

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS



Relatório de estágio na Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda: O Humor na Legendagem

Inês Alexandra Ferreira Serra

Relatório de estágio orientado pela Prof.^a Doutora
Madalena Colaço, especialmente elaborado para obtenção
do grau de Mestre em Tradução

ÍNDICE

RESUMO	3
ABSTRACT	4
INTRODUÇÃO	5
1. A EMPRESA E O ESTÁGIO	9
1.1 A EMPRESA - SINTAGMA	10
1.2 O ESTÁGIO	10
1.3 SPOT	11
2. TAREFAS	13
2.1 <i>30 ROCK</i>	17
2.2 <i>AMERICAN PICKERS</i>	18
2.3 <i>BLINDSPOT</i>	23
2.4 <i>AS HISTÓRIAS ÉPICAS DO CAPITÃO CUECAS</i>	25
2.5 <i>COMEDIANS OF THE WORLD</i>	29
2.6 EMPRESA DO SETOR DA ENERGIA	31
2.7 <i>JAPAN FROM ABOVE</i>	34
2.8 <i>LIVE PD – POLICE PATROL</i>	35
2.9 MINI CLIPES DE VÍDEO	38
2.10 <i>POLAR BEAR FAMILY AND ME</i>	41
2.11 <i>RICH DOGS OF INSTAGRAM</i>	43
2.12 <i>SPACEBAR</i>	44
2.13 <i>TRAILERS</i>	49
REFLEXÃO SOBRE O CAPÍTULO	53
3. O HUMOR NA LEGENDAGEM	54
3.1 DEFINIR O HUMOR	54
3.2 TEORIAS DO HUMOR	56
3.3 TIPOS DE HUMOR	60
3.4 ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE HUMOR	63
3.5 EXEMPLOS RETIRADOS DO ESTÁGIO	72
3.5.1 <i>COMEDIANS OF THE WORLD</i>	72
3.5.2 <i>SPACEBAR</i>	75
REFLEXÃO SOBRE O CAPÍTULO	81
CONCLUSÃO	82
BIBLIOGRAFIA	85

RESUMO

A legendagem é uma atividade fascinante, que constantemente põe à prova as competências e capacidades do tradutor. Obriga-o a conhecer um pouco de tudo e a estar em constante atualização, quer seja em termos de *software* de trabalho ou em termos de linguagem. Isto é, trata-se de uma atividade que exige ao tradutor que conheça o que se está a passar na atualidade a nível económico, cultural e social, mas também que lhe exige que esteja familiarizado com usos de linguagem menos formal, como é o caso do calão, tanto na língua de partida como na de chegada.

Pode dizer-se que a legendagem se divide em dois tipos: a legendagem intralinguística, aquela que se processa dentro de uma mesma língua e se destina, essencialmente, a pessoas com dificuldades auditivas, e a legendagem interlinguística, que se processa entre línguas diferentes. Ainda quanto à caracterização das legendas, pode dizer-se que estas podem ser abertas, o que significa que não são opcionais e são obrigatoriamente apresentadas em conjunto com uma peça audiovisual, ou fechadas, isto é, opcionais, como é o caso do teletexto.

Neste relatório, as legendas serão todas elas fechadas, contudo, corresponderão aos dois tipos de legendagem (intralinguística e interlinguística). O relatório iniciar-se-á com uma pequena introdução ao tema da legendagem, seguido de uma apresentação da empresa onde se realizou o estágio, juntamente com uma descrição do modo de funcionamento do mesmo e também do programa de legendagem utilizado. O ponto número dois começará com uma apresentação das estratégias de tradução de Chesterman, seguindo-se a descrição das tarefas realizadas durante o estágio e respetivas dificuldades. O último e terceiro ponto será constituído por uma reflexão sobre o que é o humor e uma apresentação dos tipos e teorias do mesmo, terminando com a referência a algumas estratégias de tradução e suas aplicações práticas.

Palavras-chave: Humor, legendagem, estratégias de tradução, dificuldades, estágio.

ABSTRACT

Subtitling is a fascinating activity that constantly challenges the translator's abilities. It forces them to know a little about everything and to be in constant updating, whether it be in terms of the software in use or in terms of language. In other words, subtitling demands that the translator both has knowledge of current affairs whether it be economically, culturally, or socially, and also be aware of the evolution of informal language, such as slang, in the source language as well as in the target language

There are mainly two types of subtitling: intralingual subtitling, that occurs within the same source language and is mainly for the benefit of those with hearing impairments, and interlingual subtitling, that occurs between different languages. Additionally, it is possible to divide subtitles into two other groups: open subtitles, which means they are not optional and always appear attached to an audiovisual piece, or closed subtitles, which means they are optional, and the viewer can choose whether or not to use them, which is the case of teletext.

In this paper, all subtitles are closed, however, there will appear two types of subtitling (intralingual subtitling and interlingual subtitling). It will start with a small introduction to the main theme - subtitling -, followed by a presentation of the company where this internship took place, explaining how it was organized and which software tool was used. In the second part, I will start by presenting Chesterman's strategies and then a summary of the tasks that were asked of me and the problems that came with them. The last part of this paper will be a reflection on what humor is exactly, its types and theories, ending it by proposing some translation's strategies and their practical applications.

Key words: Humor, subtitling, translation strategies, problems, internship.

INTRODUÇÃO

Quando pensamos em tradução, pensamos numa atividade relativamente moderna, intrinsecamente conectada com a globalização e a difusão de outras culturas e línguas. À primeira vista, pode parecer-nos que apenas surgiu para colmatar a necessidade de nos entendermos mutuamente num mundo que, hoje em dia, se encontra em constante contacto. Contudo, o que nem todos sabem é que a tradução é uma das profissões mais antigas da humanidade. Esta atividade remonta ao século II e inicia-se com a tradução da Bíblia, um dos maiores empreendimentos da tradução até aos dias de hoje. Assim sendo, a tradução, apesar de passar algo despercebida ao longo dos séculos, é uma atividade que sempre existiu e da qual sempre houve necessidade, especialmente dentro do setor da igreja.

Por outro lado, a legendagem e a dobragem são, de facto, dois tipos de tradução bastante mais recentes, cuja necessidade emerge, maioritariamente, com o aparecimento do cinema falado. Antes do aparecimento do som no cinema, não existia grande necessidade destas componentes, uma vez que a imagem era de certa forma universal, poderiam existir algumas *nuances* e pormenores que passariam despercebidos a quem não fosse nativo da cultura representada no filme, contudo, a grande parte do conteúdo era compreendida. No entanto, segundo Gottlieb (1998), (citado em Vossoughi e Saba, 2005), no momento em que o cinema falado se começa a internacionalizar, surge a necessidade de tornar perceptível a públicos de línguas diferentes aquilo que é falado nestes filmes. As opiniões divergem, ainda assim surgem duas opções: legendagem ou dobragem. Embora na maior parte da Europa se tenha optado pela dobragem, incorrendo, consciente ou inconscientemente, numa domesticação do filme ou série em questão, em Portugal optou-se pela legendagem, em grande parte devido ao facto de esta constituir uma forma de tradução bastante mais barata.

Esta opção teve um grande impacto em Portugal e na cultura portuguesa, pois permitiu que elementos de culturas estrangeiras se permeassem na nossa. Contudo, apesar de dita permeabilidade ter permitido ao povo português descobrir novas culturas, trouxe também com ela diversos problemas de tradução. Estes problemas podiam ir desde a tradução do nome de um simples objeto, não existente na realidade portuguesa, pondo-se a questão de como o traduzir de modo a que o público entendesse do que se tratava, respeitando, ao mesmo tempo, a restrição das duas linhas de texto com uma média de 37 caracteres cada, à tradução de elementos mais complexos, como seria o conteúdo humorístico.

O humor é algo que é característico de cada cultura, de cada país. Isto é, aquilo que uns acham divertido, para outros pode até ser motivo de ofensa. Assim sendo, no que toca à tradução de segmentos humorísticos, é sempre necessário ter em conta diversos fatores, de modo a que o produto final produza o efeito desejado, que será, na maioria das vezes, o riso. Tal como é de adivinhar, esta tarefa resulta bastante difícil de concretizar, principalmente quando o humor é conseguido através da linguagem, ou seja, quando se trata de trocadilhos, uma vez que, na maioria das vezes, não é possível replicar os mesmos diretamente na língua de chegada. Posto isto, aliada à tradução do humor, coloca-se muitas vezes a questão da tradutibilidade, ou não, do mesmo, especialmente no que concerne a legendagem, em que o tempo de exposição da legenda e os caracteres máximos de cada uma não permitem muita margem de manobra na transposição de elementos humorísticos de uma língua para outra.

O tema do humor é algo que sempre me fascinou durante os meus estudos, desta forma, decidi refletir sobre o mesmo neste trabalho final, desenvolvendo-o em torno da temática do humor associado a um tipo de tradução que também considero bastante interessante, que é a legendagem. Dito trabalho tem como base, além da questão da

tradução do humor, o estágio que realizei na empresa Sintagma e é com exemplos retirados das tarefas que me foram propostas que irei abordar algumas questões relacionadas com a tradução do humor.

Assim sendo, este relatório divide-se em duas partes: a primeira incidirá sobre as tarefas concluídas durante o estágio e a segunda sobre a questão da tradução do humor na legendagem. Mais concretamente, ao longo da primeira parte do relatório, irei descrever e comentar, de forma sucinta, todas as tarefas que me foram pedidas, começando por apresentar um breve resumo do programa alvo de legendagem, passando à explicação da tarefa em si e do que me era pedido que fizesse. Por fim, serão apresentadas algumas das dificuldades mais relevantes com as quais me deparei, usando, para tal, exemplos retirados dos programas legendados. Esta primeira parte encontrar-se-á organizada por tarefas, em ordem alfabética, e não agrupada por tipo de dificuldade, o que resulta, naturalmente, em algumas repetições de tipos de problemas, contudo, o meu intuito, nesta parte inicial do relatório, era o de apresentar cada uma das tarefas que me haviam sido propostas ao longo do estágio, focando-me na caracterização das mesmas e não nos problemas encontrados ao realizá-las. Em seguida, numa segunda parte, irei apresentar uma breve introdução sobre o que se entende por humor, passando pelas teorias de humor e pelos tipos de humor que existem. Por último, serão introduzidas algumas estratégias para a tradução dos vários tipos de humor, seguindo-se alguns exemplos comentados.

De modo a poder abordar questões relacionadas com a tradução de determinadas frases ou palavras durante a primeira parte deste relatório, e poder discuti-las com base em factos concretos, é necessário associar ditas escolhas a estratégias de tradução. No que concerne as mesmas, cada autor que se debruça sobre este tema idealiza um conjunto de estratégias diferente, dando origem a uma pleora destas. Não existem estratégias erradas, contudo, existem umas que fazem mais sentido do que outras em determinados

contextos. Para efeitos deste trabalho, decidi aplicar as estratégias de tradução de Chesterman, pois, para mim, representam um conjunto de estratégias de aplicação prática e concisa, mas bastante completas, englobando a maioria dos problemas de tradução que me foram surgindo. Estas combinam muitas das estratégias apresentadas por Vinay e Dalbènet, na sua obra *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, 1995, acrescentando outras e desenvolvendo algumas das já existentes. Chesterman, em *Memes of Translation*, 1997, propõe que se classifiquem as estratégias de tradução em três tipos diferentes: estratégias sintáticas, estratégias semânticas e estratégias pragmáticas. No capítulo 2, será apresentada uma lista das estratégias de tradução propostas por Chesterman, nas quais se baseará a análise das questões de tradução que se foram levantando aquando das tarefas realizadas durante o estágio.

1. A EMPRESA E O ESTÁGIO

O mestrado em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, tal como se apresenta, oferece a possibilidade, a todos aqueles que o frequentam, de escolherem um de entre três modelos diferentes de trabalho final no segundo ano do mesmo. Os alunos têm como hipóteses a realização de uma tese de mestrado, de um trabalho de projeto ou de um relatório de um estágio a realizar numa das empresas e/ou instituições com as quais a Faculdade de Letras tenha uma parceria.

No meu caso, quando chegou a hora da decisão final, preferi a opção do estágio, uma vez que queria ver mais de perto e entender como se encontra o mercado de trabalho na área da tradução. Sendo que uma das áreas que mais me fascinaram durante o primeiro ano de mestrado foi a aula de Tradução Audiovisual, com a Prof^a. Doutora Alexandra Assis Rosa, escolhi candidatar-me a um estágio numa empresa que oferecesse a possibilidade de trabalhar nesta área. Por conselho desta mesma professora, decidi candidatar-me à empresa Sintagma, que, segundo ela, é uma das melhores empresas portuguesas no ramo da tradução audiovisual.

Neste primeiro capítulo, irei proceder a uma pequena apresentação da empresa em si, seguida de uma breve descrição do estágio esclarecendo a forma como o mesmo se processou. Por fim, irei apresentar, de forma sucinta, a ferramenta de legendagem empregue durante o estágio. Esta denomina-se SPOT e é o *software* de legendagem utilizado pela maioria dos tradutores e das empresas do ramo da tradução, fazendo deste um dos *softwares* de legendagem mais populares do mercado.

1.1 A EMPRESA - SINTAGMA

A empresa de tradução Sintagma foi fundada em 1993 e a sua sede localiza-se em Carcavelos. Dedicar-se a todos os tipos de tradução, contudo, a maior parte do volume de trabalho incide sobre a tradução audiovisual, mais especificamente, a legendagem - modalidade de tradução pela qual é mais conhecida. Contudo, oferece igualmente toda uma vasta panóplia de outros serviços, entre eles dobragem, interpretação, tradução técnica e/ou literária.

A diretora-geral é a Dra. Rosário Valadas Vieira, e sob a sua alçada encontra-se uma equipa de profissionais altamente qualificados, que me acompanharam durante todo o processo. Processo este que passarei a descrever de forma um pouco mais pormenorizada em seguida.

1.2 O ESTÁGIO

O estágio na empresa Sintagma teve a duração de 302 horas, o que inicialmente deveria corresponder a aproximadamente 3 meses. Contudo, sendo eu trabalhadora-estudante, foi imperativo acordar com a empresa um horário que me permitisse trabalhar ao mesmo tempo que frequentava o estágio. Desta forma, o horário era o seguinte: segunda-feira a quarta-feira, das 10h às 18h. Isto é, 8 horas de trabalho, sendo que a pausa de almoço estava incluída nestas oito horas. Este constrangimento de horário da minha parte levou a que o estágio se prolongasse por, aproximadamente, mais um mês.

A Dra. Rosário Valadas Vieira era responsável pela minha formação, contudo, devido ao grande volume de trabalho na empresa, quem supervisionava a maioria do trabalho que eu produzia era um dos gestores de projeto, Renato Barcelos. Era ele que me distribuía trabalho todos os dias e que me dava *feedback* sobre todas as tarefas realizadas, era também a ele que me dirigia sempre que tinha alguma dúvida. Durante o estágio, não

tive contacto com outros estagiários, uma vez que a Dra. Rosário Valadas Vieira pensa ser mais proveitoso ter apenas um estagiário de cada vez na empresa, de modo a poder melhor acompanhar e guiar o mesmo.

No meu primeiro dia de estágio, tendo em conta que já me encontrava familiarizada com o *software* de legendagem que iria ser utilizado, foram-me apenas indicados alguns atalhos no teclado que seriam diferentes daqueles que estava habituada a usar, pois a versão em utilização na Sintagma era mais avançada do que aquela a que tínhamos acesso na faculdade. De seguida, foi-me pedido que traduzisse e legendasse um documentário sobre ursos-polares como forma de testar o nível em que me encontrava e o tipo de trabalho que me poderia ser distribuído. Logo neste momento, depois de me ter observado a traduzir uma parte do documentário, Renato Barcelos deu-me logo uma ótima dica que me ajudou muito ao longo do estágio. A dica era legendar primeiro e traduzir depois, ao invés de traduzir primeiro e só depois legendar. Isto porque, ao legendar primeiro, ficava logo a perceber se teria de condensar muito a legenda ou não. Após a conclusão do referido teste, iniciaram-se outros trabalhos, com vista a serem entregues a clientes, que incidiram, maioritariamente, sobre a tradução e legendagem de cliques de vídeo, tanto de curta como de longa duração. No capítulo 2, passarei a enumerar e a descrever cada uma das tarefas que me foram solicitadas.

1.3 SPOT

O SPOT é um *software* profissional de legendagem gerido por Martin Cleaver e Jean Offenberg a partir de Amesterdão, e por Mark Raishbrook, a partir de Portugal. Este último encontra-se maioritariamente encarregue do desenvolvimento do *software*. O SPOT foi criado em 1994, com o objetivo de permitir aos tradutores de filmes trabalhar a partir do conforto de sua casa. Desde então, foi sendo desenvolvido, corrigindo-se falhas e lacunas, tendo neste momento chegado à versão 6. Os criadores do SPOT consideram

que o *software* proporciona ao tradutor de audiovisual todas as ferramentas necessárias para a elaboração de um bom produto final, pois o mesmo foi pensado por tradutores para tradutores, uma vez que os próprios criadores eram eles mesmos tradutores de audiovisual.

Uma das funcionalidades que o SPOT oferece é a possibilidade de visualizar um vídeo e legendar o mesmo em simultâneo, algo que nem todos os *softwares* de legendagem permitem. Esta funcionalidade faz com que seja um dos *softwares* mais utilizados por profissionais e empresas, como é o caso da empresa onde este estágio se realizou – a Sintagma.

Além de ser o *software* empregue pela Sintagma, é igualmente o *software* usado durante o seminário de Tradução Audiovisual, da Prof.^a Doutora Alexandra Assis Rosa. Uma vez que já me encontrava familiarizada com este *software* de legendagem, não senti muitas dificuldades neste sentido. O facto de existir um conhecimento prévio do *software* em uso permitiu que avançasse imediatamente para a tradução e legendagem, evitando, desta forma, a necessidade de uma introdução e formação, em termos de funcionamento do programa, de modo a poder trabalhar com o mesmo. Ainda assim, houve necessidade de alguns ajustes, já que a versão do programa usada durante o seminário era inferior àquela usada pela empresa Sintagma, tal como anteriormente mencionei. As diferenças encontradas relacionaram-se, maioritariamente, com os atalhos disponíveis e a melhor forma de aceder aos mesmos.

Adicionalmente, este *software*, além de permitir a visualização do vídeo e a sua tradução em simultâneo, permite ainda a introdução da velocidade de leitura desejada, assim como o número de caracteres máximo e mínimo por linha, e o período de tempo em que a legenda se encontrará no ar. Trata-se de um *software* bastante intuitivo e fácil de utilizar, permitindo ao utilizador trabalhar de forma rápida e fluída, sobretudo se usar predominantemente o teclado em detrimento do rato.

2. TAREFAS

Tal como foi anteriormente referido, ao longo de todo o estágio, foi-me proposto que realizasse vários tipos de tarefas. Embora a maioria das mesmas incidisse sobre a tradução e legendagem de um vídeo, houve outras em que era apenas necessário traduzir um conjunto de legendas previamente temporizadas ou até apenas temporizar legendas já previamente traduzidas.

A língua de partida era maioritariamente o inglês, conquanto tenha havido um caso em que a língua de partida era o espanhol, outro o italiano e outro em que era o japonês. Ou seja, a maioria do volume de trabalho que produzi foi de tradução interlinguística. Contudo, realizei também trabalho de tradução intralinguística para uma empresa do setor da energia, o que se revelou uma tarefa bastante interessante e com resultados surpreendentes.

De seguida, irei fazer uma listagem de todas as tarefas realizadas durante o estágio, comentando alguns aspetos que considero serem importantes discutir. As tarefas encontrar-se-ão organizadas por ordem alfabética, e não por data de realização. Primeiro, surgirá uma tabela que indicará os parâmetros solicitados pelo cliente e, em seguida, uma pequena descrição do programa em si, assim como alguns comentários sobre possíveis problemas de tradução e eventuais soluções, tendo como base as Estratégias de Tradução indicadas por Chesterman (1997). Em continuação, segue-se uma tabela onde se encontra uma descrição e explicação de cada uma das estratégias de tradução deste autor, sobre as quais incidirão os comentários às dificuldades encontradas ao longo das várias traduções efetuadas no decorrer do estágio. Estas dividem-se em três tipos: estratégias sintáticas, estratégias semânticas e estratégias pragmáticas.

ESTRATÉGIAS SINTÁTICAS

De acordo com Chesterman (1997), as estratégias sintáticas são aquelas que se relacionam maioritariamente com mudanças a nível sintático, e atuam especialmente a nível da forma do texto. Segue-se uma descrição sucinta de cada uma delas.

TRADUÇÃO LITERAL	Tradução mais próxima do original, mantendo a gramaticalidade.
EMPRÉSTIMO OU DECALQUE	Estratégia deliberada que abrange tanto o empréstimo de palavras, como o de sintagmas.
TRANSPOSIÇÃO	Qualquer mudança a nível de classe da palavra, envolve igualmente, e obrigatoriamente, mudanças a nível da estrutura.
VARIAÇÃO NA UNIDADE	Tradução de uma unidade do texto de partida para outra distinta no texto de chegada. As unidades são: morfema, palavra, sintagma, oração, frase, parágrafo.
MUDANÇAS NA ESTRUTURA DA FRASE	Alterações ao nível do sintagma, incluindo mudanças de número, definição e modificação no sintagma nominal, e de pessoa, tempo e modo no sintagma verbal.
MUDANÇAS NA ESTRUTURA DA ORAÇÃO	Conjunto de mudanças relacionadas com a estrutura da oração, no que toca aos sintagmas que a constituem.
MUDANÇAS DE ESTRUTURA ENTRE ORAÇÕES	Afeta a estrutura da frase, no que respeita às orações que a constituem.
MUDANÇAS NA COESÃO	Afeta as referências intratextuais, elipses, substituições, pronominalizações, repetições e uso de conectores variados.
MUDANÇA DE NÍVEL	Mudança do modo de expressão de um item em particular por outro.
MUDANÇA DE ESQUEMA	Mudanças que podem ocorrer na tradução de esquemas retóricos como paralelismos, repetições, aliterações, ritmo métrico, etc.

ESTRATÉGIAS SEMÂNTICAS

Neste grupo, incluem-se mudanças que se relacionam essencialmente com a semântica lexical, abordando também, contudo, aspetos como a ênfase. Segundo Chesterman (1997), as estratégias semânticas manipulam o sentido. No quadro seguinte, encontram-se as estratégias que se incluem neste grupo.

SINONÍMIA	Consiste em seleccionar um sinónimo, e não a escolha mais óbvia, de modo a evitar a repetição.
ANTONÍMIA	Seleção de um antónimo, juntamente com um elemento de negação.
HIPONÍMIA	Tradução de um termo por outro, cujo referente pertença à mesma classe.
PARES VERBAIS OPOSTOS	Tradução de uma expressão por outra equivalente, mas que expressa um ponto de vista oposto.
MUDANÇA DE ABSTRAÇÃO	Substituição de uma palavra, ou expressão, por outra mais concreta ou mais abstrata.
MUDANÇA DISTRIBUCIONAL	Distribuição do mesmo conteúdo semântico por mais (expansão) ou menos (compressão) itens.
MUDANÇAS NA ÊNFASE	Adição, redução ou alteração do foco temático, ou da ênfase, do texto de partida.
PARÁFRASE	Consiste em privilegiar a componente pragmática em vez da semântica.
MUDANÇAS NO TROPO	Conjunto de mudanças utilizadas na tradução de figuras de estilo.
OUTRAS ALTERAÇÕES SEMÂNTICAS	Modulações de vários tipos, tais como mudanças de sentido físico ou de direção deíctica.

ESTRATÉGIAS PRAGMÁTICAS

As estratégias pragmáticas são aquelas que se relacionam essencialmente com a seleção de informação no texto de chegada. Estas estratégias tendem a traduzir-se em maiores alterações relativamente ao texto de partida, incluindo, igualmente, alterações semânticas e sintáticas. De acordo com Chesterman (1997), estas estratégias manipulam a própria mensagem do texto de partida. Segue-se uma lista das estratégias que integram este grupo.

FILTRO CULTURAL	Forma como os elementos do texto de partida, em particular aqueles específicos à cultura de partida, são traduzidos por equivalentes culturais, ou funcionais, da língua de chegada.
MUDANÇA DE EXPLICITAÇÃO	Concerne um texto de chegada mais ou menos explícito.
MUDANÇA DE INFORMAÇÃO	Adição de informação considerada relevante ou omissão de informação considerada irrelevante.
MUDANÇA INTERPESSOAL	Alterações ao nível da formalidade, do grau de emotividade, do nível de especialidade do léxico.
MUDANÇA ILOCUCIONÁRIA	Em conjunto com outras estratégias, pode significar mudanças no modo verbal.
MUDANÇA NA COERÊNCIA	Relaciona-se com a disposição lógica da informação do texto, ao nível das ideias.
TRADUÇÃO PARCIAL	Inclui qualquer tipo de tradução parcial, tal como a tradução resumida, a transcrição, a tradução de sons, etc.
MUDANÇAS DA VISIBILIDADE	Consiste em tornar o tradutor mais visível, através da introdução de notas de tradutor ou comentários entre parêntesis.
TRANSEDIÇÃO	Designa as alterações que os tradutores se veem forçados a adotar pelas más condições do texto de partida.
OUTRAS ALTERAÇÕES PRAGMÁTICAS	Alteração de aspetos relacionados com a apresentação gráfica do texto e a escolha do dialeto ou variedade nacional da língua de chegada.

2.1 30 ROCK

NÚMERO DE CARACTERES:	42 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	00:20 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: *30 Rock* é uma série de comédia norte-americana que retrata os bastidores de uma série televisiva fictícia e as peripécias que decorrem nos mesmos.

TAREFA: No caso específico desta série, não me foi pedida uma tradução, nem a temporização de um episódio, uma vez que já se encontrava traduzida para português do Brasil e temporizada de acordo com os parâmetros inicialmente pedidos. Foi-me sim pedido um *recut* da mesma, isto é, a série encontrava-se temporizada para um determinado conjunto de parâmetros, contudo, o cliente necessitava de que esta fosse adaptada a outros e foi isso que me foi pedido.

DIFICULDADES: Para que se possa fazer o *recut* de uma série, é imperativo adaptar determinadas legendas, recorrendo, para tal, na maioria dos casos, a estratégias semânticas de mudança de distribuição – expansão e compressão - (Chesterman, 1997). No entanto, nalguns casos, foi não só necessário adaptar as legendas aos novos parâmetros, como também acrescentar legendas que não haviam sido traduzidas inicialmente, tendo em atenção o facto de o público-alvo corresponder a falantes de português do Brasil e não de português europeu. Creio que, talvez, a maior dificuldade com que me deparei se prenda precisamente com o facto de as legendas se encontrarem em português do Brasil. Isto porque, uma vez que a minha variedade materna é o português de Portugal, não me encontro familiarizada com certos termos, o que me

poderia induzir em erro ao adaptar a série aos novos parâmetros, no caso de ser necessário acrescentar texto. Tal como foi anteriormente explicado, o *recut* implica a adaptação de um conjunto de legendas já temporizadas a outros parâmetros, o que implica, quase sempre, a implementação da estratégia semântica de mudança distribucional de Chesterman (1997), contudo, neste caso, o cliente pedia que não se alterassem as legendas originais, ou pelo menos que, caso necessárias, as alterações se reduzissem ao mínimo possível, o que nem sempre foi algo fácil de fazer.

2.2 AMERICAN PICKERS

NÚMERO DE CARACTERES:	36 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	4 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:05 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	05:20 SEGUNDOS

RESUMO: *American Pickers* é uma série de televisão norte-americana que segue dois amigos, enquanto estes viajam pelo país em busca de tesouros escondidos. Estes tesouros são sobretudo antiguidades, que podem ir desde carros antigos a ferramentas ou até *posters* decorativos.

TAREFA: Para esta tradução, foi-me pedido que legendasse e traduzisse um episódio desta série, sendo-me disponibilizado, para tal, um guião do episódio em questão. Sendo que esta série tem a particularidade de conter vários oráculos ao longo do episódio, o cliente indicou, além dos parâmetros, a possibilidade de usar barras, neste caso a escolhida foi a *ghost stripe outline*. No que toca aos oráculos, o cliente deixou explícito que os mesmos não deveriam ser traduzidos nem tapados, e que as legendas não deveriam ser subidas, podiam apenas ser deslocadas para a direita ou para a esquerda. Quanto ao

conteúdo informativo dos oráculos, sendo que os mesmos não podem ser tapados, este deve ser resumido mais tarde, contudo, deve dar-se prioridade aos vivos em detrimento dos oráculos.

DIFICULDADES: No caso desta tradução, creio que a maior dificuldade encontrada se relacionou com o facto de, durante todo o episódio, surgir uma panóplia de termos das mais variadas áreas, sobre as quais eu não tinha conhecimentos, o que só vem confirmar o facto de o tradutor ter de saber um pouco de tudo. Desta forma, esta foi uma das séries mais difíceis de traduzir, no sentido em que exigiu bastante pesquisa e confirmação de termos, num curto espaço de tempo. Apesar de ter sido disponibilizado um guião para a tradução desta série, o mesmo não foi muito útil, pois, mais uma vez, à semelhança do que já vinha acontecendo com outras séries, continha lapsos de informação que podiam induzir o tradutor em erro. Outra das dificuldades que foram surgindo relacionou-se com a divisão de legendas. Isto porque, devido aos constantes oráculos que iam surgindo no ecrã, era necessário proceder a uma divisão pouco prática da legenda. O exemplo seguinte ilustra isto mesmo.

EXEMPLO 1:

Português (1ª versão)	Português (versão final)
Já não nevava aqui tão cedo desde 2009.	Já não nevava aqui tão cedo desde 2009.

→ Neste caso, a personagem começa a falar e, ao mesmo tempo que o faz, surge um oráculo e uma mudança de plano. A solução inicial passava por uma divisão ineficiente da legenda, de modo a que esta acompanhasse a fala da personagem. No entanto, de forma a evitar o prolongamento desta informação ao longo de duas legendas, arriscando causar confusão ao espetador, decidi, depois de aconselhada pelo mentor do

estágio, juntar estas duas legendas numa só. Assim sendo, de modo a que a legenda não tape os oráculos, como, aliás, o cliente havia pedido, esta entra ligeiramente mais tarde. Isto significa, em termos práticos, que o espetador ouve a personagem falar, contudo, a legenda apenas entra no ecrã uns segundos após a fala se iniciar, seguindo-se imediatamente ao desvanecer do oráculo do ecrã. Este atraso em nada interfere com a compreensão daquilo que se encontra a ser dito pela personagem, nem com aquilo que vai ser dito após esta fala, tornando-se, assim, numa ótima solução para evitar uma divisão deficiente de legendas.

EXEMPLO 2:

Português (1ª versão)	Português (versão final)
Para de andar aos ziguezagues.	E parares de andar aos ziguezagues?

—▶ Quanto a esta alteração, posso confessar que foi maioritariamente estilística. Com a entrada em vigor do Novo Acordo Ortográfico, por muito que existam pontos de discórdia, enquanto tradutores, somos obrigados a cumprir as novas regras do mesmo. Uma das que mais causam discórdia e confusão é a queda do acento agudo na primeira sílaba da terceira pessoa do singular do verbo “parar”, que, com esta alteração, passa a ser uma palavra homógrafa da preposição “para”. Perante estas situações, foi-me dito que, sempre que as mesmas acontecessem, tentasse a reformulação da frase de modo a evitar confusões de sentido. Deste modo, recorri à estratégia pragmática da mudança ilocutória (Chesterman, 1997), transformando a frase numa interrogativa, evitando, assim, o uso da forma verbal eventualmente indutiva de confusão ao espetador.

EXEMPLO 3:

Inglês (original)	Português (tradução)
It's like old man Winter has got his boot on your neck.	Parece que o inverno ganhou vida e te quer matar.

—> Esta afirmação é feita no momento em que as personagens se dirigem para uma zona do país, onde o clima é consideravelmente mais frio do que aquele a que estão acostumados. Inicialmente, havia pensado em empregar a estratégia sintática da tradução literal (Chesterman, 1997). Contudo, repensei as minhas opções e escolhi antes a estratégia pragmática da mudança de explicitação (Chesterman, 1997), pois, ao refletir sobre o assunto, cheguei à conclusão de que a tradução literal desta frase para português europeu poderia causar alguma confusão e conduzir a interpretações erróneas. O espetador mais desatento poderia pensar que o “velho inverno” (tradução livre) seria uma expressão para referir uma outra personagem e interpretar a frase de forma literal, em vez de figurada, tal como se pretendia no original, podendo o espetador interrogar-se sobre quem seria esta personagem “inverno”. Assim sendo, ao optar por incluir na legenda especificamente “parece que o inverno ganhou vida”, elimina-se qualquer dúvida por parte do espetador quanto à interpretação desta frase. Ainda sobre esta estratégia, decidi, de igual forma, utilizar a mesma na tradução do sintagma verbal, em vez de optar por uma tradução literal (Chesterman, 1997). Além de facilitar a compreensão, é também uma forma de comprimir o conteúdo de modo a incluir toda a informação necessária (estratégia semântica da mudança distribucional, (Chesterman, 1997)). Tendo em conta que a frase original inclui uma figura de estilo - personificação -, todas estas alterações e mudanças ao original em inglês contribuem igualmente para a existência de uma outra estratégia de tradução nesta frase, neste caso a de mudanças no tropo (Chesterman, 1997), que consiste no conjunto de alterações que são utilizadas na tradução de figuras de estilo.

EXEMPLO 4:

Inglês (original)	Português (tradução)
I mean he has got tabletops, he's got cylinders, he's got horns.	Tem tampos de mesa, tem cilindros, tem campânulas.

↓

Versão final
Tem caixas de madeira, tem cilindros, tem campânulas.

—> Este é um ótimo exemplo da necessidade de verificação de termos e da correspondência dos mesmos com aquilo de que se fala na peça. Neste caso, uma das personagens encontra-se a enumerar o conteúdo de uma divisão e menciona o termo “*tabletops*”. Ora, em português, sem qualquer outro contexto, nem suporte visual, este termo seria traduzido para “tampos de mesa”. Contudo, durante a revisão final, apercebi-me, através do confronto da imagem com a legenda, de que talvez não fosse a “tampos de mesa” que a personagem se referia durante a enumeração. Isto porque o tema, no momento da enumeração, são as várias partes pelas quais é constituído um fonógrafo de que é proprietário um dos intervenientes da conversa. “*Tabletops*” é, então, o nome que, em inglês, se dá ao corpo de um fonógrafo e cuja tradução se revelou, para mim, uma árdua tarefa, visto que a minha pesquisa revelou não existir um nome específico para esta parte do fonógrafo em português europeu, a não ser a palavra “corpo”, que, neste caso, não se adequava à legenda, visto que induziria ainda mais confusão ao espetador do que a utilização de “tampos de mesa”. Desta forma, optei por empregar a estratégia pragmática da mudança de explicitação (Chesterman, 1997), ao usar “caixa de madeira”, que é exatamente aquilo que o espetador vê na imagem. Ainda assim, não fiquei completamente satisfeita com esta solução, contudo, penso ser aquela que menos

confusão e estranheza causará ao espetador. Quanto à repetição presente nesta legenda, optei por mantê-la já que o espaço e tempo existentes me permitiam, preservando, assim, a forma da legenda.

2.3 *BLINDSPOT*

NÚMERO DE CARACTERES:	40 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	13 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:00 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	08:00 SEGUNDOS


RESUMO: *Blindspot* é uma série norte-americana que se foca na história de uma mulher que foi encontrada em Times Square, completamente tatuada e sem ideia de quem era.

TAREFA: Foi-me pedido, logo no início do estágio, que legendasse e temporizasse um único episódio desta série. Tratava-se de um episódio avulso intitulado “Mum’s the Word”, de uma temporada já avançada, o que dificultou, de certo modo, a compreensão de algumas cenas.

DIFICULDADES: As principais dificuldades com que me deparei ao traduzir esta série prenderam-se sobretudo com os parâmetros pedidos pelo cliente, mais especificamente com a velocidade de leitura. Para esta série, foi-me pedido, pelo cliente, que legendasse com uma velocidade de leitura de 13 caracteres por segundo. Ora, tendo em conta que, ao contrário de países como Espanha, França ou Itália, Portugal tem uma longa tradição de legendagem de programas de línguas estrangeiras, em detrimento da dobragem, uma velocidade de leitura de 13 caracteres por segundo é uma velocidade demasiado baixa para um adulto. Enquanto portugueses, desde muito cedo deparamo-nos com séries e filmes legendados, o que nos permite desenvolver uma velocidade de leitura superior a

outros que não passam pela mesma experiência. Assim sendo, uma velocidade de leitura de 13 CPS seria mais adequada para uma criança do que propriamente para um adulto. Esta situação demonstra também que este cliente não tem um conhecimento aprofundado do público-alvo ao qual esta série se destina. Este constrangimento no que toca à velocidade de leitura obrigou-me a implementar, essencialmente, a estratégia semântica de mudança distribucional (Chesterman, 1997), o que, conseqüentemente, se traduziu numa perda significativa de informação para o espetador desta série.

EXEMPLO 5:

Inglês (original)	Português (tradução)		
<p data-bbox="264 902 759 1003">But knowing these things and proving them in court are entirely separate matters.</p> <p data-bbox="384 1048 636 1077">You need evidence.</p>	<p data-bbox="852 902 1305 969">Mas sabê-lo e prová-lo em tribunal são assuntos bem distintos.</p> <p data-bbox="948 1048 1206 1077">Precisam de provas.</p>		
			
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="802 1205 1362 1279">Versão final</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="802 1279 1362 1357"> <p data-bbox="871 1290 1289 1357">Mas isso em tribunal não chega. Precisamos de provas</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Versão final	<p data-bbox="871 1290 1289 1357">Mas isso em tribunal não chega. Precisamos de provas</p>
Versão final			
<p data-bbox="871 1290 1289 1357">Mas isso em tribunal não chega. Precisamos de provas</p>			

→ Através deste exemplo é possível perceber a necessidade de condensação frásica. Apesar de, com a versão final, se entender a ideia essencial por detrás desta legenda, a *nuance* inicial, de que “sabê-lo e prová-lo são coisas diferentes”, perde-se. Esta necessidade de condensação surge pelo facto de a velocidade de leitura ser bastante reduzida, como aliás já tinha referido, ainda que, de certa forma, se tente compensar a baixa velocidade de leitura com um maior número de caracteres por linha do que o habitualmente encontrado, não é o suficiente para conseguir passar a mensagem do texto de partida para o texto de chegada de forma mais completa. Assim sendo, de modo a

conseguir traduzir e legendar este segmento foi imperativo empregar a estratégia semântica da mudança distribucional, bem como a estratégia pragmática de mudança de informação (Chesterman, 1997).

2.4 AS HISTÓRIAS ÉPICAS DO CAPITÃO CUECAS

NÚMERO DE CARACTERES:	42 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	13 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	00:20 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: *As Histórias Épicas do Capitão Cuecas* é uma série de desenhos animados que segue as aventuras de dois amigos que escrevem histórias de banda desenhada.

TAREFA: Durante o estágio, foi-me pedido que traduzisse o episódio 27 da primeira temporada desta série, intitulado “Campos Diferentes”. Para tal, foi-me dado um *template* que não poderia alterar, a não ser para juntar ou separar legendas, tendo em conta, para tal, as mudanças de planos. Este cliente específico impõe regras bastantes rígidas no que concerne a transição de legendas entre planos, isto é, quando se dá a mudança de plano, a legenda deve também automaticamente desaparecer e não se prolongar para o plano seguinte. Foi-me de igual forma dado acesso a um glossário para que pudesse registar e consultar expressões frequentemente usadas ao longo da série, de modo a existir coerência.

DIFICULDADES: Uma das maiores dificuldades que esta série apresentou foi, mais uma vez, a velocidade de leitura. O cliente pedia que a série tivesse uma velocidade de leitura de no máximo 13 CPS, contudo, ao contrário do que se passou na série anterior, aqui esta velocidade de leitura é justificada pelo facto de o cliente inserir esta série na

categoria de conteúdo para crianças. No entanto, ainda que justificada, tal não implica que a velocidade de leitura pedida não seja um tanto ou quanto desajustada para esta série, isto porque as personagens da mesma falam muito rápido, sobrepondo-se umas às outras, ao mesmo tempo que fazem várias piadas, o que torna a tradução desta série bastante difícil e desafiante. Para acrescentar a isto, tal como foi anteriormente mencionado, foi-me dado um *template* que não podia alterar a não ser para juntar ou separar legendas, o que significa que a temporização das legendas já se encontrava feita, a única tarefa que tinha de realizar era pura e simplesmente a tradução do texto de partida para a língua de chegada. Desta forma, vi-me muitas vezes obrigada a comprimir determinadas legendas, que não comprometiam a compreensão, em detrimento de ganhar espaço e tempo, e de modo a conseguir juntar outras legendas, tendo, claro, sempre em conta a mudança de plano, pois o cliente assim o exigia. Assim, tal como na tarefa anterior, tornou-se absolutamente essencial empregar a estratégia semântica de mudança distribucional, neste caso, maioritariamente, a compressão (Chesterman, 1997). Os exemplos que se seguem demonstram a aplicação desta e de outras estratégias.

EXEMPLO 6:

Inglês (original)	Português (tradução)
Making this the worst summer of their lives.	Ia ser o pior verão de sempre.

—→ Neste exemplo, manteve-se a ideia essencial proveniente do texto de partida (pior verão), mas tudo o resto careceu de uma transformação radical que se deveu ao facto de, tal como já foi anteriormente mencionado, os parâmetros impostos pelo cliente indicarem uma velocidade de leitura bastante reduzida, o que, conseqüentemente, leva a uma necessidade de condensação extrema. Assim sendo, uma das estratégias usadas na tradução desta frase foi a estratégia semântica da mudança distribucional

(Chesterman, 1997), mais concretamente a condensação, de modo a poder inserir uma legenda no curto espaço de tempo disponibilizado para a mesma. Além desta estratégia, foram também empregues outras como a estratégia sintática de mudanças na estrutura da frase (Chesterman, 1997), consistindo na modificação do modo verbal; o *present continuous* da frase original é traduzido pelo Pretérito Imperfeito do Indicativo.

EXEMPLO 7:

Inglês (original)	Português (tradução)
This means changing his mind.	Tem de ser.

—> Esta legenda é um exemplo perfeito da necessidade de adaptar e condensar determinadas legendas por falta de tempo, levando a que a tradução exprima apenas a ideia original. No caso desta legenda, uma tradução que seguisse mais de perto a estratégia sintática da tradução literal (Chesterman, 1997), que seria algo como “Isto significa que temos de o fazer mudar de ideias.”, não era possível uma vez que os constrangimentos de tempo a que esta legenda se encontrava sujeita não o permitiam. Assim sendo, tornou-se imperativo reduzir ao máximo a ideia original. Foi, portanto, necessário recorrer à estratégia semântica de mudança distribucional (Chesterman, 1997), assim como à estratégia sintática da variação na unidade (Chesterman, 1997).

EXEMPLO 8:

Inglês (original)	Português (tradução)
By the way, can you squeeze a cup through the fence?	Já agora, passas-me um copo?

—> À semelhança dos outros exemplos já apresentados, foi necessário condensar ao máximo a informação presente nesta legenda, contudo, a estratégia aqui empregue não se resume apenas à condensação de informação, é, de igual forma, omitida

uma informação, neste caso o facto de pedirem que passe o copo através da vedação. Assim sendo, a estratégia usada foi a estratégia pragmática de mudanças de informação (Chesterman, 1997), que consiste na adição de informação considerada relevante, ou omissão de informação considerada irrelevante. Na situação em questão, trata-se claramente da última opção. Tendo em conta a limitação de tempo imposta por uma reduzida velocidade de leitura, omitir a informação de que o copo seria para passar pela vedação foi algo imperativo de modo a conseguir legendar este trecho. Poderia ter omitido o início da frase - “Já agora” -, contudo, a expressão “através da vedação” é bastante mais comprido e mesmo omitindo a parte inicial não seria possível manter. Assim, decidi omiti-la, pois, na verdade, por se tratar de um meio audiovisual, o espetador consegue obter esta informação através da imagem apresentada.

EXEMPLO 9:

Inglês (original)	Português (tradução)
We need to figure out how to beat Krupp and that means we need to make a comic, right George?	Fazemos uma BD e acabamos com o Krupp, certo, George?

→ Mais uma vez, para traduzir esta legenda, foi necessário recorrer à estratégia semântica de mudança distribucional (Chesterman, 1997), ao comprimir ao máximo a informação do texto de partida, caso contrário seria impossível respeitar os parâmetros relativos à velocidade de leitura e ao número de caracteres por linha. Além desta estratégia, neste caso específico, foi também empregue a estratégia sintática de mudanças de estrutura entre orações (Chesterman, 1997), uma vez que existe uma inversão da ordem das orações presentes nesta frase. Esta inversão justifica-se pela necessidade de, após a tradução para português europeu através da qual foram omitidos grande parte dos conectores da versão original, organizar as orações da frase de forma

coerente, formando uma relação de causalidade. Isto é, faz mais sentido organizar a frase começando por apresentar a solução que estas personagens encontraram para um problema, seguida do resultado que tal solução trará.

2.5 COMEDIANS OF THE WORLD

NÚMERO DE CARACTERES:	42 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	00:20 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: *Comedians of the World* é uma série que junta comediantes de vários países do mundo, num esforço para divulgar diferentes formas e estilos de fazer humor. Cada episódio conta com um humorista diferente.

TAREFA: Para este programa, foi-me pedido que traduzisse e legendasse um dos episódios da série, em que figurava o humorista britânico Joel.

DIFICULDADES: Um dos maiores obstáculos à realização desta tarefa foi, sem dúvida, o facto de se tratar de um episódio de carácter humorístico. Ainda assim, dentro do género, não se puseram muitos obstáculos a uma tradução coerente, uma vez que o tipo de humor maioritariamente empregue por este humorista era situacional e não à base de trocadilhos. Contudo, houve situações em que se perdeu a piada e outras em que, para a mesma se manter, foi necessário recorrer à estratégia pragmática de filtro cultural (Chesterman, 1997). Outra das dificuldades encontradas foi o facto de não ser disponibilizado um guião. Apesar de o guião muitas vezes não estar de acordo com a versão final, contendo, portanto, erros, é uma mais-valia em situações de incompreensão daquilo que é falado, mas apenas se se souber usá-lo.

EXEMPLO 10:

Inglês (original)	Português (tradução)
... venetian blinds.	O pior mesmo são as persianas.

—> Neste exemplo, o humorista encontra-se a fazer uma piada que envolve fechar as cortinas de forma agressiva, de modo a mostrar o seu desagrado com uma situação que estava a ocorrer com um vizinho. Contudo, há uma parte do discurso do qual apenas se entende “venetian blinds”. Tendo em conta que as persianas irão ter um papel de destaque para a piada que ele vai contar de seguida, não é possível simplesmente proceder à omissão desta legenda. Assim sendo, é necessário escrever algo que seja coerente e que esteja de acordo com o contexto em que se insere. Foi, portanto, empregue a estratégia pragmática da transedição (Chesterman, 1997), de modo a contornar o problema da dificuldade de compreensão do texto de partida.

Além do mais, houve alturas em que o humorista falava mais rápido, sendo necessário proceder a estratégias de condensação, e outras em que, devido à mudança de plano, era imperativo recorrer à estratégia da expansão – estratégia semântica de mudança distribucional (Chesterman, 1997). Isto porque, à semelhança do que acontecia na tarefa anterior, o cliente era bastante particular no que toca à transição de uma legenda para o plano seguinte e impunha regras algo rígidas. O exemplo seguinte demonstra a necessidade de ter a dita regra em conta.

EXEMPLO 11:

Português (1ª versão)	Português (versão final)
A seguir vem o quatro. Dá-se o riso, transforma-se em aplauso, o aplauso morre, alguém no meio faz...	A seguir... No nível quatro, dá-se o riso, transforma-se em aplauso, o aplauso morre, alguém...

—> Através deste exemplo, pode verificar-se que, de modo a que a legenda “A seguir vem o quatro.” não transitasse para o plano seguinte, foi necessário dividir a legenda acrescentando uma nova, fazendo uso da estratégia semântica de mudança distribucional (Chesterman, 1997). Este caso exemplifica claramente a necessidade de se fazer uso da estratégia de expansão para atender às exigências do cliente. Apesar de a informação poder ser comprimida em apenas duas legendas, foi indispensável expandir a informação de modo a acrescentar uma terceira, evitando, assim, a transição de uma legenda de plano.

2.6 EMPRESA DO SETOR DA ENERGIA

NÚMERO DE CARACTERES:	42 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	3 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:01 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:06 SEGUNDOS

RESUMO: Para a realização desta tarefa, foi-me proposto um conjunto de vídeos institucionais de uma empresa do setor da energia. O conteúdo destes vídeos era bastante diversificado, alguns focavam-se em cerimónias de entrega de prémios, outros eram sobre

a festa de Natal da empresa, ou até sobre atividades desenvolvidas por esta em prol de uma determinada comunidade.

TAREFA: Esta tarefa consistiu na tradução de pequenos cliques de vídeo para uma empresa do setor da energia. Era-me disponibilizado um vídeo, cuja duração era bastante variável, mas nunca se prolongava por mais de uma hora. Pedia-se, então, que legendasse e temporizasse dito vídeo. Contudo, esta tarefa tinha uma particularidade, pois os vídeos encontravam-se ou em português europeu, ou em português do Brasil. Isto é, não se tratava de uma tradução interlinguística, em que o texto de partida se encontra numa dita língua A, pretendendo-se a tradução do mesmo para uma língua B, mas sim de uma tradução intralinguística, cujo texto de partida se encontrava numa determinada língua A e se pretendia que o texto de chegada se mantivesse nessa mesma língua A, isto é, pretendia-se que se adaptasse o texto a uma variedade diferente dentro da língua A. Foi-me explicado que o cliente pretendia legendar estes vídeos, pois estes eram muitas vezes apresentados sem som.

DIFICULDADES: Embora pareça, à partida, uma tarefa bastante mais simples do que a tradução de um texto numa língua A para uma língua B, deparei-me, ao longo da tarefa, com inúmeros desafios. Um deles foi o facto de não ser disponibilizado um guião, o que, por si só, pode ser uma questão controversa, uma vez que, muitas vezes, existem lacunas e enganos no guião que podem induzir o tradutor em erro. Contudo, aqui pareceu-me que teria sido interessante poder usufruir de um guião para desvendar algumas das falas dos intervenientes do vídeo, o que nos leva a outro dos desafios que enfrentei - a dicção dos intervenientes. Penso que, de entre todos, este foi o obstáculo mais desafiante que estes vídeos apresentaram, principalmente no que toca aos vídeos em português do Brasil, mas não só. Um dos intervenientes mais recorrentes nos vídeos em português europeu, além de ter uma dicção muito difícil de entender, também fazia muitas reformulações nas suas

intervenções, deixando frases e ideias a meio em detrimento de outras que tão pouco eram corretamente formuladas. Tal implicava muitas vezes ter de completar a frase “adivinhandando” de certa forma aquilo que o interveniente pretendia dizer, o que não era tarefa fácil, sendo que, nestes casos, a estratégia mais utilizada foi a estratégia pragmática da transedição (Chesterman, 1997). Outra das dificuldades com que me deparei foi a de encontrar a grafia correta para os nomes dos intervenientes nos vídeos, pois muitas vezes tratava-se de intervenientes relativamente desconhecidos. Uma vez que os vídeos em questão eram, muitas vezes, vídeos onde eram conduzidas entrevistas, e não alvo de um discurso planeado e estruturado, com início, meio e fim, deparava-me, de igual forma, com frases suspensas, sem nexos, ou até sobrepostas. Nos casos de frases sobrepostas, cabia-me a mim decifrar qual a informação mais importante a incluir em detrimento da outra. Abaixo, encontram-se dois exemplos de adaptação linguística no caso de vídeos com áudio em português do Brasil e legendas em português europeu.

EXEMPLO 12:

Português do Brasil (áudio original)	Português Europeu (legenda)
Cadeirante	Pessoa em cadeira de rodas

—> Apesar de, em português do Brasil, existir uma palavra apenas para designar pessoas que necessitam de uma cadeira de rodas para se deslocar, esse não é o caso no que toca ao português europeu. Portanto, foi necessário recorrer à estratégia pragmática de mudança de explicitação (Chesterman, 1997), de modo a transmitir esta mesma ideia para português europeu. Esta opção de tradução engloba igualmente a estratégia pragmática de outras alterações pragmáticas (Chesterman, 1997), que implica a escolha de uma determinada variante de uma língua em detrimento de outra. É

precisamente isto o que sucede quando se opta pelo português europeu, em vez do português do Brasil.

EXEMPLO 13:

Português do Brasil (áudio original)	Português Europeu (legenda)
Uso constante do pronome “você”	Uso do impessoal sempre que possível

—→ É sabido que no português do Brasil é muito comum usar o pronome pessoal “você”, como forma de interpelar um outro interveniente. Contudo, em Portugal, não é muito comum usá-lo, denotando até uma certa informalidade. Assim sendo, foi necessário empregar a estratégia sintática de mudanças na estrutura da frase (Chesterman, 1997), de modo a poder adaptar o discurso em português do Brasil para uma legenda em português europeu.

2.7 JAPAN FROM ABOVE

NÚMERO DE CARACTERES:	37 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	3 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:05 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: Trata-se de um programa, ao estilo de documentário, que tem como ponto focal o Japão. Neste programa, o espetador é levado numa viagem à descoberta desta cultura e dos contrastes que nela existem.

TAREFA: Esta tarefa tinha uma particularidade relativamente a outras que havia completado anteriormente, pois o vídeo tinha secções onde os intervenientes falavam japonês - quando havia intervenções de personagens japoneses -, e uma voz *off* em inglês,

que assinalava a intervenção do narrador. Neste caso, foi-me apenas pedido que legendasse este vídeo, isto é, que introduzisse as legendas em português europeu para a parte do documentário que continha intervenientes a falar japonês, pois a voz *off* em inglês seria posteriormente substituída por uma voz *off* em português europeu. Para tal, entregaram-me um ficheiro, em português, que correspondia à tradução das intervenções em japonês e que se encontrava já dividido em legendas. Entregaram-me igualmente um guião, em inglês, que permitia vagamente situar o início do discurso em japonês.

DIFICULDADES: O problema que se punha era legendar o vídeo, utilizando para tal o ficheiro de legendas em português, mas sem saber quando exatamente estava a ser dito o quê. Isto porque, não tendo o japonês como língua de trabalho, não me era possível perceber quando uma determinada legenda em português europeu correspondia ao áudio em japonês. O guião em inglês permitia perceber até certo ponto quando entrava a legenda, mas não era o suficiente para facilitar o trabalho. Assim sendo, de modo a temporizar as legendas que me foram facultadas, guiei-me sobretudo pelas pausas na respiração dos intervenientes e pelas mudanças de plano. Apesar de tudo, foi uma tarefa bastante interessante e desafiadora.

2.8 LIVE PD – POLICE PATROL

NÚMERO DE CARACTERES:	36 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	3 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:05 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	05:20 SEGUNDOS

RESUMO: *Livre PD – Police Patrol* é uma série que retrata a realidade do dia-a-dia das forças policiais nos Estados Unidos da América.

TAREFA: À semelhança de outras tarefas, foi-me solicitado que traduzisse e legendasse um episódio desta série policial. Para tal, foi, mais uma vez, posto à minha disposição um guião para facilitar a compreensão de determinadas partes, uma vez que esta série, por se tratar de um retrato da realidade, não contém diálogos previamente estudados, podendo, portanto, dificultar a compreensão do que é proferido pelos intervenientes.

DIFICULDADES: Uma das maiores dificuldades com que me deparei relacionou-se, precisamente, com a compreensão de determinados diálogos, quer pelo facto de o interveniente falar com sotaque, quer pelo facto de ruídos externos interferirem com o áudio da câmara. Adicionalmente, surgiram igualmente dúvidas no que toca ao vocabulário usado e à melhor tradução para o mesmo, tendo em conta que muito do discurso revolve em volta de leis e da aplicação das mesmas. Tal significa encontrar, em português europeu, os termos que mais se adequam àqueles promulgados pelas autoridades americanas. Contudo, encontrar estas equivalências nem sempre se revelou uma tarefa fácil, em parte devido ao curto espaço de tempo que me foi disponibilizado para realizar a tarefa, o que, aliás, é algo que acontece regularmente. Desta forma, enquanto tradutora, vi-me muitas vezes obrigada a optar por um termo em detrimento de outro sem estar completamente segura de que o mesmo era o mais adequado. Outra das dificuldades encontradas relaciona-se com o facto de a polícia americana atribuir códigos às diferentes situações com que se depara, códigos estes que variam de estado para estado. Desta forma, ao pesquisar, era necessário ter em atenção o estado a que pertenciam os referidos códigos de modo a não incorrer em erros. Sendo esta uma série em que as personagens não seguem propriamente um guião, era igualmente frequente que o discurso

de duas ou mais personagens se sobrepusesse, o que me obrigava a ter de perceber e optar por incluir apenas o que realmente era importante para a compreensão do espetador.

EXEMPLO 14:

Inglês (original)	Português (tradução)
All units be advised, we have a 44 (10-44) – Bridgeport – on the highway Heading south.	A todas as unidades, veículo roubado na autoestrada em direção a sul.

—> Esta legenda é um ótimo exemplo daquilo que mencionei anteriormente no que toca aos códigos em vigor nas forças policiais norte-americanas. Além da questão previamente mencionada de cada estado possuir códigos distintos, sendo, portanto, necessário ter em atenção, no momento da pesquisa, a que estado determinada localidade pertence, põe-se igualmente a questão da tradução de ditos códigos para um público português, para o qual esta realidade não é familiar e que, portanto, não vai entender do que se trata caso se proceda a uma tradução literal (Chesterman, 1997). Assim sendo, de modo a não provocar confusão ao espetador através da introdução dos códigos policiais, optei por empregar a estratégia pragmática de filtro cultural (Chesterman, 1997), ao substituir os códigos pela descrição dos incidentes que representam.

EXEMPLO 15:

Inglês (original)	Português (tradução)
We will write them a couple tickets and let them bounce out of here.	Vão ser multados e depois podem pôr-se na alheta.

—> Este segundo exemplo serve o propósito de ilustrar o quão informal e repleto de coloquialismos é o discurso ao longo deste episódio, o que, por um lado, já seria de esperar, uma vez que se trata de uma série policial que acompanha o que

realmente acontece nas ruas. Tendo isto em conta, assim como as indicações do cliente, era necessário manter de igual forma um certo nível de coloquialismo na tradução, ainda que moderado, de modo a que o espetador não se sentisse enganado. Isto porque, hoje em dia, existem cada vez mais pessoas que falam e compreendem mais do que uma língua. Sendo o inglês uma das línguas mais faladas mundialmente, assim como a língua da maioria das séries vistas em Portugal, é normal que o espetador tenha alguns conhecimentos da língua inglesa e que reconheça uma normalização da linguagem, associando-a a uma “má tradução”. Desta forma, sempre que possível, tentei manter algum nível de informalidade e de calão durante a tradução deste episódio, respeitando, claro, as indicações do cliente no que toca a esta questão.

2.9 MINI CLIPES DE VÍDEO

NÚMERO DE CARACTERES:	36 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	3 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	00:25 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	05:00 SEGUNDOS

RESUMO: Estes clipes eram de conteúdo muito variado e destinavam-se todos eles a um canal de televisão maioritariamente direcionado para jovens. Iam desde um conjunto de factos da vida de uma celebridade a listagens de acontecimentos recentes e que marcaram a atualidade.

TAREFA: Na maioria das vezes, era-me facultado um clipe de vídeo que teria meramente de traduzir, pois era-me quase sempre disponibilizado um *template* em inglês. Este, normalmente, encontrava-se bastante bem feito, o que implicava que não teria de rever a legenda e podia concentrar-me apenas na tradução. Contudo, nalguns casos, tinha

à disposição o vídeo, mas a tarefa consistia apenas na tradução de um ficheiro Excel. Houve outros casos ainda em que somente me era facultado um ficheiro em Excel. Estes clipes de vídeo tinham a particularidade de se destinarem a um canal que se foca maioritariamente no público mais jovem. Assim sendo, era necessário que a linguagem empregue fosse de certa forma adaptada tendo em mente o público a que se destinava.

DIFICULDADES: Tendo em conta a curta duração da maioria destes clipes, as dificuldades encontradas prendiam-se mais com o tipo de linguagem a usar em determinadas situações. Isto porque, tal como foi indicado anteriormente, o público-alvo era um público mais jovem, o que implicava o uso de linguagem mais informal e mais acessível. Outra das dificuldades com que me deparei foi o próprio conteúdo, uma vez que nem sempre me encontrava a par das informações que iam surgindo, o que obrigava a alguma pesquisa da minha parte em determinadas situações. Este conteúdo implicava também um grande nível de adaptação do texto, uma vez que, sendo a linguagem do original em estilo mais coloquial nem sempre era possível uma tradução ao nível da estratégia sintática da tradução literal (Chesterman, 1997), era, sim, necessário adaptar o texto de chegada, sem, ao mesmo tempo, perder a informalidade tão característica e inerente ao texto de partida.

EXEMPLO 16:

Inglês (original)	Português (tradução)
Ariana Grande might not have gone full-blown Mike Tyson on us...	A Ariana Grande pode não ter dado uma de Mike Tyson...

—> Neste exemplo, o narrador compara duas celebridades, Ariana Grande e Mike Tyson, que, aparentemente, não têm qualquer conexão. A única coisa que liga estas duas personalidades é o facto de ambas terem uma tatuagem, apesar de bastante diferentes. A de Mike Tyson localiza-se na sua face e tem um tamanho considerável,

enquanto a de Ariana Grande é algo bastante mais pequeno, encontrando-se no pescoço desta. Logo à partida, pode colocar-se o problema de se desconhecer quem são estas figuras públicas, contudo, sendo que se trata de um programa com conteúdo da atualidade dirigido a jovens, parte-se do pressuposto de que pelo menos uma das figuras é conhecida, além de que este conteúdo é apresentado seguido de uma fotografia de cada uma das personalidades. Desta forma, não foi necessário empregar a estratégia pragmática de filtro cultural de Chesterman, (1997), contudo, foi necessário empregar a mesma de modo a traduzir a expressão “gone full-blown”. Dado tratar-se de uma expressão bastante informal, deduz-se que a tradução teria de espelhar o mesmo grau de informalidade. Assim sendo, optei por empregar uma formulação frásica bastante informal como é o caso de “dar uma de”, que penso ser uma expressão que traduz a expressão em inglês de forma adequada.

EXEMPLO 17:

Inglês (original)	Português (tradução)
<p>You never read Harry Potter and Sorcerer Stone?</p> <p>....</p>	<p>Nunca leste Harry Potter e a Pedra Filosofal?</p> <p>...</p>
<p>It was known as Harry Potter and the Philosopher Stone in the UK.</p>	<p>É o primeiro. Harry Potter e a Pedra Filosofal. Foi publicado no Reino Unido.</p>

—> Na tradução desta legenda surgiu uma questão bastante interessante, que se relaciona com títulos de livros. Quando um livro é publicado noutra país, é natural que ocorram mudanças a nível do título do próprio, ainda que o livro seja publicado num país onde se fale a mesma língua da publicação original. No que toca à série de livros da saga Harry Potter, é exatamente isto que acontece quando o primeiro livro é publicado nos Estados Unidos da América. Neste pequeno trecho, encontram-se duas pessoas num café,

e uma delas inicia uma série de questões dirigidas à outra pessoa e descobre que esta não faz ideia do que seja esta saga de livros. Assim sendo, começa por tentar enumerar os vários títulos dos vários livros, acrescentando inclusive que o primeiro livro havia sido publicado com um título diferente nos EUA. Ora, traduzir este tipo de informação mantendo a ideia original colocou um desafio, pois tal mudança a nível do título no que toca às publicações em português europeu nunca ocorreu, nem mesmo no Brasil, onde o livro foi publicado com um título idêntico ao de Portugal. Desta forma, foi necessário empregar a estratégia pragmática da mudança de informação (Chesterman, 1997), pois é omitida a informação que refere que houve uma publicação com um título diferente. Associada a esta estratégia, é igualmente usada a estratégia pragmática da mudança de explicitação (Chesterman, 1997), ao explicitar-se que este é o primeiro livro desta coleção, que fora publicado no Reino Unido. Com esta solução, penso ter resolvido o problema que aqui se punha, ainda que se tenha verificado alguma perda no que toca à componente humorística que se encontrava presente neste trecho de vídeo. Contudo, não era de todo exequível manter a ideia inicial, visto que não se verificava uma diferença de títulos entre a tradução de português de Portugal e a tradução de português do Brasil.

2.10 *POLAR BEAR FAMILY AND ME*

NÚMERO DE CARACTERES:	37 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	3 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:05 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: *Polar Bear Family and Me* é um documentário que acompanha as aventuras de um urso-polar e da sua família ao longo de três estações do ano.

TAREFA: Este documentário foi a primeira tarefa que realizei quando iniciei o estágio, tendo sido utilizado como ferramenta de diagnóstico das minhas capacidades. Foi-me então pedido que traduzisse e legendasse este documentário por inteiro.

DIFICULDADES: O facto de se tratar de um documentário facilitou de certo modo a tarefa de ambientação ao *software* de tradução, pois, apesar de já o ter utilizado anteriormente, a versão com a qual trabalhei no estágio era mais avançada e, portanto, apresentava algumas diferenças relativamente à outra com que havia trabalhado. O documentário continha linguagem acessível e bastante compreensível, ainda assim foi colocado à minha disposição um guião, se bem que não logo nos primeiros dias. Sendo este o meu primeiro trabalho durante o estágio, foram surgindo alguns problemas que rapidamente foram corrigidos. Foi-me chamada a atenção para o facto de se tratar de um documentário, o que implica falas lentas e repletas de longas pausas. Desta forma, foi-me aconselhado que prolongasse ligeiramente o tempo em que as legendas ficam no ar, ainda que a minha temporização inicial se encontrasse dentro dos parâmetros, de modo a tornar-se mais confortável para o espetador. Outro dos reparos que foi feito prendia-se com a divisão das legendas, tal como se poderá verificar no exemplo seguinte.

EXEMPLO 18:

Versão inicial	Versão final
Lyra vai para a praia.	Lyra vai para a praia.

→ Ainda que a versão inicial da divisão desta legenda se encontre perfeitamente correta, formando, inclusive, o triângulo, que consiste em a segunda linha da legenda ser mais longa do que a primeira, foi-me aconselhado que, sempre que possível, juntasse tudo numa só linha. A razão pela qual me foi dito que o fizesse prende-

se com o facto de ser mais fácil, e mais confortável, para o espetador ler uma legenda que se prolonga por apenas uma linha, do que uma que se divide em duas. Ao unir tudo numa só linha, o olhar do espetador irá fazer a leitura da legenda, da esquerda para a direita, de uma só vez, ao passo que, na versão inicial, teria de fazer um segundo movimento para ler a segunda linha. Assim sendo, sempre que o número de caracteres limite o permita, deverá preferir-se manter tudo numa só linha em detrimento da divisão.

2.11 *RICH DOGS OF INSTAGRAM*

NÚMERO DE CARACTERES:	37 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:00 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: *Rich Dogs of Instagram* é um programa que acompanha a vida luxuosa de cães ricos do Instagram, baseado numa conta nesta rede social com o mesmo nome.

TAREFA: Esta tarefa foi-me apresentada como se de um desafio se tratasse, isto é, sempre que me pediam que traduzisse episódios deste programa era-me dito que o fizesse no menor tempo possível. Basicamente, era um desafio à minha rapidez enquanto tradutora. Tendo em conta que se tratava de episódios bastante curtos (entre 15 a 20 minutos), de linguagem comum e acessível, era uma ótima forma de melhorar a minha rapidez de tradução. Foi-me facultado o vídeo e um *template* em inglês, tendo apenas de traduzir o mesmo para português e adaptá-lo aos parâmetros pedidos.

DIFICULDADES: Neste caso, a maior dificuldade encontrada relaciona-se com o facto de o áudio do programa se encontrar em italiano, língua da qual não tenho qualquer tipo de conhecimento linguístico. Associado a este problema, está o de o *template* em inglês

conter alguns erros que dificultaram a compreensão de algumas frases. Ainda assim, apesar de não ter conhecimentos de italiano, era-me possível deduzir alguma informação a partir da combinação entre o que era dito em italiano e a imagem que estava a passar naquele momento no ecrã, o que me permitiu legendar o programa sem que houvesse um conflito de informação entre a legenda e a imagem, o que certamente iria ocorrer caso seguisse à letra o *template* que me fora disponibilizado em inglês.

2.12 SPACEBAR

NÚMERO DE CARACTERES:	37 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	4 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	01:00 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	04:25 SEGUNDOS

RESUMO: *Spacebar*, ao contrário de algumas das outras tarefas que me foram propostas, não é uma série ficcional, mas sim um programa que aborda questões relacionadas com o mundo do cinema e da televisão, nomeadamente assuntos como a análise de um determinado filme ou ator. Neste episódio, Nick Gregorio, o apresentador, juntamente com três outros comentadores, discute elementos que se destacaram em filmes como *Birdman* e *Ex Machina*.

TAREFA: Após ter terminado o documentário intitulado *Polar Bear Family and Me*, mencionado anteriormente, esta foi a tarefa que imediatamente a seguir me foi proposta. Foi-me pedido que traduzisse e legendasse um episódio deste programa, tendo para tal, como auxiliar, um guião. Foi-me aconselhado que não me apoiasse em demasia no guião que me haviam distribuído, pois o mesmo havia sido obtido através de um *software* que convertia áudio em texto, não sendo, portanto, de todo fiável, contudo, a forma como o

guião havia sido obtido só me foi dita após entregar a primeira versão da tarefa. Mais tarde, revelaram-me que, à semelhança da primeira tarefa que me foi pedida, esta era igualmente um teste, contudo, desta vez, seria um teste às minhas capacidades de pesquisa de informação e não de legendagem propriamente dita, visto que se trata de um programa onde se empregam vários termos técnicos da área do cinema.

DIFICULDADES: À semelhança de outras tarefas, uma das maiores dificuldades que senti relacionou-se com a compreensão daquilo que era proferido pelas personagens intervenientes. Estas falavam muito rápido e produziam discursos sobrepostos, deixavam frases a meio e ideias por terminar, o que prejudicava seriamente a compreensão e a coerência do produto final. Desta forma, dava por mim a recorrer várias vezes ao guião de modo a poder compreender o que havia sido dito, o que resultou em erros de tradução bastante graves, pois produziu uma legendagem em parte incompreensível e sem sentido, que é algo que nunca pode ocorrer. Outra das dificuldades que surgiram com esta tradução relacionou-se com o número de caracteres permitido por legenda. Tendo em conta a velocidade a que os intervenientes falavam e a quantidade de informação que acrescentavam em pouco tempo, tornava-se difícil condensar tudo o que era proferido em tão poucos caracteres por legenda, via-me muitas vezes obrigada a condensar determinadas legendas ao máximo, de modo a conseguir manter alguma coerência e a não prejudicar a compreensão, tarefa que se revelou bastante complicada. Além destas questões, existiu ainda a necessidade de verificar as traduções para português europeu dos títulos de todos os filmes que eram mencionados ao longo do episódio. Ainda que mantivessem o mesmo nome em português europeu, era necessário verificar se ao mesmo não tinha sido acrescentado nada. Para tal, foi-me recomendado que usasse o site IMDB, pois é bastante fiável nas traduções de títulos que apresenta.

EXEMPLO 19:

Inglês (original)	Português (tradução)
It seems this year every movie had a gimmick.	Os filmes este ano pareciam ter todos enghocas.



Versão final
Os filmes este ano tentaram destacar-se.

Inglês (original)	Português (tradução)
<i>Birdman</i> to me was like a big gimmick.	Para mim, <i>Birdman</i> parecia muito inovador.

—> Durante toda a tradução deste episódio, “gimmick” foi a palavra de ordem. A grande maioria dos comentários girava em volta desta palavra que, por sua vez, representava algo que tinha acontecido em cada filme. O grande problema que surgiu com a tradução desta palavra relacionou-se com o facto de, inicialmente, a ter entendido apenas num dos seus sentidos, ou seja, como significando apenas “engenhoca”, “invenção”. Num dos exemplos apresentados, que está relacionado com a produção de veículos inovadores para o filme *Mad Max: Estrada da Fúria*, a tradução da palavra “gimmick” para “engenhoca/invenção” era algo que até fazia sentido, sendo assim, numa fase inicial, traduzi desta forma, pois pensei que era a que mais se adequaria ao conteúdo. No entanto, aquilo a que os comentadores se referiam quando falavam em “gimmick” não era propriamente no sentido de se tratar de uma “engenhoca”, mas sim no sentido de ser algo inovador, ainda que não fosse necessariamente algo bom ou mau, simplesmente algo

que se destacou num dito filme. Assim sendo, ao analisar melhor o conteúdo e verificar mais exaustivamente os diferentes significados da palavra, optei por alterar a frase, empregando, desta forma, a estratégia semântica da sinonímia (Chesterman, 1997). Neste caso, não para evitar a repetição da mesma palavra ao longo do texto, mas sim pelo facto de a tradução mais óbvia não ser a mais adequada neste caso.

EXEMPLO 20:

Inglês (original)	Português (tradução)
God Complex	Mania que é Deus

—> Este termo é usado quando os comentadores se encontram a discutir o filme *Ex Machina*, pois este filme desenrola-se em roda de um homem que constrói um robô. Após alguma pesquisa, verifiquei que a tradução literal (Chesterman, 1997) deste termo, “complexo de Deus”, apenas era encontrada em textos escritos em português do Brasil. Se tivesse um pouco mais de tempo para uma pesquisa mais aprofundada, talvez tivesse encontrado referência a este termo, ou à forma correta do mesmo, em português europeu, contudo, se há um tipo de tradução em que há pouco tempo para verificar termos é a legendagem. Assim sendo, e de forma a não incorrer em nenhum erro, optei por usar a estratégia semântica da paráfrase (Chesterman, 1997) para traduzir este termo, optando ao mesmo tempo por uma tradução baseada na estratégia pragmática do filtro cultural (Chesterman, 1997), sacrificando de certo modo a forma em detrimento do sentido.

EXEMPLO 21:

Inglês (original)	Português (tradução)
(...) creepy robot human part closet from <i>Ex Machina</i> .	(...) armário sinistro com partes de robôs humanoides de <i>Ex Machina</i> .

↓

Versão final
(...) o sinistro robô humanoide e meio armário de <i>Ex Machina</i> .

→ Tal como foi mencionado anteriormente, este episódio era bastante confuso e os intervenientes interrompiam-se constantemente uns aos outros. A isto acrescenta-se o facto de, sem conhecer os filmes que estes se encontravam a comentar, ser quase impossível produzir uma tradução com algum sentido. Ainda assim, fiz uma pesquisa de modo a encontrar uma descrição dos eventos protagonizados no filme e também a nível fotográfico, contudo, apercebi-me de que apenas a visualização do filme iria desmistificar esta descrição. No entanto, no mundo da legendagem, em que todos os trabalhos têm datas-limite de entrega bastante apertadas, visualizar sistematicamente todos os filmes mencionados num programa sobre cinema não é viável. Assim sendo, cingi-me às fotografias e à sinopse encontradas. Inicialmente, esta descrição do robô protagonista deste filme causou-me bastante dificuldade e confusão. Tentei traduzi-la com a ajuda do guião, contudo, este era ainda mais confuso e não ajudou a resolver nenhuma das minhas dúvidas, que se centravam na questão do “*closet*” (armário). Essencialmente, as minhas dúvidas centravam-se na questão do armário, tanto que comecei a duvidar se aquilo a que se referiam os comentadores seria um armário com partes de robô - o que resultou na minha tradução inicial - ou se seria um robô que de alguma forma se assemelhava a um armário - conclusão a que cheguei por fim. Apenas a

leitura da sinopse do filme foi útil para resolver o problema, que, além disto, também se relacionava com a forma como iria organizar os adjetivos que teriam de qualificar a palavra “robô”, uma vez que a adjetivação em português europeu se processa de forma bastante distinta da adjetivação em inglês. Em qualquer uma das opções, a estratégia usada foi a estratégia sintática da tradução literal (Chesterman, 1997).

2.13 TRAILERS

NÚMERO DE CARACTERES:	42 CARACTERES
INTERVALO ENTRE FRAMES:	2 SEGUNDOS
VELOCIDADE DE LEITURA:	18 CPS
DURAÇÃO MÍNIMA:	00:20 SEGUNDOS
DURAÇÃO MÁXIMA:	06:00 SEGUNDOS

RESUMO: Estes *trailers* cuja tradução me foi pedida destinavam-se todos ao mesmo cliente e o seu conteúdo era bastante variado. Desde *trailers* de filmes de ação a séries de comédia ou ficção científica.

TAREFA: Relativamente a esta tarefa, foi-me apenas disponibilizado o vídeo que teria de traduzir e legendar segundo os parâmetros anteriormente referidos. Estes *trailers* tinham uma duração de cerca 2 a 3 minutos e encontravam-se maioritariamente em inglês.

DIFICULDADES: Apesar de serem vídeos bastante curtos e, portanto, que se pensaria serem mais fáceis de traduzir, a verdade é que, na maioria das vezes, esse não era o caso. O facto de serem curtos e de apresentarem apenas pequenos vislumbres do que vai acontecer numa determinada série ou filme faz com que seja difícil conectar a informação disponível e perceber do que realmente se trata, levando a que seja necessário fazer inferências a partir da informação à qual temos acesso. Noutros casos, em que a série já era conhecida, era necessário pesquisar quais os termos que tinham vindo a ser utilizados

na tradução de determinadas palavras para que o público não sentisse que havia uma disparidade. Uma das questões que em certos momentos pode ser muito fácil de contornar, mas que em outros nem sempre é possível fazê-lo é a tradução do pronome “you”. A grande maioria dos *trailers* promocionais em inglês emprega o pronome “you” em frases com o intuito de captar a atenção do espectador. O problema prende-se com o facto de, em português europeu, este pronome tanto poder ser traduzido pela segunda pessoa do singular como pela segunda pessoa do plural. Apesar de existir uma tradução possível para esta formulação frásica, deve evitar-se ao máximo optar por uma ou outra, visto que um *trailer* de apenas alguns minutos não nos fornece a informação necessária para decidir qual a formulação que melhor se adequa. Ainda assim, tudo depende do cliente em questão e do tipo de programa. Contudo, regra geral, deve evitar-se a escolha entre a segunda pessoa do singular e a segunda pessoa do plural, optando-se, portanto, sempre que possível, pelo uso de construções impessoais. Outro aspeto com o qual me deparei foi a necessidade constante de verificar a grafia de nomes de personagens e de séries e/ou filmes mencionados nos *trailers*. Contudo, nem sempre é fácil fazê-lo, pois, muitas vezes, a série e/ou filme não estreou ainda. É também necessário ter atenção ao uso de calão, pois o uso de ditas expressões nem sempre é aprovado pelo cliente, ainda que o áudio original as empregue. Sempre que se queira usar linguagem deste tipo, deve obter-se previamente a autorização do cliente. Em casos em que o cliente não se exprime sobre o uso deste tipo de linguagem, deve jogar-se pelo seguro e suavizar a linguagem.

EXEMPLO 22:

Inglês (original)	Português (tradução)
I took a dump on the glass ceilings.	Eu caguei para os telhados de vidro.

↓

Versão Final
Virei as costas aos telhados de vidro.

→ Este é um ótimo exemplo da necessidade de suavizar uma tradução. Ainda que “cagar” não seja exatamente calão, é uma palavra demasiado forte e, neste caso, o cliente tinha especificado que queria que a linguagem fosse suavizada sempre que o tradutor se deparasse com linguagem mais forte. Este é um tema bastante sensível para os espectadores, pois estes, quando têm algum conhecimento da língua originalmente falada, sentem que estão a ser enganados pelo tradutor nos casos, como este, em que ele não traduz de forma fiel o que inicialmente havia sido expresso pela personagem. Contudo, há que lembrar que uma palavra considerada calão produz um impacto de maior escala quando é escrita do que quando é produzida oralmente. Desta forma, aquilo que oralmente pode não provocar muito impacto, por escrito pode ofender ou até levar a interpretações que vão para além daquilo que inicialmente se pretendia. Assim sendo, foi empregue a estratégia pragmática da mudança interpessoal (Chesterman, 1997), que implica alterações a nível da formalidade.

EXEMPLO 23:

Inglês (original)	Português (tradução)
I shoved my muff on the sink of the Old Boys Club.	Eu mandei a supremacia masculina ir pentear macacos.

—> Este é outro exemplo da necessidade de suavização de uma expressão ao traduzir “I shoved my muff on the sink”, que é, na verdade, algo bastante explícito, para “ir pentear macacos”. Contudo, além de esta expressão ser bastante gráfica e de o facto de a colocar por escrito só lhe daria mais força ainda, a frase em si torna-se mais complicada ainda pelo ao empregar o termo “Old Boys Club”. Trata-se de uma expressão que se refere a um conjunto de homens de raça branca que, através de acordos entre si, conseguiam deter o poder e manipulá-lo. Ora, encontrar um equivalente em português europeu que resuma e inclua tudo isto não é muito fácil, talvez impossível até. Assim sendo, vi-me obrigada a alterar completamente a frase, de modo a que fizesse sentido para o público português. Deste modo, empreguei a estratégia pragmática de filtro cultural e a estratégia semântica da mudança no tropo (Chesterman, 1997), ao traduzir “Old Boys Club” por “supremacia masculina”. Não é uma tradução perfeita, pois não incorpora todos os elementos que caracterizam o termo inicial, contudo, passa a mensagem pretendida.

REFLEXÃO SOBRE O CAPÍTULO

Essencialmente, com este capítulo, pretendeu-se apresentar de forma inequívoca e esclarecedora todas as tarefas solicitadas durante o estágio, através de uma descrição das mesmas acompanhada de exemplos práticos e ilustrativos. Embora nem todas as tarefas apresentadas se façam acompanhar de exemplos, nomeadamente as séries *30 Rock*, *Japan from Above* e *Rich Dogs of Instagram*, uma vez que, pela própria natureza das tarefas - a primeira porque as mudanças se prendiam maioritariamente apenas com a aglutinação e separação de legendas e, aquando do estágio, não tinha pretensão de incluir a tarefa no relatório, não guardando, portanto, exemplos da mesma, e as duas últimas porque implicavam uma terceira língua, sobre a qual não tinha qualquer conhecimento, nem acesso a guião nessa língua -, a apresentação de exemplos se tornava algo complexa, creio que aqueles que figuram ao longo do capítulo ilustram as situações descritas de forma clara.

A realização deste estágio, além de me permitir pôr em prática o aprendido em aula na faculdade, proporcionou-me, igualmente, a oportunidade de aprofundar os meus conhecimentos quanto ao uso do *software* de legendagem SPOT, algo de grande importância considerando que é uma das ferramentas mais usadas na legendagem de programas. Além do mais, o estágio afinou a minha capacidade crítica e analítica, no sentido em que me exigiu que me tornasse mais atenta aos erros que me cometia, erros esses que se prendiam sobretudo com lapsos na escrita.

De seguida, no capítulo 3, será abordado o tema principal deste relatório - o humor na legendagem. O capítulo iniciar-se-á com uma introdução ao tema, seguido de uma tentativa de definição do humor, assim como uma descrição dos tipos e teorias do humor. No final, apresentar-se-ão algumas estratégias de tradução do humor na legendagem, que serão de seguida aplicadas a alguns exemplos práticos retirados dos trabalhos realizados durante o estágio.

3. O HUMOR NA LEGENDAGEM

Neste capítulo, tratar-se-á da questão sobre a qual incide este relatório de estágio – o humor na legendagem. Procurar-se-á tentar encontrar uma definição do humor, abordando, de igual forma, as várias teorias que existem sobre o mesmo, destacando as mais relevantes. Abordar-se-á igualmente os diferentes tipos de humor que existem, com foco num dos mais importantes, o *Verbally Expressed Humour*.

De seguida, será feita uma exposição das várias estratégias que podem ser usadas na tradução de situações humorísticas. Por fim, tendo como base de suporte essas estratégias de tradução, serão analisadas e comentadas algumas questões de tradução que surgiram durante a realização do estágio.

3.1 DEFINIR O HUMOR

O conceito de humor é algo bastante lato, a sua definição provoca bastante desacordo. Ao longo dos anos, existiram tentativas no sentido de definir o que é, de facto, o humor, tendo como ponto de partida diversas perspetivas, entre elas a sociológica, a psicológica, assim como a linguística.

De acordo com Tisgam (2009), a palavra em si deriva do latim “umor” e, inicialmente, era usada para designar um líquido, fluído ou humidade, aplicando-se sobretudo na área da medicina. Na Grécia Antiga, “humor” referia-se aos quatro líquidos que se acreditava constituírem o corpo humano: sangue, fleuma, bílis amarela e bílis negra. Contudo, ao longo dos anos, e com a evolução da própria palavra, a associação da mesma à área da medicina foi-se perdendo. Ainda que, recentemente, nesta área, comecem a surgir estudos que citam os benefícios do humor e do riso, no que toca à gestão de dor crónica, o significado inicial já não se aplica.

Assim sendo, à semelhança de outros conceitos, como é o caso da arte, por exemplo, não existe um consenso no que toca a uma definição única e clara do que é realmente o humor. Uns focam-se em aspetos mais linguísticos, outros na ligação existente entre o humor e o riso, sem, contudo, se chegar a um acordo. Apesar de não existir um consenso quanto à definição de humor, muitos são os que tentam defini-lo. Uma das grandes questões que se coloca, na busca por uma definição daquilo que é o humor, prende-se com o facto de muitos estudiosos duvidarem da possibilidade de formulação de uma definição que abranja todos os parâmetros em que este fenómeno se insere.

Vandaele (2010, p.147) afirma o seguinte: “*Humor is what causes amusement, mirth, a spontaneous smile and laughter. And humor, it seems, is a distinctly human phenomenon (...)*”. Segundo o autor, o humor está, então, diretamente ligado à condição humana, sendo necessário uma mente desenvolvida para o expressar, contudo, o mesmo não se aplica ao riso. Este, apesar de se encontrar intimamente associado ao humor, é caracterizado como uma reação cognitiva primitiva e contagiosa, inerentemente sociológica. O riso é uma reação que pode ser espelhada por outros animais, contudo, o ser humano é o único que consegue produzir situações de humor intencionalmente usando palavras, situações ou comportamentos. Ainda sobre o riso como uma característica do humor, potencialmente usado na definição deste segundo, deve salientar-se que, muitas vezes, o ser humano ri mesmo quando não considera algo engraçado. Desta forma, o facto de o humor provocar o riso não é uma premissa totalmente válida para definir o humor.

Spanakaki (2007), acrescenta: “*(...) humor is whatever is intended to be funny, even if it might not always be perceived or interpreted as such.*” À semelhança da definição proposta por Vandaele (2010), esta é igualmente simples e abrangente, contudo, tal como a autora refere, há uma problemática associada desde logo a esta definição que

é definir intenção. Isto é, para definir humor, a autora associa humor a intenção, contudo, de acordo com esta definição torna-se necessário definir intenção para determinar se nos encontramos perante algo que é, de facto humor, ou não. Além disso, seria igualmente necessário medir a intencionalidade por detrás de cada frase. Ainda assim, esta definição é útil porque introduz o conceito de o humor nem sempre ser percebido como tal, que é algo que faltava à definição apresentada por Vandaele (2010), contudo, acrescenta mais um obstáculo que será a descodificação da intenção.

Vandaele (2010, p. 149) apresenta ainda uma outra definição do conceito de humor, um pouco mais precisa do que a inicialmente exposta. O autor afirma:

“Humor occurs when a rule has not been followed, when an expectation is set-up and not confirmed, when the incongruity is resolved in an alternative way. Humor thereby produces superiority feelings which may be mitigated if participants agree that the humor is essentially a form of social play rather than outright aggression.” (citado em Scholtes, 2016, p. 27)

Para efeitos deste trabalho, consideremos o humor como um fenómeno social, tipicamente humano, instigador de uma reacção de divertimento, ainda que esta nem sempre se concretize. Do meu ponto de vista, esta definição, ainda que pouco abrangente e deveras simples, aglutina em si grande parte dos fatores mencionados por outros autores que mais se destacaram. Adicionalmente, esta definição é ampla o suficiente para incluir, e definir, o humor presente nos exemplos que se analisarão na secção 3.5.

3.2 TEORIAS DO HUMOR

Ainda que seja praticamente impossível obter consenso entre os investigadores no que concerne a questão da definição de humor, tal não os impediu de estudar este conceito. Desta forma, foram surgindo ao longo dos anos inúmeras teorias do humor, baseadas no tipo de definição que cada investigador propõe. Estas teorias podem ser de

diversos tipos, dependendo da forma como tentam definir o humor e dos aspetos em que se focam.

Shipley (2007) afirma que estas teorias podem ser divididas em três grupos: teorias funcionais, teorias de estímulo e teorias de resposta. Para o primeiro grupo, as teorias funcionais, Shipley não oferece muitas explicações, refere apenas que as mesmas necessitam de ser mais investigadas, pois são fascinantes do ponto de vista psicológico e fisiológico. Quanto ao segundo grupo, as teorias de estímulo, é dito que o propósito destas teorias é o de tentar explicar o que é que torna algo engraçado ou não. Dentro deste tipo de teorias, pode incluir-se a incongruidade e a surpresa como elementos característicos, no que concerne as definições apresentadas. Por fim, o terceiro grupo, o das teorias de resposta, caracteriza-se por incluir teorias que se centram em analisar o porquê de um indivíduo achar algo engraçado. Neste tipo de teorias, surge a ideia da superioridade, isto é, a ideia de que o riso à custa de terceiros é um elemento essencial do humor e de que é assim que este é conseguido.

Vandaele (2010), por outro lado, destaca apenas dois tipos de teorias de humor: as teorias sociais e as teorias da incongruidade. As teorias sociais tendem a definir o humor como uma forma de superioridade, pois insistem na existência constante de um alvo da piada. Desta forma, sob a alçada desta teoria, o humor pode ser entendido como uma forma de inclusão ou exclusão, assim como de delimitação de hierarquias. Por outro lado, as teorias da incongruidade focam-se mais no aspeto cognitivo do humor. Segundo Vandaele (2010), pode até dizer-se que, em termos gerais, a incongruidade acontece quando as regras cognitivas não são seguidas.

Ainda que as propostas destes dois autores sejam distintas, ambas partilham elementos comuns, como é o caso das teorias da incongruidade. Dentro das teorias da incongruidade, destaca-se uma das que mais impacto tiveram no estudo do humor – a

General Theory of Verbal Humor (Teoria Geral do Humor Verbal, em tradução livre) de Attardo e Raskin (1991) (citado em Young, 2007). Esta teoria sugere que as piadas podem ser divididas em seis parâmetros que os autores apelidam de *knowledge sources* (fontes de conhecimento, em tradução livre), são eles: Linguagem (LA), que diz respeito à organização das palavras dentro de uma frase; Estratégia Narrativa (NS), que se centra no facto de todas as piadas, por mais simples que sejam, necessitarem de uma narrativa por detrás para terem sentido; Alvo (TA), que é o parâmetro que define quem irá ser ridicularizado (os autores afirmam que, quando não existe nenhum indivíduo ou grupo como alvo, este campo mantém-se vazio); Situação (SI), que é aquilo sobre o qual a piada trata; Mecanismo Lógico (LM), que se define como a resolução da incongruidade (no entanto, como esta resolução é opcional, assim o é também este parâmetro); Oposição de Guiões (SO), parâmetro em que se afirma que, para uma piada funcionar, tem de cumprir duas condições – o texto tem de ser compatível com dois guiões e esses dois guiões têm de ser opostos ou justapostos.

Segundo Attardo (1985) (citado em Young, 2007), estes parâmetros são essenciais no que concerne a tradução de piadas, pois permitem ao tradutor descodificar o significado e as subtilidades que se escondem por detrás de cada uma, além de o auxiliarem, de igual forma, na recodificação das mesmas aquando da tradução para o texto de chegada. Ainda assim, Young (2007) sugere que, apesar de a *General Theory of Verbal Humour* ser essencial no que toca à tradução de piadas, só por si não é suficiente. Afirma que, para traduzir humor, é necessário algo mais, algo que vai para além do conhecimento de meras técnicas. Para ilustrar esta situação, Young (2007) dá o exemplo de um piloto de aviões. Afirma que este, a partir do momento em que aprende a pilotar, provavelmente poderia voar intuitivamente, contudo, verifica sempre que todos os equipamentos se encontram em perfeitas condições. Tal como o piloto, também deve o tradutor verificar

todos os materiais envolvidos na tradução, assim como fatores externos, extralinguísticos ou extratextuais. Desta forma, Young (2007) afirma que, para se traduzir um texto com recursos humorísticos, é necessário ter em conta a *General Theory of Verbal Humour*, assim como *Time Frame Considerations* (TFC), isto é, verificar se o texto contém alusão a eventos recentes e se o espectador irá compreender essa referência, *Social Class and Educational Considerations* (SEC), ou seja, a consideração de que uma piada com referências científicas será mais difícil de compreender sem uma explicação, do que uma piada sobre a internet, *Cultural Awareness Decisions* (CAD), ou seja, alterações que podem ocorrer, ou não, e que dependem do conhecimento que o tradutor acredita que a audiência terá ou não, e, por fim, *Publication Background Information* (PBI), ligada a questões ideológicas, políticas e editoriais que podem influenciar, ou não, a tradução de um texto. Ao aglutinar todos estes fatores essenciais, é possível criar, segundo Young (2007), uma *checklist* através da qual o tradutor se pode guiar na sua tradução, obtendo, desta forma, um melhor produto final.

Ainda que, à semelhança da definição de humor, não haja igualmente um consenso no que concerne as várias teorias de humor e a forma de as classificar, é fácil perceber a importância que estas têm na tradução do humor, neste caso, mas não só. O conhecimento não ocupa espaço, assim sendo, a consciência da existência destas teorias, sejam elas diretamente ligadas à tradução do humor ou não, pode produzir efeitos muito benéficos para o tradutor, especialmente para um tradutor inexperiente. Tal como Young (2007) assevera, o conhecimento das técnicas só por si pode não ser o suficiente, contudo, aliado à prática e tendo em conta todos os elementos, tanto externos como internos, pode ser um auxiliar necessário para descodificar um texto de partida e produzir uma boa tradução.

3.3 TIPOS DE HUMOR

Para melhor compreender o conceito de humor, é igualmente necessário ter em consideração os vários tipos de humor e/ou piadas que existem. No que concerne este tópico, a maioria dos investigadores deste tema concorda com a existência de três tipos de humor e/ou piadas:

1. Humor/piadas universais;
2. Humor/piadas culturais;
3. Humor/piadas linguísticas.

Schmitz (2002) (citado em Vossoughi e Saba, 2005) classifica o primeiro grupo, humor universal, como aquele que maioritariamente é compreendido através do contexto e do conhecimento sobre o normal funcionamento do mundo. Segundo este autor, em teoria, este tipo de humor é aquele que continuaria a ter piada após a tradução, sem necessidade de recorrer a grandes estratégias de transposição.

O segundo grupo, humor cultural, espelha as práticas socioculturais da sociedade em questão e transmite à audiência a forma como determinados membros de certas comunidades se veem a eles próprios. Este grupo levanta alguns problemas relativamente ao primeiro, visto que representa um desafio para um tradutor. Sendo baseado naquilo a que uma determinada cultura acha piada, a tradução deste tipo de humor para outra cultura pode resultar num produto final que perde toda a piada.

O terceiro grupo, humor linguístico, representa as piadas baseadas em jogos de palavras ou significados, explorando conceitos como a fonologia, a morfologia ou a sintaxe de uma língua em particular. Estas últimas podem ser consideradas como as mais difíceis de traduzir mantendo, ao mesmo tempo, o lado humorístico da expressão. Isto porque, muitas vezes, os jogos de palavras que são conseguidos ao explorar, por exemplo, a fonologia de determinado conjunto de palavras, podem resultar numa determinada

língua de partida, e terem um significado totalmente oposto numa outra língua de chegada, ou, simplesmente, não funcionarem de todo nesta língua. Deriva daqui a necessidade do uso de estratégias de tradução que guiem o tradutor para a melhor forma de encontrar um equivalente, que podem passar pela omissão da piada num determinado momento, para depois a compensar mais à frente, quando o texto assim o permite.

Dada a sua complexidade, este último tipo de humor tem vindo a ser muito estudado e investigado. Numa abordagem mais focada na tradução audiovisual, Chiaro (2004) apelida este tipo de humor de *Verbally Expressed Humour* ou VEH. Segundo Scholtes (2016), este é um tipo de humor, à semelhança do que foi referido anteriormente, que se apoia em fatores linguísticos para gerar uma reação humorística num determinado grupo. É conhecido por ser um dos tipos de humor que mais problemas apresenta aquando da sua tradução, visto que se apoia, em grande medida, na língua e nas subtilezas da mesma, assim como na cultura de um determinado grupo de pessoas que partilha essa língua. Chiaro (2010, p. 5), (citada em Scholtes, 2016, p. 28), caracteriza o VEH como um tipo de humor que: “*often consists of the combination of linguistic play with encyclopedic knowledge*” and “*cultural features*”. Isto é, o VEH é um tipo de humor que, à partida, representa alguns desafios de compreensão, é um tipo de humor mais aguçado e refinado que muitas vezes escapa ao comum cidadão. Ainda que a ideia de diversão e humor possa ser, de certa forma, algo universal, a apreciação de um determinado tipo de VEH não o é.

Tendo isto em conta, este tipo de humor é muitas vezes considerado como intraduzível devido à sua qualidade de elemento dependente da linguagem. Os tradutores são frequentemente confrontados com a aparentemente impossível tarefa de traduzir VEH, mantendo, ao mesmo tempo, o máximo possível de conteúdo informacional e pragmático, assim como provocando um efeito semelhante na cultura de chegada que

provocaria na cultura de partida. Raphaelson (1989, p. 130) ilustra esta dificuldade afirmando:

“In order to translate the joke it would be necessary to have an idiomatic expression about humor which contained a word which rhymed with a word which means something about puns or language. This word which means something linguistic would have to be similar to the word it rhymes with, and its presence would have to add a little meaning to the sentence.” (Citado em Nasab, 2015, p. 11)

Posto isto, facilmente se depreende que tal tarefa é praticamente impossível. Assim, a qualidade de qualquer tradução, no que toca a este tipo de humor, está inerentemente ligada à criatividade do tradutor e à sensibilidade do mesmo relativamente às questões do humor.

Adicionalmente, este tipo de humor encontra-se inerentemente conectado a fatores culturais. Desta forma, não só o tradutor tem de ter em conta fatores puramente linguísticos, mas também culturais. As diferenças culturais e linguísticas entre línguas podem criar um sério problema de tradução. A isto, acrescenta-se o facto de algo poder ter piada numa determinada língua, mas, quando traduzido literalmente para outra, perder toda essa componente. Mais, a própria natureza da tradução audiovisual pode transformar-se num problema. Uma piada verbal encontra-se conectada a estímulos visuais que condicionam a tradução da mesma, por outro lado, uma piada apenas escrita pode ser alterada ou substituída por outra que faça mais sentido sem causar estranheza ou insatisfação ao leitor. Assim sendo, é possível concluir que a tradução do humor, por si só, é algo que exige bastante esforço ao tradutor, contudo, quando a este esforço se acrescenta o facto de ser realizada num meio audiovisual, esse esforço é redobrado pelas condicionantes acrescidas.

3.4 ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE HUMOR

Sendo o objetivo produzir a melhor tradução possível, o uso de estratégias de tradução, aliado ao conhecimento dos diferentes tipos de humor e teorias, é indispensável. Adicionalmente, tal como foi referido anteriormente, a prática e uma certa sensibilidade humorística são igualmente elementos essenciais à produção de uma boa tradução. Passarão, de seguida, a ser enumeradas e comentadas algumas das estratégias de tradução de humor encontradas.

Em primeiro lugar, será abordado um conjunto de estratégias mais especificamente direcionadas para a tradução do *Verbally Expressed Humour*. Segundo Chiaro (2004), este tipo de humor é, muitas vezes, ignorado pelo tradutor, ao ver-se impedido de replicar o mesmo efeito humorístico do texto de partida no texto de chegada. Assim sendo, ao não encontrar na língua de chegada uma equivalência possível que produza o mesmo efeito inicial, o tradutor, escolhendo ignorar, provoca muitas vezes no público-alvo um sentimento de desconfiança para com a legendagem da peça, que se manterá ao longo da mesma.

Em alternativa a esta estratégia, Chiaro (2004) apresenta três opções possíveis. A primeira é a substituição do VEH da língua de partida, por um exemplo de VEH na língua de chegada. Idealmente, esta seria a estratégia a adotar em todas as instâncias em que ocorresse um exemplo de VEH, contudo, tal nem sempre é possível. Para que seja possível empregar esta estratégia, muitas vezes o tradutor vê-se obrigado a despende uma quantidade considerável de tempo num determinado VEH de modo a conseguir transpô-lo para a língua de chegada. No entanto, se há algo que o tradutor tem sempre a menos, é tempo.

A segunda alternativa de Chiaro (2004) é a substituição do VEH da língua de partida por uma expressão idiomática na língua de chegada. De acordo com Chiaro

(2004), é usual substituir uma piada de uma língua de partida por uma expressão idiomática na língua de chegada. Contudo, apesar de esta ser uma solução perfeitamente viável, não é a mais satisfatória para a audiência, pois pode provocar no público uma sensação de estranheza ou engano, especialmente se este for conhecedor da língua de partida.

A terceira e última alternativa de Chiaro (2004) é a substituição do VEH da língua de partida por um exemplo de VEH da língua de chegada noutra local do texto, onde seja possível incluir essa adição. Esta última opção é frequentemente usada em textos humorísticos escritos, tais como livros ou crónicas. Contudo, no que concerne o humor presente em filmes ou séries o mesmo não acontece. Tal deve-se ao facto de, em filmes e séries, o humor estar diretamente conectado à ação que se encontra a decorrer no ecrã. Assim sendo, ao substituir um exemplo de VEH por outro mais adiante, onde tal seja possível, quando se trata de um filme ou série, é necessário ter em conta se tal se adequa à situação e ao contexto, pois a mera introdução de um elemento humorístico de modo a compensar outro que tenha ocorrido anteriormente pode resultar em incongruências.

Relativamente a estas estratégias de tradução de humor apresentadas por Chiaro (2004), pode dizer-se que se referem mais propriamente à forma, são mais gerais, não revelando, portanto, ao tradutor opções de tradução quando se depara com situações mais particulares, como jogos de palavras ou humor culturalmente específico. Desta forma, de seguida, passarão a ser enumeradas outras estratégias de tradução específicas de tipos de humor linguístico, do humor universal e do humor cultural.

Delabastita (1996, p.128) é considerado um perito no que concerne um dos tipos de humor linguístico mais frequentemente encontrado – os trocadilhos ou jogos de palavras. O autor define-os como:

“(...) general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.” (Citado em Spanakaki, 2007)

A isto, o autor acrescenta ainda que o trocadilho contrasta estruturas linguísticas com diferentes significados, tendo como fio condutor a semelhança destas no que toca à forma. Adicionalmente, de acordo com o tipo e o grau de semelhança, estes podem ser divididos em homónimos, homófonos, homógrafos e parónimos, e ainda em verticais ou horizontais. Isto é, a semelhança ao nível da forma pode ocorrer na mesma parte do texto, sendo vertical, ou pode seguir-se um ao outro, sendo horizontal. Posto isto, Delabastita (1996) (citado em Spanakaki, 2007) apresenta oito estratégias para a tradução de trocadilhos que se encontram à continuação:

1. Trocadilho —→ trocadilho, quando um trocadilho da língua de partida é substituído por outro na língua de chegada, que não tem necessariamente de ser do mesmo tipo, interessa apenas que o trocadilho tenha sido substituído por outro, ainda que o assunto ou tipo sejam distintos do original;
2. Trocadilho —→ não-trocadilho, quando o trocadilho da língua de partida é omitido, o que não significa que todo o segmento seja igualmente omitido. Quanto ao significado inicial, este poderá ser mantido na totalidade (não-trocadilho não seletivo) ou apenas parcialmente (não-trocadilho seletivo), ou pode até ser completamente alterado. Este método resulta muitas vezes na perda de humor;

3. Trocadilho \longrightarrow figura de estilo, quando o trocadilho da língua de partida é substituído por uma figura de estilo que, apesar de não ser um trocadilho, resulta em jogo de palavras, tentando reproduzir o efeito do trocadilho inicial, apesar de existir alguma perda do efeito humorístico;
4. Trocadilho \longrightarrow zero, omissão, não só do trocadilho, mas de todo o segmento, pois este não é substituído por nenhum outro. Esta situação pode acontecer quando as duas línguas ou culturas são de tal forma distintas que não é possível encontrar uma solução satisfatória, optando-se, assim, pela omissão do segmento inteiro, o que resulta inevitavelmente numa perda de humor;
5. Trocadilho TP = Trocadilho TC, quando o tradutor se limita a copiar o trocadilho da língua de partida para a língua de chegada;
6. Não-trocadilho \longrightarrow trocadilho, quando, apesar de não haver um trocadilho na língua de partida existe, algum humor, mas não obrigatoriamente, e é adicionado um na língua de chegada, muitas vezes de modo a compensar a impossibilidade de introdução de um trocadilho num outro local do texto;
7. Zero \longrightarrow trocadilho, quando um trocadilho, à semelhança do que acontece na estratégia (6), é introduzido onde antes não existia. A diferença, contudo, está no facto de, neste caso, não existir nenhum elemento humorístico já presente no texto, sendo este criado especificamente para o efeito;
8. Técnicas editoriais, notas de tradutor ou notas de rodapé inseridas com o intuito de explicar o porquê de uma determinada opção de tradução.

De acordo com Spanakaki (2007), muitas destas estratégias podem ser usadas em conjunto no mesmo texto. Scholtes (2016) afirma que estas estratégias não foram

pensadas especificamente para a tradução audiovisual, o que significa que é possível que algumas delas não se adequem a este tipo de tradução, tal como é o caso da estratégia (8). As técnicas editoriais podem ser perfeitamente empregues na tradução de texto escrito, contudo, no que toca ao texto audiovisual, tal não é possível, apesar de se verificar em algumas traduções amadoras. A estratégia (4) também será outra que não se adequa, uma vez que o tradutor não pode omitir a imagem, muito menos o texto. No entanto, todas as outras estratégias são possíveis.

Ainda dentro das estratégias de tradução do humor linguístico, apesar de se relacionar, de igual forma, fortemente com o humor cultural, vale a pena destacar o uso de palavrões como elemento provocador de efeito humorístico. Ao contrário do que se possa pensar, estas são talvez algumas das palavras mais difíceis de traduzir. Podem parecer fáceis, à primeira vista, contudo, existe todo um conjunto de fatores que é necessário ter em conta no momento da tradução das mesmas. Um deles, e talvez o que mais influencia a forma como estas palavras são traduzidas, relaciona-se com as indicações providenciadas pelo cliente. Muitas vezes, ao ser pedido que se traduza determinada série ou filme, é indicada ao tradutor, por parte do cliente, a forma como este deve agir quando se depara com palavrões. As indicações podem ser variadas, pode ser pedido ao tradutor que omita, que suavize ou que simplesmente traduza estas palavras por um equivalente na língua de chegada. Estas decisões por parte do cliente prendem-se, frequentemente, com a hora a que o programa irá para o ar, com o tipo de canal em questão ou com o público-alvo para o qual pretende direccionar dito programa. Outro aspeto a ter em conta na hora de traduzir estas palavras é o facto de um palavrão ter mais força expressiva quando escrito do que quando proferido oralmente. Pode não parecer evidente, mas um palavrão é sempre mais forte e tem sempre mais impacto quando se encontra na forma escrita. Assim, é necessário ter cuidado na tradução destas palavras

quando não há indicação por parte do cliente sobre como as tratar. Adicionalmente, coloca-se de igual forma uma questão cultural, no sentido em que pode ser comum numa determinada língua de partida proferir frequentemente determinados palavrões, ao passo que numa outra língua de chegada tal poderá ser impensável e considerado desadequado. De acordo com Vossoughi e Saba (2005), as estratégias mais comumente empregues na tradução de palavrões são a substituição e a condensação.

Passemos agora para outro tipo de humor - o humor cultural. É necessário destacar que, regra geral, para que este seja compreendido como tal, é necessário, primeiramente, que a audiência-alvo o reconheça e identifique as referências culturais empregues na situação humorística em questão, pois, muitas vezes, por falta de referências culturais, este tipo de humor acaba por não ser detetado e a componente humorística perde-se. Assim sendo, a tradução de humor cultural é uma tarefa que pode ser considerada algo delicada, no sentido em que exige um conhecimento aprofundado ao tradutor e, de certa forma, também à audiência, tanto da língua de partida como da língua de chegada. O humor cultural é, frequentemente, expressado através do uso de alusões. Estas podem definir-se, genericamente, como referências implícitas a literatura, arte, pessoas ou eventos. Leppihalme (1997, p. 41), (citado em Spanakaki, 2007), define-as como elementos que implicam a modificação da forma que, por sua vez, é: *“a combination of words that is accepted in the language community as an example of preformed linguistic material”*. Segundo Spanakaki (2007), as alusões podem ser usadas para a criação de humor, a delineação de personagens e a definição de temas. Encontram-se intrinsecamente ligadas à cultura de onde são originárias e a sua inteligibilidade além culturas pode variar bastante, no sentido em que vai inteiramente depender do facto de a audiência de destino conseguir decifrar, ou não, as referências que estas ativam. Assim sendo, é possível inferir que a tradução desta forma de humor é uma tarefa bastante

complicada e complexa, impondo ao tradutor desafios a vários níveis. Relativamente ao humor cultural especificamente presente no meio audiovisual, pode afirmar-se que existe uma certa facilidade de tradução comparativamente com a presença deste tipo de humor noutro meio, isto porque a existência de uma imagem associada a um texto auxilia o espetador a decifrar a componente humorística e a compreender a referência cultural presente. Ainda assim, em muitos casos, a imagem, só por si, não é o suficiente, levando a que o tradutor, frequentemente, se veja obrigado a optar por estratégias de tradução como a substituição e a neutralização, ou a tradução literal, que, de acordo com Vossoughi e Saba (2005), resultam, muitas vezes, numa perda humorística.

Por último, temos o humor universal. Pode considerar-se o humor universal como o tipo de humor obtido maioritariamente através do contexto, da situação, e do conhecimento sobre o normal funcionamento do mundo. Isto é, este é um humor essencialmente situacional e intrinsecamente ligado à imagem, o que também facilita a descodificação do mesmo. Exemplos típicos do humor universal são uma queda aparatosa de uma personagem ou até o uso indevido de um objeto, que, quando utilizado de forma contraproducente e ilógica, pode despoletar uma situação humorística. Tal como o nome indica, este tipo de humor é normalmente universalmente compreendido em todas as sociedades, não colocando grandes problemas nesse sentido aquando da tradução do mesmo, sendo que a estratégia de tradução mais usada, segundo Vossoughi e Saba (2005), será a estratégia de tradução literal, ou transferência, como estes autores indicam. Dentro deste tipo de humor, pode destacar-se a ironia, como uma outra forma de exprimir uma situação humorística. A ironia, de acordo com Spanakaki (2007), apesar de, à primeira vista, parecer ser um tipo de humor fácil de identificar, é, na verdade, bastante complexa, pois não existe um estilo ou um tom específico que caracterize a ironia, nem um elemento identificativo claro que se possa reconhecer. Esta autora descreve genericamente a ironia

como algo que acontece quando se diz uma coisa querendo com ela significar outra. Desta forma, a ironia depende em grande parte do contexto em que acontece, podendo ter diferentes interpretações consoante o espetador. Mateo (1995) (citado em Spanakaki, 2007) propõe uma lista de possíveis estratégias de tradução de ironia.

1. Ironia —> ironia, a ironia do texto de partida é traduzida por ironia no texto de chegada, contudo, esta tradução pode ser conseguida de diferentes formas, tais como: tradução literal, tradução que produz um “efeito semelhante”, ou tradução recorrendo a efeitos diferentes daqueles usados no texto de partida;
2. Ironia —> ironia reforçada, a componente irónica existente é reforçada através da adição de uma determinada palavra ou expressão;
3. Ironia —> ironia mais restrita, a ironia do texto de partida torna-se mais explícita e restritiva no texto de chegada, eliminando significados ambíguos;
4. Ironia —> sarcasmo, neste caso, a ironia inicial transforma-se em sarcasmo;
5. Ironia —> nenhuma ironia, aqui a componente irónica inicial perde-se em detrimento da explicitação do conteúdo inicialmente obscurecido pela utilização da ironia;
6. Ironia —> ironia sem ambiguidade, isto é, continua a existir uma certa ironia, contudo, a expressão ao ser traduzida perde o duplo significado, mantendo apenas um dos significados iniciais;
7. Ironia —> sinónimo, a ironia é substituída por um sinónimo sem que exista a possibilidade de a expressão manter o duplo significado característico da ironia;

8. Ironia —> nota de rodapé, na impossibilidade de traduzir de uma outra forma, o tradutor opta por incluir uma nota de rodapé explicando o conteúdo;
9. Ironia —> tradução literal, a ironia é traduzida de forma literal, contudo, não existe qualquer ironia no texto de chegada;
10. Ironia —> nada, quando a componente irônica é totalmente apagada do texto de chegada;
11. Nenhuma ironia —> ironia, quando é criado um momento irônico no texto de chegada onde nenhum existia no texto de partida, muitas vezes como estratégia de compensação por incapacidade de tradução de uma incidência anterior.

Tanto a estratégia número 8 como a estratégia número 11 não são estratégias comumente associadas à tradução audiovisual, mais especificamente à legendagem. Isto porque não foram especificamente pensadas para a tradução de humor no meio audiovisual, mas apenas para a tradução de humor. Ainda assim, tal não impossibilita a utilização das mesmas como auxiliar de tradução de situações em que seja usada a ironia. É apenas necessário ter em atenção que algumas delas não se adequam, como é o caso da estratégia número 8 e número 11. A estratégia de tradução número 8, ou seja, a introdução de uma nota de rodapé, é algo que simplesmente não acontece na legendagem, é, aliás, impensável incluir uma nota de rodapé numa legenda quando o tempo e o número de caracteres permitidos já são tão escassos. No entanto, há situações, quando o cliente assim o permite, em que o tradutor, de modo a explicar um caso de ironia, e por não encontrar outra forma de o fazer, inclui entre parêntesis algumas palavras que permitem ao espetador identificar de imediato que, naquela instância, aquela referência pode ter outro significado que introduz uma situação cômica. Quanto à estratégia número 11, a adição

de uma situação irónica onde antes não existia de modo a compensar uma outra, já não se trata de uma raridade ou impossibilidade, mas sim de uma estratégia bastante complicada de utilizar. Complicada no sentido em que conta com restrições a nível de imagem, espaço e tempo, isto é, o tradutor, na tentativa de usar esta estratégia, depara-se com limitações de tempo e espaço, que nem sempre permitem a adição de mais conteúdo, além de que tem de ter em conta que não pode adicionar situações irónicas, no texto da legenda, que não coincidam com aquilo que o espetador se encontra a visualizar, pois tal iria gerar desconfiança no espetador.

3.5 EXEMPLOS RETIRADOS DO ESTÁGIO

Neste ponto, serão comentados e analisados alguns exemplos especificamente humorísticos que surgiram durante a realização de algumas das tarefas que fizeram parte do estágio. Tendo em conta que, no capítulo 2.1, já foi apresentado em resumo de cada tarefa para efeitos de contextualização, aqui passar-se-á diretamente ao comentário do problema de tradução, tentando aplicar algumas das estratégias de tradução apresentadas no ponto anterior.

3.5.1 *COMEDIANS OF THE WORLD*

Tendo em conta que esta série protagoniza espetáculos humorísticos realizados por humoristas, na sua maioria, profissionais, é de esperar que a tradução da mesma apresente algumas questões de tradução neste sentido. As mesmas serão enumeradas de seguida.

EXEMPLO 24:

Inglês (original)	Português (tradução)
What's the eldest fruit? The elderberry.	O que diz um tomate para o outro? Tu matas-me.

Este é um caso bastante claro de humor linguístico, recorrendo, para tal, ao uso de um trocadilho. O humorista pergunta ao público qual é a fruta mais velha, ao qual o próprio responde que é o fruto do sabugueiro. É claro que, posto desta forma em português europeu, este trocadilho não só não tem qualquer significado, como perde todo o efeito humorístico quando traduzido literalmente. O trocadilho está no facto de a palavra inglesa para fruto do sabugueiro ser uma palavra composta, que resulta da junção de “elder” (sabugueiro) com a palavra “berry” (fruto), contudo, a palavra “elder” não significa apenas sabugueiro, mas pode também adquirir o significado de “o mais velho”, dependendo do contexto em que se encontra. Isto é, as palavras “elder” e “elder” são homónimas, adquirindo significados diferentes consoante o contexto em que se inserem. Assim sendo, o humorista aproveitou-se do duplo significado da palavra para construir este trocadilho e provocar, desta forma, um efeito humorístico. No entanto, em português europeu, tal como já foi referido, dito trocadilho não tem sentido algum e uma tradução literal só iria provocar confusão ao espetador, podendo até criar um certo sentimento de desconfiança para com o tradutor, tendo em conta a má qualidade das legendas apresentadas. Desta forma, e tendo em conta que a nossa língua está igualmente repleta de exemplos de piadas deste tipo, optei pela substituição do trocadilho por outro, usando as estratégias de tradução apresentadas por Delabastita (1996) para a tradução de trocadilhos. O trocadilho que usei para substituir não é necessariamente igual, nem utiliza os mesmos elementos, passa-se do fruto do sabugueiro para um tomate, contudo, é também construído com base numa semelhança fonética e provoca o efeito desejado, que é uma piada simples que provoca rapidamente o riso.

EXEMPLO 25:

Inglês (original)	Português (tradução)
What's Buda's favorite dip? Hummus.	Qual é o molho preferido do Buda? Húmus.

Este trocadilho surge no seguimento do anterior, numa altura do espetáculo em que o humorista conta algumas piadas isoladas, que não dão seguimento à história que se encontra a contar, proporcionam, de certa forma, um momento de pausa na narrativa. Trata-se, mais uma vez, de um exemplo de uso de humor linguístico, contudo, desta vez, o humorista recorre à semelhança fonética entre o modo de pronúncia da palavra “hummus” e o som que habitualmente se faz quando se pratica meditação. No que concerne a tradução deste trocadilho, optei pela estratégia de tradução trocadilho TP = trocadilho TC de Delabastita (1996), isto é, limitei-me a traduzir o trocadilho de forma literal do texto de partida para o texto de chegada, pois penso que é uma piada que, por ter uma componente sobretudo fonética, juntamente com a imagem, torna-se bastante perceptível, não necessitando, portanto, na minha opinião, de adaptação, é tão perceptível para o público original como para o português.

EXEMPLO 26:

Inglês (original)	Português (tradução)
The other day, I was in the Gay Times.	Saí na Gay Times.
The publication, not the era.	Na revista, não na era.

Este é mais um caso do uso de trocadilhos para efeitos humorísticos, contudo, ao contrário do que acontecia com o exemplo anterior, não é possível a substituição deste por um outro, ainda que com significado diferente. Isto porque, no exemplo anterior, o trocadilho faz parte de um conjunto de piadas isoladas que o humorista diz numa certa

parte do espetáculo, ao passo que este trocadilho surge na continuação da história que este se encontra a contar e cujo conteúdo será necessário para compreender a narrativa. Assim sendo, aqui o significado sobrepõe-se à forma e ao efeito, obrigando-me a empregar a estratégia de tradução de Delabastita (1996) de trocadilho por um não-trocadilho. Neste exemplo, o trocadilho é conseguido usando o nome de uma revista que havia publicado um artigo sobre este humorista. Ora, o nome da revista é “Gay Times”, o que em português se poderia traduzir por “Tempo/Era/Época Gay”, por exemplo. Tendo em conta este possível significado duplo do nome da revista que poderia escapar à audiência, o humorista decide clarificar e dizer que saiu na capa da revista não na era/época *gay*, o que gera divertimento na audiência. À primeira vista, este trocadilho pode parecer de simples resolução, uma vez que o significado quando traduzido para português faz sentido e é compreensível, contudo, as regras de tradução, no que concerne, a tradução de títulos de publicações, como é o caso desta revista, ditam que não se deve traduzi-los, mas sim manter o original. Tal regra, impossibilita a tradução do trocadilho por um outro trocadilho, pois apesar de a palavra “gay” estar absolutamente difundida na cultura portuguesa, a palavra “times” não, além de que não seria de imediato compreendido que “Gay Times” é uma revista, o que poderia causar alguma estranheza inicial. Assim sendo, torna-se impossível manter o trocadilho e o significado. Uma possível solução de modo a manter o elemento humorístico seria “Saí na revista, não do armário”, contudo, penso que resultaria em algo rebuscado, cuja ligação com a frase anterior poderia não se compreender de imediato, causando confusão à audiência.

3.5.2 *SPACEBAR*

A tradução da série *Spacebar* foi, na minha opinião, a que mais problemas levantou durante todo o estágio. Desde problemas de compreensão, por os interlocutores falarem demasiado rápido ou sobreporem-se uns aos outros, até problemas mais

especificamente humorísticos, como é o caso daquele que passarei a apresentar de seguida.

EXEMPLO 27:

Inglês (original)	Português (tradução)
You can tune a piano, but you can't tuna fish.	O pianista toca piano, mas não toca-discos.



Alternativa
Podes afinar um piano, mas não um atum.

O problema que se coloca logo à partida com a tradução desta frase é o facto de que a tradução da mesma obriga necessariamente à perda de um dos referentes nela existentes. Isto porque na língua portuguesa, as palavras atum (*tuna fish*) e afinar (*to tune*) não são, claramente, homófonas como acontece na língua inglesa. Assim sendo, não é possível manter o trocadilho nos mesmos moldes que acontecia no original em inglês. Contextualizando um pouco o surgimento desta frase, pode dizer-se que o programa se inicia com o apresentar dizendo a mesma, provocando um momento de riso entre os comentadores, que rapidamente passam ao assunto principal do programa, não fazendo qualquer comentário adicional sobre a frase. Isto é, não há um seguimento da narrativa neste sentido, nem as referências mencionadas na mesma são indispensáveis à compreensão da narrativa que se segue. Desta forma, a tradução, é de certa forma, mais fácil do que seria se o conteúdo fosse importante para a compreensão da cena, o que proporciona ao tradutor, na minha opinião, duas opções: traduzir literalmente ou tentar de alguma forma conservar o trocadilho. A tradução literal é, em certa medida, o caminho

mais rápido e fácil, poupando tempo ao tradutor que poderá dedicar a outros problemas que possam surgir. Poderia colocar-se a questão de que a tradução literal não provocaria o mesmo efeito no público português, contudo, a frase original também não é provocadora de uma onda de riso, causa apenas uma certa sensação de estranheza, semelhante àquela que se sente quando se ouve uma “piada seca”. Além de que não existe riso enlatado, o que complicaria um pouco mais as coisas, pois resultaria numa perda de efeito humorístico bastante mais significativa, já que o espetador se iria aperceber claramente de que algo naquela frase deveria pelo menos provocar uma sensação humorística quando claramente não é o caso. Ao optar por esta solução seria então utilizada a estratégia de Delabastita (1996) de trocadilho por um não-trocadilho, tratando-se de um não-trocadilho seletivo, pois o significado inicial é apenas mantido parcialmente. A segunda opção, e a mais difícil, é a tradução de um trocadilho por um trocadilho, tentando manter o máximo possível do significado inicial. Esta foi a minha primeira opção, optei pela eliminação do referente “*tuna fish*” (atum), mantendo o “*tune a piano*” (afinar um piano), pois pensei que fosse mais fácil encontrar uma palavra que mantivesse relações de homonímia, homofonia, homografia ou paronímia dentro do universo de “afinar um piano”. Contudo, revelou-se uma tarefa bastante complicada que me consumiu demasiado tempo, tempo este que numa situação de trabalho seria, muitas vezes, crucial para conseguir terminar o projeto a tempo. Tentei encontrar palavras com uma raiz semelhante à palavra “afinar”, mas sem sucesso. O mesmo se passou com a palavra “piano” e “pianista”. Até que decidi alterar ainda mais o referente, trocando a palavra “afinar” por “tocar”, mas ainda assim a tarefa continuava bastante complicada. A solução final que encontrei, usando a estratégia de tradução de Delabastita (1996) de trocadilho por trocadilho, foi: “O pianista toca piano, mas não toca-discos.”. Esta até poderia ser uma boa solução ao fazer o trocadilho entre “toca” e “toca-discos”, no entanto, em português europeu a palavra usada para este

aparelho é “gira-discos” e não “toca-discos”. Ou seja, o uso deste trocadilho, creio eu, iria causar mais estranheza e desconfiança ao espectador, pois este iria ficar a pensar no que seria um “toca-discos”. Não iria, portanto, decodificar automaticamente que um “toca-discos” é um “gira-discos” e o trocadilho não teria sucesso. Ainda assim, penso que foi uma boa tentativa de manter o trocadilho original e ilustra perfeitamente o que Delabastita (1996) indica na estratégia de tradução de trocadilho por trocadilho, quando afirma que o conteúdo do trocadilho inicial não tem de ser obrigatoriamente mantido de forma a criar um trocadilho.

EXEMPLO 28:

Inglês (original)	Português (tradução)
I felt like the Maxell or the Memorax guy in the chair like...	Parecia o tipo da Maxell ou da Memorax na cadeira tipo...

Este segundo exemplo é ótimo para demonstrar um outro tipo de humor – o humor cultural. Este é um humor que nem sempre é óbvio, passando muitas vezes despercebido, pois baseia-se num conhecimento que nem sempre é partilhado por todos, mas apenas por um grupo restrito de indivíduos. Este grupo pode variar das mais diversas formas, em função da idade, nacionalidade, interesses, etc. Assim sendo, o sucesso e compreensão de uma determinada piada que tenha como base uma referência cultural vai depender inteiramente do conhecimento partilhado pelo conjunto de pessoas recetoras da mesma. Neste caso específico, não estamos perante uma piada construída por um humorista e pensada para um determinado grupo de pessoas constituintes de uma audiência, mas sim de uma referência a um anúncio de televisão de 1983, que faz parte do imaginário da cultura americana e que, portanto, é reconhecido pela mesma. Desta forma, logo à partida, coloca-se o problema: será este anúncio conhecido pelo público português? A resposta neste caso é, certamente, não, ainda para mais tendo em conta que é um anúncio bastante

antigo. Tanto é assim, que no início nem me apercebi de que esta frase tinha como referência um anúncio televisivo, pensei que se referia a alguma outra cena dentro do filme que o interveniente se encontrava a comentar, nem tão pouco percebi que Maxell e Memorax seriam marcas. Limitei-me, numa primeira abordagem, a traduzir de forma literal (Chesterman, 1997), sem me questionar muito sobre o significado, inclusivamente errando na maneira de escrever o nome destas marcas. Apenas no momento da revisão me dei conta de que se tratava de uma comparação com algo proveniente de um universo que desconhecia. Após alguma pesquisa, encontrei o anúncio em questão. Este mostra um indivíduo, sentado num cadeirão, a ser atingido pela potência de som proveniente de uma cassete onde se pode ler Maxell, de tal modo é potente a qualidade de som que o indivíduo, apesar de permanecer sentado, como que é projetado para trás. Basicamente, os comentadores comparam a experiência de assistir a um determinado filme em IMAX, e toda a envolvimento atingida através da banda sonora, a este anúncio. Uma possível alternativa de tradução, e talvez a mais correta - correta no sentido de transmitir ao público português a mesma imagem visual que a utilização desta referência cultural provocou no público para o qual se destinava inicialmente -, seria encontrar um anúncio televisivo português, de índole semelhante, e que conseguisse transmitir ao espetador português um imaginário idêntico àquele provocado pelo anúncio original no público a que se destinava. Contudo, apesar de parecer algo simples, é uma tarefa bastante complicada que exigiria uma pesquisa extensa. Mais uma vez, coloca-se a questão da falta de tempo, não só na própria legenda, mas também falta de tempo da parte do tradutor para uma pesquisa a esse nível, já que, na maioria das vezes, os prazos de entrega são bastante reduzidos. Deste modo, optei por manter a estratégia de tradução inicial, corrigindo apenas os nomes das marcas para a forma correta. Esta é uma solução aceitável, pois, através do gesticular do comentador, entende-se que está a ser atingido de forma intensa pela qualidade do

som, contudo, o humor cultural perde-se totalmente, pois a referência não é reconhecida pelo público português. Ainda assim, é aceitável perder esta referência, causando ao mesmo tempo uma certa sensação de estranheza no espetador, uma vez que não há um seguimento da conversa neste sentido, é apenas usado para provocar um momento humorístico, não para introduzir um novo tema. Desta forma, optei pela tradução literal desta legenda ainda que, como afirmam Vossoughi e Saba (2005), tal escolha resulte numa perda humorística.

REFLEXÃO SOBRE O CAPÍTULO

Penso que, ao debruçar-me sobre o tema do humor na legendagem, pude perceber de forma mais aprofundada a dificuldade que existe na tradução de humor na legendagem. O tradutor não só se encontra limitado por questões técnicas da legendagem, como a velocidade de leitura, o número de caracteres por linha, etc., mas também por questões como o curto tempo para a realização de cada tradução imposto pelos próprios clientes, que exigem que se faça o melhor trabalho possível no mais curto espaço de tempo. Todos estes constrangimentos não abonam a favor de uma tradução com a melhor qualidade possível, já que, na maioria dos casos, o tradutor necessita de tempo para pesquisar, e, sobretudo, para pensar, sempre que surge uma componente humorística num determinado texto audiovisual.

Com este capítulo, conclui-se que o humor na legendagem é um tema bastante complexo e intrincado. Apesar de não existir um consenso quanto à definição do conceito de humor, tornando-se, assim, difícil afirmar com exatidão o que é de facto o humor, é um tema que merece ser estudado. Isto porque, muitas vezes, o ato de conseguir passar para o texto audiovisual de chegada a componente humorística presente no texto audiovisual de partida é quase tão imperativo como fazer passar o sentido da mensagem nele presente. Desta forma, creio ser essencial que o tradutor de audiovisual se familiarize com o estudo do humor na legendagem de forma a apresentar um bom produto final.

CONCLUSÃO

O estágio na empresa Sintagma Lda. foi uma experiência absolutamente enriquecedora, que serviu para promover um contacto inicial com o mundo da legendagem a nível profissional, através da imersão na equipa de uma das melhores empresas de legendagem do nosso país. Esta experiência proporcionou um entendimento, um pouco mais profundo, da forma como funciona o mundo da tradução para a legendagem e da dinâmica de trabalhar numa empresa de tradução em regime presencial. Através desta experiência, pude compreender melhor a forma como se distinguem os tradutores *in house* dos tradutores *freelancer*, e a importância da existência de ambos numa empresa. Mais, pude familiarizar-me e compreender o trabalho de um outro interveniente no processo da tradução - o gestor de projetos. A este, compete-lhe, além de traduzir, atribuir trabalho aos tradutores, rever o trabalho dos mesmos, uniformizar o projeto final, entre outros. Adicionalmente, apesar de, durante algumas cadeiras lecionadas durante o período de aulas, o assunto ter sido abordado, foi durante este estágio que consegui verdadeiramente compreender como funciona o mercado de trabalho da tradução e o quão saturado o mesmo se encontra.

O presente relatório de estágio teve como objetivo relatar e analisar as tarefas realizadas durante este mesmo estágio, com um especial foco na tradução humorística. Este foco fez sentido, pois, além de ser um tema pelo qual tenho bastante interesse, tive a sorte de me serem alocadas várias tarefas com uma componente inerentemente humorística, caso contrário este trabalho não faria de todo sentido. Adicionalmente, creio que o tema do humor, quer seja na legendagem ou noutra tipo de tradução, não é algo muito discutido, sendo encarado como mais uma dificuldade da legendagem a acrescentar a tantas outras (constrangimentos de tempo, número de caracteres, tipo de linguagem, etc.), e merece uma abordagem mais profunda.

O humor é um tema complexo, que exige um olhar atento por parte do tradutor devido às subtilezas que apresenta. Muitas vezes, é identificado de imediato devido à presença de riso enlatado ou de outras pistas que tornam a presença do mesmo óbvia, contudo, existem outras situações em que é introduzido de forma bastante mais subtil, requerendo um olhar mais atento, e sendo apenas identificável através da forma como os intervenientes reagem. O humor exige bastante ao tradutor, consumindo, na maioria das situações, tempo que este não tem, no entanto, por outro lado, encontrar uma solução para um problema causado por uma situação humorística pode também ser algo muito gratificante e desafiante - um sentimento de vitória perante um obstáculo difícil de ultrapassar.

Creio que toda a experiência que tive durante o estágio foi deveras importante no sentido de aprofundar e consolidar conhecimentos adquiridos durante as aulas, assim como para aperfeiçoar a técnica de tradução usando o *software* SPOT, através de sugestões por parte dos supervisores durante o estágio, como, por exemplo, o facto de legendar a peça toda antes de traduzir tornar mais eficiente o trabalho do tradutor. Além destas pequenas sugestões que melhoraram o meu desempenho no uso do *software* SPOT, existiram outras que vale a pena destacar, como é o caso das condições de uso da palavra “frentex” que, apesar de poder ser usada na dobragem porque é uma forma de tradução falada, na legendagem já não é possível fazê-lo. Isto porque, na verdade, “frentex” não existe no dicionário português (europeu), logo, a forma apenas pode aparecer numa legenda se for colocada entre aspas, algo inviável, já que ocupa necessariamente dois caracteres de espaço adicionais, tornando a opção, em casos de diálogo mais informal, pouco prática. Estes pequenos detalhes evidenciam, muitas vezes, a diferença entre tradutores experientes e principiantes, e é por isso, entre outras razões já mencionadas, que trabalhar inserida nesta equipa foi muito importante e enriquecedor para mim. Claro

que, com a prática, pequenos erros, como estes que apresentei, acabam por se tornar evidentes mais facilmente, contudo, nem sempre é o caso, o facto de existir alguém que claramente nos indica que estamos a cometer um erro de tradução e nos explica o porquê de ser um erro, e de não poder ser utilizado, é uma mais-valia que nem todos os tradutores em início de carreira têm.

Assim sendo, e para concluir este relatório, creio que esta experiência na empresa de tradução Sintagma beneficiou em muito o desenvolvimento das minhas capacidades enquanto tradutora e enquanto profissional do ramo. Ajudou-me a perceber como funciona o mercado de trabalho e a dinâmica dentro das empresas de tradução, algo que, apesar de ser mencionado durante as aulas, na minha opinião, apenas se entende verdadeiramente no terreno. Permitiu-me, de igual forma, debruçar-me sobre um tema que muito aprecio - o humor - e aplicar, de forma prática, as estratégias de tradução adquiridas ao longo das aulas. Penso que, tendo a oportunidade, todos aqueles que pretendam enveredar por este ramo devem realizar um estágio na área da tradução que mais os fascine, pois decerto notarão as mesmas melhorias.

BIBLIOGRAFIA

30 Rock. (2021, abril 22). *Wikipédia, a enciclopédia livre*. Consultado em abril 24, 2020, em https://pt.wikipedia.org/wiki/30_Rock

American Pickers. (2021, agosto 8). *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Consultado em abril 24, 2020, em https://en.wikipedia.org/wiki/American_Pickers

Asimakoulas, D. (2004). Towards a Model of Describing Humour Translation: A Case Study of the Greek Subtitled Versions of *Airplane!* and *Naked Gun*. *Translators' Journal* 49(4), 822-842. Consultado em outubro 8, 2020, em <https://www.erudit.org/revue/meta/2004/v49/n4/009784ar.pdf>

Bambušek, M. (2012). *A Clockwork Orange: The Film in Translation* (Tese de Licenciatura). Disponível em http://is.muni.cz/th/330983/ff_b_a2/?lang=en

Barros, J. G. (2015). *The translation of humour in English comedy series* (Tese de Licenciatura). Disponível em https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25573/GARCIA_BARROS_JUDIT_1272707_TF_GTI1415.pdf

Bellos, D. (2011). *Is that a fish in your ear? Translation and the meaning of everything*. (1st ed.). New York: Faber and Faber, Inc.

Blindspot. (2021, julho 29). *Wikipédia, a enciclopédia livre*. Consultado em abril 24, 2020, em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Blindspot>

Chiaro, D. (2004). Investigating the perception of translated Verbally Expressed Humour on Italian TV. *ESP Across Cultures (1)*, 35-44. Consultado em outubro 8, 2020, em http://edipuglia.it/wp-content/uploads/2015/05/ESP_1_2004.pdf

Chile, D. (1999). The sitcom revisited: the translation of humor in a polysemiotic text. *Cadernos de Tradução 1(4)*, 167-181. Consultado em outubro 19, 2020, em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/5531/4990>

Gáll, L.K. (2015). *Translating Humor across Cultures: Verbal Humor in Animated Films*. Consultado em outubro 19, 2020, em <http://docslide.us/documents/laura-karolina-gall-translating-humor-across-cultures-verbal-humor-in-animated-films.html>

Ghaemi, F. & Benyamin, J. (2010). Strategies Used in the Translation of Interlingual Subtitling. *Journal of English Studies 1(1)*, 39-49. Consultado em outubro 19, 2020, em http://www.sid.ir/en/VEWSSID/J_pdf/1024220100103.pdf

Hassanvandi, S., Ilani, A. & Kazemi, A. (2016). “Chicks Love it” “It’s not Ha-wee-wee”: Subtitling Strategies in Translation of Humor from English into Persian. *Mediterranean Journal of Social Sciences 7(4)*, 593-600. Consultado em novembro 8, 2020, em <http://www.mcser.org/journal/index.php/mjss/article/view/9360/9039>

IMDB. (n.d.). *Live PD: Police Patrol*. Consultado em maio 8, 2020, em https://www.imdb.com/title/tt6914160/plotsummary?ref_=tt_ov_pl

IMDB. (n.d.). *Mad Max: Estrada da Fúria*. Consultado em outubro 31, 2020, em <https://www.imdb.com/title/tt1392190/>

IMDB. (n.d.). *The Polar Bear Family and Me*. Consultado em maio 8, 2020, em https://www.imdb.com/title/tt2835830/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Kostovčík, Lukáš. (2009, abril). *The Translation of Verbally-Expressed Humour on Screen in Slovakia: An Outline of Research Problems*. Comunicação apresentada na conferência Language, Literature and Culture in a Changing Transatlantic World, Prešov.

Luís, P.F.L. (2019). *As Estratégias de Tradução no Contexto da Linguagem Técnica* (Tese de Mestrado). Disponível em <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/19788/1/pauta-relatorio-8.pdf>

Nasab, H. (2015). *Translating Verbal Humor in Audiovisual Texts in Selected Dubbed Animated Movies*. Consultado em outubro 19, 2020 em https://www.academia.edu/23071232/Translating_Verbal_Humor_in_Audiovisual_Texts_in_Selected_Dubbed_Animated_Movies

NHK World-Japan. (n.d.). *Japan from Above*. Consultado em abril 24, 2020, em <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/program/video/japanfromabove/?type=tvEpisode&>

Sadeghpour, H., Khazaefar, A. & Khoshsaligheh, M. (2015). Exploring the Rendition of Humor in Dubbed English Comedy Animations into Persian. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature* 4(6), 69-77. Consultado em novembro 7, 2020, em <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJALEL/article/view/1780/1653>

Schmitz, J. R. (1998). Sobre a tradução e o ensino: o humor levado a sério. *TradTerm* 5(2), 41-54. Consultado em novembro 3, 2020, em <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/49555/53630>

Scholtes, E. (2016). *Translating Humour: A Case Study of the Subtitling and Dubbing of Wordplay in Animated Disney Films* (Tese de Mestrado). Disponível em <https://studenttheses.universiteitleiden.nl/access/item%3A2606881/view>

Sequeira, T. A. R. (2018). *Relatório de Estágio na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda.: Reflexão sobre a Aplicação de Estratégias de Tradução para Legendagem* (Tese de Mestrado). Disponível em https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/44564/1/ulfl_tm.pdf

Spanakaki, K. (2007). Translating Humor for Subtitling. *Translation Journal* 11(2). Consultado em novembro 8, 2020, em <http://translationjournal.net/journal/40humor.htm>

Spot Software. (n.d.). *About Spot Software*. Consultado em junho 25, 2021, <https://www.spotsoftware.nl/about.shtml>

The Epic Tales of Captain Underpants. (2021, junho 1). *Wikipédia, a enciclopédia livre*. Consultado em abril 24, 2020, em https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Epic_Tales_of_Captain_Underpants

Tisgam, K. H. (2009). Translating Cultural Humour: Theory and Practice. *Wasit Journal for Humanities* 5(9), 79-121. Consultado em novembro 8, 2020, em <https://www.iasj.net/iasj/download/c78c02f4568bf9b6>

Twitter. (n.d.) *Spacebar Show*. Consultado em outubro 17, 2020, em <https://twitter.com/spacebarshow>

Urbano, A. A. (2015). *The Translation of Humour from Audiovisual Content: an Empirical Analysis* (Tese de Licenciatura). Disponível em https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/141245/TFG_annaalcaraz.pdf

Ushurova, S. (2013). *Translate the Pun, Sacrifice the Fun: A Comparative Case Study of the Dutch Subtitled Wordplay in an Episode of The Persuaders!* (Tese de Licenciatura). Disponível em <http://www.thesis.net/Wordplay/Wordplay.pdf>

Vandaele, J. (2010). Humor in translation. In Y. Gambier & L. Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies volume 1* (pp. 147-152). Disponível em https://www.academia.edu/13073366/Humor_in_Translation

Veiga, M. J. (2009, outubro). *Linguistic Mechanisms of Humour Subtitling*. Comunicação apresentada no 4º Fórum de Partilha Linguística, Lisboa.

Vossoughi, H. & Saba, L. (2005). Problems of Translating Humour in Subtitling. *Translation Studies* 3(10), 9-28. Consultado em outubro 19, 2020, em <http://www.hossein-vossoughi.ir/Files/PDFs/Published%20Papers/Problems%20of%20Translating%20Humour%20in%20Subtitling%20-%20Hossein%20Vossoughi.pdf>

Young, T. S. (2007). Towards a Humour Translation Checklist for Students of Translation. *Interlingüística* (17), 981-988. Consultado em outubro 19, 2020, em <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2317721>

Zolczer, P. (2016). Translating humour in audiovisual media. *European Journal of Humour Research* 4(1), 76-92. Consultado em outubro 19, 2020, em <https://www.europeanjournalofhumour.org/index.php/ejhr/article/view/134/pdf>