



UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS

**Relatório de estágio na Sintagma – Traduções  
Unipessoal, Lda: a Tradução Audiovisual  
e a Adaptação – questões linguísticas**

Mestrado Em Tradução

Filipa Pinto Ramalho

2023

Relatório de estágio especialmente elaborado para a obtenção  
do grau de Mestre, orientado pelo Professor Doutor Telmo Mória

## Resumo

O presente relatório tem por base o estágio curricular efetuado na empresa Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda, com a duração total de 303 horas, no âmbito do Mestrado em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, que teve especial foco na tradução e legendagem. Neste relatório, são relacionados os conhecimentos teórico-práticos adquiridos ao longo do primeiro ano do Mestrado nos seminários de Tradução Audiovisual I e II e o trabalho prático realizado durante o período de estágio.

No estágio, foi realizada a tradução e legendagem de diversos tipos de peças, maioritariamente do inglês para o português e, ainda, uma peça do italiano para o português, incluindo documentários e excertos de séries em pequenos vídeos. Também foram realizadas tarefas de transcrição e de legendagem para teletexto, todas em português.

O relatório é constituído por uma introdução, três capítulos principais e uma conclusão. Nos três capítulos principais, além da apresentação da entidade onde foi efetuado o estágio e do trabalho desenvolvido durante o mesmo, (i) são abordadas questões gerais da Tradução Audiovisual, como a sua origem e evolução, a sua definição e a sua separação da Adaptação; (ii) são expostas e analisadas em detalhe várias questões linguísticas, assim como as estratégias utilizadas para resolver os problemas encontrados, divididas em tarefas de tradução e legendagem, transcrição e legendagem para teletexto; (iii) é feito um agrupamento das questões linguísticas previamente apresentadas por tipos; e (iv) são brevemente apresentadas e analisadas duas questões técnicas, descrevendo as estratégias utilizadas para a sua resolução.

**Palavras-chave:** tradução; legendagem; adaptação; estágio curricular; problemas de tradução

## *Abstract*

This paper is based on a curricular internship at Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda, with a total duration of 303 hours, within the scope of the Master's Degree in Translation offered by the School of Arts and Humanities of the University of Lisbon, whose focus was on translation and subtitling. In this report, the theoretical and practical knowledge acquired during the first year of the Master's Degree in the Audiovisual Translation I and II seminars is related to the practical work carried out during the period of internship.

During the internship, various kinds of pieces were translated and subtitled, mostly from English to Portuguese, but also one piece from Italian to Portuguese, including documentaries and excerpts from series presented in short videos. Other pieces were transcribed and subtitled for teletext purposes, all of them in Portuguese.

This report consists of an introduction, three main chapters and a conclusion. The three main chapters, besides a presentation of the company in which the internship was completed, and the work done during the internship, (i) deal with general themes of Audiovisual Translation, such as its origin and evolution, its definition and its separation from Adaptation; (ii) present and analyze in detail various linguistic issues, as well as the strategies used to overcome the problems that were encountered, with a division into translation and subtitling tasks, transcription tasks and teletext subtitling tasks; (iii) include an exploratory attempt to group the linguistic issues previously presented into typological categories; and (iv) present and analyze two technical issues, describing the strategies used for their resolution.

**Keywords:** translation; subtitling; adaptation; curricular internship; translation problems

## Índice

Resumo .....	2
<i>Abstract</i> .....	3
1. Introdução .....	7
1.1. Contextualização .....	7
1.2. Estrutura .....	8
2. Apresentação do estágio .....	9
2.1. A entidade de estágio – Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda. ....	9
2.2. O <i>software</i> de legendagem utilizado .....	11
2.3. Trabalho desenvolvido no estágio .....	13
3. Tradução e legendagem – questões gerais .....	27
3.1. A origem e evolução da Tradução Audiovisual .....	28
3.2. O tradutor-legendador .....	30
3.3. Definições e funções na Tradução Audiovisual .....	34
3.4. Parâmetros de legendagem .....	37
3.5. Tradução Audiovisual: tradução ou adaptação? .....	45
3.6. A LSE e a legendagem para teletexto .....	54
4. Análise de questões linguísticas (e duas questões técnicas) .....	58
4.1. Casos de tradução e legendagem – questões linguísticas .....	58
4.1.1. <i>What We Do in the Shadows</i> (2019 –) .....	58
4.1.2. <i>House of the Dragon – Go to the map</i> <i>with George R. R. Martin</i> .....	61
4.1.3. <i>Rick e Morty</i> (2013 –): <i>And Mortys</i> – versão longa .....	64
4.1.4. <i>Rick e Morty</i> (2013 –): <i>And Mortys</i> – versão curta .....	65
4.1.5. <i>Tuca &amp; Bertie</i> (2019 – 2022) .....	67
4.1.6. <i>O Hobbit</i> (2012 – 2014) .....	69
4.1.7. <i>Rick e Morty</i> (2013 –): <i>Sailor Moon</i> .....	70
4.1.8. <i>Trailer</i> da série <i>All American</i> (2018 –) .....	71
4.1.9. <i>House of the Dragon: Nos bastidores do episódio</i> .....	73
4.1.10. <i>Zdoctor – Varizes</i> .....	74
4.1.11. <i>Trailer</i> da série <i>The White Lotus</i> (2021 – 2023) .....	75
4.1.12. <i>Trailer</i> da série <i>The Sex Lives</i> <i>of College Girls</i> (2021 –) .....	77
4.1.13. <i>Schitts Creek</i> (2015 – 2020) .....	79
4.1.14. <i>Saturday Night Live</i> (1975 –) .....	80

4.1.15. <i>Trailer</i> da série <i>We're Here</i> (2020 –) .....	82
4.1.16. <i>Obras em Casa</i> (1991 – 1999) .....	86
4.2. Um caso de transcrição: EDP – Estreia do episódio 4 de <i>The Call for Changing Tomorrow Now</i> – questões linguísticas .....	91
4.3. Um caso de legendagem para teletexto: Grande Reportagem: <i>A Cor do Beijo</i> (2022) – questões linguísticas .....	92
4.4. Breve exercício de agrupamento das questões linguísticas encontradas .....	94
4.5. Análise de duas questões técnicas .....	97
4.5.1. Questões técnicas de <i>MTV: A Saúde Mental é Saúde</i> – segmentação de frases nas legendas .....	97
4.5.2. Questões técnicas do <i>trailer</i> de <i>Love, Lizzo</i> (2022) – sincronização entre texto e áudio .....	98
5. Conclusões .....	99
Referências bibliográficas .....	103
Páginas eletrônicas consultadas .....	104
Anexo .....	106

## Índice de quadros

Quadro 1 – Tarefas realizadas durante o estágio curricular .....	14
Quadro 2 – Representação numérica das tarefas de tradução e legendagem .....	15
Quadro 3 – Exemplo de um GFX .....	17
Quadro 4 – Representação numérica das tarefas de transcrição .....	24
Quadro 5 – Representação numérica de outras tarefas realizadas no estágio .....	25
Quadro 6 – Parâmetros utilizados nas tarefas de tradução e legendagem de séries .....	41
Quadro 7 – Parâmetros utilizados nas tarefas de tradução e legendagem de vídeos TikTok .....	42
Quadro 8 – Parâmetros utilizados nas tarefas de transcrição .....	43
Quadro 9 – Parâmetros utilizados na tarefa de legendagem para teletexto .....	43

## Índice de figuras

Figura 1. Exemplificação da duração e legibilidade de uma legenda no <i>software</i> de legendagem Spot .....	41
--	----

# 1. Introdução

## 1.1. Contextualização

Este relatório foi elaborado no seguimento do estágio curricular efetuado na Sintagma – Traduções Unipessoal Lda., no âmbito do Mestrado de Tradução.

Durante a minha formação na área da Tradução, pude realizar vários seminários de tradução, nomeadamente os de tradução literária e de tradução técnica, na licenciatura. Contudo, a tradução audiovisual só entrou no meu percurso académico no mestrado, mais concretamente na forma dos seminários de Tradução Audiovisual I e II, onde nos foi apresentada a teoria e pudemos ter alguma prática nesta área através de diversas atividades, como a tradução e legendagem, a sonorização, a legendagem para surdos e ensurdecidos e a audiodescrição. No decorrer do segundo seminário, a turma realizou um projeto de tradução e legendagem em grupo que, depois, seria apresentado aos restantes colegas como se de um projeto profissional se tratasse. Apresentaram-se um vídeo legendado, um orçamento, o diálogo entre a equipa e o cliente, as dificuldades que foram encontradas durante a tradução e legendagem e as soluções pelas quais se optou para resolver os problemas. Foi com a realização deste projeto – onde pude ter uma noção mais concreta da realidade e dos procedimentos necessários para fazer a tradução e legendagem de um episódio de uma série – que concluí que a tradução audiovisual é a tipologia de tradução que mais desperta a minha curiosidade e que considereei ter encontrado o caminho mais indicado para o meu futuro profissional.

Assim sendo, no fim do primeiro ano do mestrado informei-me acerca das três opções para finalizar o curso (a Dissertação de Mestrado, o Trabalho de Projeto e Estágio com Relatório) e ponderei qual seria a opção que me traria mais vantagens. Tendo em conta que gostaria de realizar um trabalho final ligado à tradução audiovisual e que seria proveitoso ganhar um pouco mais de experiência, decidi enveredar pelo estágio curricular e candidatei-me ao mesmo na Sintagma.

A tradução audiovisual é uma realidade cada vez mais presente no nosso dia-a-dia. Não a podemos reduzir apenas à legendagem dos filmes e séries distribuídos pelas emissoras televisivas, pelos cinemas ou pelas plataformas de *streaming*. Esta também está presente nos noticiários, em museus, em anúncios, em videojogos, em documentários, em reportagens e em *websites* sob a forma de dobragem, sonorização ou localização. Por detrás de todas estas atividades está um tradutor-legendador com o objetivo de tornar os conteúdos que recebe acessíveis a um maior número de pessoas e de dar voz àqueles que

não seriam compreendidos pelo seu público-alvo de outra forma. De alguma maneira, as histórias contadas passam a pertencer a mais algumas pessoas.

Ainda que a atividade do tradutor-legendador pareça simples, existe uma série de regras e critérios pelos quais o profissional se deve reger, complexificando, assim, o seu trabalho. Frequentemente, surgem vários problemas com os quais o tradutor-legendador deve lidar e que deve procurar resolver para que a mensagem da língua de partida se torne acessível ao público-alvo da língua de chegada de forma confortável e eficaz.

O presente relatório é uma reflexão acerca do trabalho que realizei ao longo do meu estágio curricular na Sintagma, e pretende equacionar os problemas concretos (linguísticos e técnicos) que surgiram, as dificuldades que encontrei e as soluções a que cheguei ou poderia ter chegado durante a tradução e legendagem das peças que irei apresentar. Pretende, também, articular o conhecimento teórico que adquiri durante os seminários de tradução audiovisual e durante o meu estágio com o trabalho prático que realizei. Para este fim, baseei-me sobretudo no trabalho de autores como Díaz Cintas e Aline Remael, que muito contribuíram para a definição e o estatuto da Tradução Audiovisual como área de estudo e atividade profissional digna. Muitos dos problemas com que me deparei advêm da necessidade do cumprimento dos parâmetros de legendagem, também definidos por estes autores, que colocam vários limites ao trabalho do tradutor-legendador com a finalidade de acomodar as necessidades do público-alvo. Alguns destes parâmetros dão origem a mais situações complexas do que outros, nomeadamente a limitação do número de caracteres por linha e a velocidade de leitura, que podem pôr em causa inclusivamente o conteúdo das legendas. Em casos extremos, poder-se-á questionar se a estratégia de resolução de problemas escolhida pelo tradutor-legendador é realmente uma estratégia de tradução ou se entra numa outra área, fora da Tradução Audiovisual.

## 1.2. Estrutura

Este trabalho encontra-se dividido em três capítulos principais.

No primeiro capítulo, é feita a apresentação da entidade de estágio e do *software* profissional de legendagem que foi utilizado e é feita uma descrição detalhada da tipologia de trabalho que foi desenvolvido durante o período do estágio.

No segundo capítulo, é abordada a origem e a evolução da Tradução Audiovisual; em seguida, define-se o perfil do tradutor-legendador, as várias tipologias de tradução

pertencentes à área da Tradução Audiovisual e as suas funções; também são abordados e explicitados os parâmetros de legendagem que são utilizados pelo tradutor-legendador, tanto de acordo com a minha experiência nos seminários do Mestrado, como de acordo com a minha experiência na Sintagma; e, por fim, são comparadas as atividades de tradução e de adaptação e de que modo este debate se insere na área da Tradução Audiovisual em particular.

O terceiro capítulo tem como objetivo apresentar e analisar em detalhe as várias questões linguísticas que surgiram durante o desenvolvimento do trabalho de tradução e legendagem, de transcrição e de legendagem para teletexto, assim como as soluções a que cheguei e as correções que foram feitas nesses trabalhos. A apresentação é feita por tarefas realizadas, mas ensaio posteriormente um agrupamento por tipos de questões linguísticas. Inclui-se ainda uma pequena secção em que são apresentadas e analisadas duas questões técnicas que surgiram durante o decorrer do estágio e a sua solução.

## 2. Apresentação do estágio

Neste capítulo, irei apresentar a entidade onde realizei o meu estágio, o *software* de legendagem utilizado pela empresa com que tive contacto e a tipologia do trabalho que foi desenvolvido.

### 2.1. A entidade de estágio – Sintagma - Traduções

#### Unipessoal, Lda.

A Sintagma Traduções Unipessoal Lda. é uma empresa fundada em 1993 especializada em tradução audiovisual, que oferece serviços de legendagem, localização, dobragem, audiodescrição e inserção de legendas. A Sintagma localiza-se em Carcavelos.

De acordo com o seu *website* (<https://www.sintagma.pt>), esta empresa começou por oferecer apenas serviços de legendagem, tendo crescido e juntado a tradução técnica e a interpretação ao seu portefólio passado algum tempo. Recentemente, os serviços expandiram-se à dobragem e à locução.

No campo da tradução audiovisual, a Sintagma disponibiliza-se a realizar legendagem e dobragem para filmes e séries em diversos pares linguísticos, contando com uma equipa especializada de tradutores de várias nacionalidades para garantir o melhor resultado possível.

Além dos trabalhos de tradução e legendagem convencionais, a Sintagma também presta serviços de consultoria nas artes visuais e audiovisuais destinados à inclusão, como a legendagem para surdos e ensurdecidos (doravante LSE) e a audiodescrição para o público com deficiência visual e intelectual. Neste sentido, a empresa faz guiões de audiodescrição para televisão, cinema, teatro e museus, sendo a gravação desses guiões feita no próprio estúdio. Estes guiões são testados com um consultor da área relevante e, depois, enviados ao cliente. É também no estúdio da empresa que se efetuam os serviços de locução, dobragem, sonorização e mistura de som.

Já no campo da tradução técnica, a empresa conta com profissionais especializados nas áreas em causa.

A empresa organiza, ainda, equipas de interpretação simultânea para reuniões, congressos, convenções e cimeiras em vários pares linguísticos e conta com profissionais com formação específica na área da interpretação.

Além disso, a Sintagma oferece cursos certificados de formação de legendagem e audiodescrição, tanto *online* como presenciais, e organiza *workshops* de dobragem e animação.

Alguns dos clientes da Sintagma são a RTP, a EDP, a Netflix Portugal, a TAP, a Câmara Municipal de Lisboa, a HBO MAX Portugal, o Discovery Channel, a Nestlé, a Amazon Prime, o MAAT e o CCB. A Sintagma tem parcerias com a Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, o Spot, o OONA, a Associação Portuguesa de Tradutores Audiovisuais (ATAV) e a Associação de Profissionais de Tradução e Interpretação (APTRAD).

Escolhi esta entidade de estágio por se tratar de uma empresa reconhecida na área da Tradução Audiovisual há muitos anos, com uma equipa de profissionais competentes. Uma das grandes vantagens seria a minha experiência e a inserção num ambiente profissional, algo que até então não tinha experienciado. Os seminários de Tradução Audiovisual I e II (do Mestrado de Tradução), lecionados pela Professora Doutora Rosário Valadas Vieira em conjunto com a Professora Doutora Alexandra Assis Rosa, reforçaram a minha vontade de trabalhar com esta empresa durante o meu estágio. A mensagem que foi passada nos seminários indicava que a experiência no estágio seria muito benéfica para a consolidação da minha aprendizagem na área. O facto de existir uma parceria com a Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa permitiu-me, e, certamente, também aos meus colegas, ter uma melhor ideia do mundo da tradução

audiovisual, visto que fomos formados por alguém que está dentro desse mundo e gere uma empresa deste tipo.

## 2.2. O *software* de legendagem utilizado

O objetivo do meu estágio na Sintagma foi a realização de tarefas de tradução e legendagem. No decurso do meu trabalho, tive contacto com dois dos programas profissionais de legendagem e tradução com os quais a Sintagma trabalha: a plataforma OOONA Toolkit e o programa Spot. Além destes, a Sintagma também utiliza ferramentas de apoio à tradução assistida por computador, como o memoQ, para gerir e realizar projetos de tradução, com o qual não tive contacto.

Quanto ao chamado OOONA Toolkit (<https://oona.net/oona-manager/>), trata-se de uma plataforma que utiliza a *cloud* para a gestão de projetos de localização, tradução e legendagem. Esta plataforma *online* permite a passagem de ficheiros entre os gestores de projeto da Sintagma e os tradutores, que podem trabalhar em qualquer ponto do mundo, e permite também a entrega dos trabalhos terminados aos clientes. Ou seja, a plataforma OOONA Toolkit faz a ponte entre os vários intervenientes num trabalho de tradução e legendagem, tratando tudo dentro do mesmo espaço.

É possível introduzir vários tipos de dados nesta plataforma de modo a apresentar todas as informações necessárias sobre um determinado trabalho aos tradutores, como a data de entrega, o número do pedido, ficheiros adicionais, o tipo de produto, a língua de chegada, o título da peça, o cliente a que pertence, a temporada, o número do episódio, a duração, a língua de partida, o nome do ficheiro e a presença ou não de um guião. Claro que nem todas estas informações se aplicam a todos os tipos de produções audiovisuais, mas muitas delas permitem ao tradutor compreender perante que tipo de vídeo se encontra e ter uma ideia mais geral do mesmo à partida.

Além disso, o OOONA Toolkit disponibiliza uma plataforma de legendagem com todas as ferramentas necessárias para legendar uma peça, quer esta tenha um *template* enviado pelo cliente, que deve ser importado para a plataforma e seguido, quer seja legendada de raiz pelo tradutor. É dever dos gestores de projeto inserir os parâmetros na plataforma, parâmetros esses que serão seguidos por todos os tradutores e revisores que fizerem alterações a uma determinada tarefa. Aqui, o tradutor tem um espaço para traduzir e legendar o vídeo com acesso à barra do som, utilizando as teclas de atalho definidas pela Sintagma para inserir os tempos de entrada e de saída, para navegar o vídeo e para

alterar a duração das legendas um *frame* para a frente ou para trás. Ao terminar a tradução, é possível fazer uma verificação de todo o ficheiro ao selecionar certos grupos de erros que possam ter escapado para que o Toolkit os detete, assinale e dê a opção de corrigir. Estes erros podem ser erros ortográficos, ou de formatação ou de desconformidade de uma determinada legenda com os parâmetros previamente definidos.

De modo a facilitar a gestão dos projetos, o Toolkit mostra o progresso de uma tarefa enquanto esta está a ser realizada. Isto é, a plataforma calcula quanto da tarefa já está completa e mostra a percentagem correspondente na plataforma, que estará visível aos gestores de projeto, aos revisores ou até mesmo aos clientes. Esta plataforma permite, ainda, o envio de ficheiros de vários formatos, como o PAC, o STL, o SRT e até o formato do Toolkit, além de ficheiros Word para os GFX, que irei apresentar adiante. Também é possível introduzir os dados de pagamento e eventuais taxas a pagar pelo cliente de acordo com cada pedido e enviar mensagens, reduzindo o volume de fichas físicas preenchidas pela empresa.

Quanto ao Spot (<https://www.Spotsoftware.nl>), trata-se de um *software* de legendagem que tem vindo a ser desenvolvido desde 1997. Ao contrário do Toolkit, o Spot não funciona numa *cloud*, sendo necessário um *dongle* para que o programa funcione localmente. O *dongle* é uma espécie de *pen* que permite o funcionamento do *software* completo no computador – sem ele é impossível abrir este programa, mesmo que esteja instalado no nosso computador.

O Spot é, essencialmente, um programa de legendagem com todas as características gerais esperadas: a introdução de parâmetros de legendagem, a inserção de tempos de entrada e de saída de legendas e um espaço para a tradução com acesso à barra do som, a possibilidade de importação de um *template*, a verificação da presença de erros ortográficos, de formatação ou de não correspondência com os parâmetros; permite ainda a conversão de formatos de vídeo e a inserção de legendas em vídeo. Esta ferramenta é menos automatizada que o Toolkit, no sentido em que é trabalhada apenas por um tradutor localmente, não permitindo o envio de ficheiros nem a gestão de projeto da mesma forma que o Toolkit. Ainda assim, o Spot permite trabalhar com todos os formatos de legendagem anteriormente mencionados, à exceção do formato do Toolkit. A sua ferramenta de conversão de vídeo é muito útil, já que nem sempre é possível trabalhar com qualquer tipo de ficheiro de vídeo. O Spot, por norma, não terá problemas com o formato AVI, por exemplo (ainda que nem sempre seja possível carregar vídeos em formato MP4). A inserção de legendas em vídeo é outra ferramenta do Spot (que o Toolkit

não oferece) que é bastante útil, visto que fabrica o produto final para entrega ao cliente: um vídeo com legendas embutidas. O Spot permite ainda formatar as legendas com o tamanho, a fonte e a cor desejadas, algo com que a empresa tem de jogar tendo em conta as dimensões do vídeo e os parâmetros a aplicar, por exemplo.

Ambos estes programas de tradução e legendagem fazem a contagem do tempo em horas, minutos, segundos e *frames* por segundo.

### 2.3. Trabalho desenvolvido no estágio

Entre os dias 12 de setembro e 11 de novembro de 2022, realizei 303 horas de estágio curricular na Sintagma Traduções Unipessoal Lda. Durante este período, realizei 7 horas diárias de estágio e desenvolvi diversas atividades no departamento de Tradução e Legendagem da empresa. Trabalhei com as duas ferramentas acima mencionadas, o Spot, que já me era familiar por se tratar da ferramenta utilizada durante os seminários de Tradução Audiovisual I e II, e o OOONA Toolkit, que me foi apresentado durante este estágio e que aprendi a navegar. O Toolkit foi uma ferramenta útil, não só durante alguns dias de estágio que tive de realizar a partir de casa, como durante todo o meu percurso na Sintagma, visto que viabilizou o teletrabalho de alguns dos colaboradores com quem tive contacto e que me orientaram, facilitou a distribuição e entrega de tarefas e me permitiu desenvolver novas atividades e acrescentar mais uma ferramenta de apoio à tradução assistida por computador ao meu currículo. Apesar de já conhecer o Spot antes do estágio, redescobri algumas das suas funcionalidades e tornei-me mais ágil a manuseá-lo; por exemplo, a ferramenta de conversão de formatos de vídeo foi algo que utilizei muito mais durante o estágio do que durante os seminários de Tradução Audiovisual.

Durante o estágio, a maioria das tarefas que me eram atribuídas eram inseridas na plataforma OOONA Toolkit, que mas apresentava em forma de lista. Quando terminava as tarefas, entregava-as através da plataforma. No entanto, algumas tarefas que realizei foram inseridas numa pasta no computador a que tinha acesso para que as realizasse no programa Spot, tendo sido também através desta pasta que as entreguei.

O trabalho que desenvolvi durante o estágio curricular consistiu, na sua maioria, em tarefas de tradução e legendagem, mas também realizei algumas tarefas de transcrição, uma tarefa de tradução, legendagem e sonorização e uma tarefa de adaptação de legendagem para teletexto de uma Grande Reportagem da Antena 1. Tarefas do tipo das três primeiras já tinham sido realizadas durante os seminários da Faculdade, pelo que

estava familiarizada e confortável com as mesmas, mas a última foi inédita para mim e constituiu um desafio, não só pela novidade como também pelos aspectos técnicos envolvidos.

Antes de passar a uma descrição detalhada destas atividades, apresento no quadro abaixo a quantidade de tarefas realizadas, divididas em três categorias:

<b>Tipo de tarefa</b>	<b>Número</b>
<b>Tradução e legendagem</b>	<b>258</b>
<b>Transcrição</b>	<b>19</b>
<b>Outros</b>	<b>17</b>
<b>Total</b>	<b>294</b>

Quadro 1 – Tarefas realizadas durante o estágio curricular

O quadro 1 inclui todos os trabalhos realizados por mim na Sintagma, tanto na plataforma OOONA Toolkit como no programa Spot, divididos em tipos de atividade durante o período mencionado do estágio curricular.

Durante aproximadamente dois meses, realizei um total de 294 tarefas de vários tipos, sendo que as três categorias que identifiquei foram a tradução e legendagem, a transcrição e outros. Considerei necessário fazer esta contagem para ter uma ideia concreta do volume de trabalho realizado, dada a introdução de alguns tipos de vídeos com os quais nunca tinha trabalhado e dada a organização temporal do estágio. Além disso, o quadro mostra de forma evidente a área de maior destaque, que foi, sem dúvida, a tradução e legendagem, algo que seria de esperar visto que o objetivo principal deste estágio foi o desenvolvimento de tarefas de legendagem. As tarefas de tradução e legendagem perfazem 258 de todas as tarefas que realizei durante o estágio. Também realizei algumas tarefas de transcrição, um tipo de tarefa com o qual estava familiarizada, mas que não foi muito desenvolvido no contexto dos seminários de Tradução Audiovisual I e II (do Mestrado). Estas tarefas perfazem 19 do total de 294 tarefas realizadas. Contudo, à medida que realizei mais trabalhos e ganhei um pouco mais de experiência, os meus supervisores na Sintagma foram-me atribuindo tarefas de outros tipos que precisavam de ser realizadas. Estas foram contabilizadas na categoria outros por não se enquadrarem nas

duas categorias anteriores ou por as extravasarem. Em certos casos, uma determinada tarefa não incluía apenas tradução e legendagem, mas também outra vertente da tradução audiovisual, caso em que as inseri nesta terceira categoria, outros. Pode discutir-se se, nesse caso, deveriam ser contabilizadas numa das categorias previamente apresentadas, mas, a meu ver, algumas das atividades desenvolvidas que estão inseridas na categoria outros não têm necessariamente o mesmo objetivo ou a mesma metodologia que as tarefas de tradução e legendagem. Podem não ser mais complexas, mas são efetivamente diferentes. Também se deu o caso de as atividades passarem pelo tratamento ou modificação das legendas de um determinado vídeo sem que tenha sido eu a produzi-las. Estas também foram consideradas dentro desta terceira categoria, que perfaz 17 de todas as 294 tarefas que realizei.

Quanto às tarefas de tradução e legendagem desenvolvidas, nelas se incluem documentários, episódios de séries, filmes, GFX, *spots*, vídeos TikTok, *trailers*, vídeos empresariais e outros. Abaixo está um quadro com a representação numérica de todas estas tarefas e o seu total.

<b>Tipo de tradução e legendagem</b>	<b>Número</b>
<b>Documentários</b>	<b>3</b>
<b>Episódios de séries</b>	<b>15</b>
<b>Filmes</b>	<b>2</b>
<b>GFX</b>	<b>55</b>
<b>Outros</b>	<b>2</b>
<b><i>Spots</i></b>	<b>65</b>
<b>Vídeos TikTok</b>	<b>94</b>
<b><i>Trailers</i></b>	<b>21</b>
<b>Vídeos informativos</b>	<b>1</b>
<b>Total</b>	<b>258</b>

Quadro 2 – Representação numérica das tarefas de tradução e legendagem

Neste quadro podemos observar que, num total de 258 atividades de tradução e legendagem realizadas durante o período do estágio, as atividades com maior expressão são os GFX, os *spots* e os vídeos TikTok. Estes três tipos de atividade perfazem 214 atividades do total. Um dos motivos pelos quais este grupo representa uma porção tão grande é o facto de, por norma, fazerem parte de um conjunto. Isto é, um vídeo TikTok ou um *spot* podiam ter um GFX, e, na maioria dos casos, cada *spot* tinha um GFX. Também traduzi muitos *trailers* com GFX, algo que será clarificado adiante.

Embora estes três tipos de atividades sejam as mais curtas de todas, também foram as que surgiram em maior número e das que apresentaram mais desafios. Estas atividades eram, por norma, feitas a pedido da HBO MAX Portugal, o cliente para o qual realizei mais trabalhos no geral e que introduziu, certamente, mais novidades na minha atividade como tradutora-legendadora.

Assim, em primeiro lugar, apesar de estar ciente do tipo de cliente que a HBO MAX Portugal é, não estava familiarizada com muitos dos conteúdos presentes nesta plataforma de *streaming* em termos de filmes e séries, pelo que foi necessário fazer muita pesquisa em determinadas ocasiões.

Em segundo lugar, tal como mencionado anteriormente, a introdução destes três tipos de ficheiros foi uma novidade. Os GFX são ficheiros Word que contêm o texto de ecrã de um determinado vídeo. Ou seja, um GFX irá apresentar, na língua original, o texto de ecrã segmentado e dividido como pretendido para o respetivo vídeo, e o tradutor deve substituir os seus conteúdos na língua de partida para o equivalente ou adequado na língua de chegada tendo em conta a segmentação estipulada, a cadência das palavras e o tom que a HBO MAX Portugal deseja utilizar ao comunicar com os espetadores. Neste caso particular, a tendência é sempre o uso de linguagem formal e uma abordagem dos espetadores no plural. Contudo, é necessário avaliar se a cadência original do texto faz sentido na língua de chegada e se vai ao encontro do tipo de conteúdo em questão. Neste sentido, foi necessário efetuar alterações em determinadas situações em ficheiros de GFX, dadas as diferenças sintáticas entre o português e o inglês (e.g., na frequência com que utilizam a voz passiva e a voz ativa, ou nos contextos em que o fazem).

Original	Tradução
THE AWARD-WINNING SERIES RETURNS	A SÉRIE PREMIADA ESTÁ DE VOLTA
WINNER OF 10 EMMYS INCLUDING OUTSTANDING LIMITED OR ANTHOLOGY SERIES#	VENCEDORA DE 10 EMMYS INCUINDO MELHOR MINISSÉRIE OU ANTOLOGIA#
WRITTEN AND DIRECTED BY MIKE WHITE	GUIÃO E REALIZAÇÃO DE MIKE WHITE
THE WHITE LOTUS STREAMING OCTOBER 30	THE WHITE LOTUS NOVA TEMPORADA

Quadro 3 – Exemplo de um GFX

Nas frases assinaladas com o cardinal (#), a quebra de linha não é realizada assim no vídeo, mas deixarei deste modo por constrangimentos espaciais (“including outstanding limited or anthology series” e “incluindo a melhor minissérie ou antologia” permanecem na mesma linha). Neste exemplo, verifica-se que foram realizadas algumas alterações de modo a tornar o texto de ecrã mais natural em português, como a primeira linha de todas, que inclui o artigo definido “a” em vez de o colocar uma linha acima como no original em inglês. Além disso, a sequência “written and directed by” foi simplificada em português e a quarta parte foi ligeiramente alterada. Estas diferenças podem surgir por motivos alheios ao tradutor-legendador, como o facto de uma série estreiar mais tarde em Portugal do que nos Estados Unidos, já que as legendas têm de ser realizadas e submetidas. Contudo, de modo geral, existe um esqueleto que deve ser seguido pelo tradutor-legendador também em português, quando possível. Uma particularidade dos GFX é que são sempre escritos em letra maiúscula, de modo a que não existam dúvidas quanto à sua tradução, já que, depois da entrega do ficheiro por parte da empresa, o texto de ecrã é embutido no vídeo com o tamanho e a fonte desejados e com os tempos pretendidos pelo cliente, podendo não surgir em bloco.

Os *spots* são ficheiros de vídeo, essencialmente pequenos excertos das séries presentes no catálogo da HBO MAX Portugal, vídeos promocionais das mesmas séries, incluindo entrevistas, ou até vídeos promocionais das próximas adições ao catálogo, consoante a altura do ano em que nos encontramos. De acordo com a minha experiência, a duração destes vídeos é bastante variada, podendo ir de apenas alguns segundos até aos cinco minutos. Os *spots* revelaram-se um grande desafio, especialmente devido ao texto

de ecrã neles presente. Como todos os clientes, a HBO MAX Portugal tinha alguns parâmetros a serem cumpridos relativamente ao tratamento do texto de ecrã, tal como a não sobreposição de legendas ao texto de ecrã no caso de uma personagem começar a falar antes da mudança de plano. Também o conteúdo dos vídeos foi, por vezes, um desafio, especialmente quando eu não conhecia a série em causa, o que me levava a questionar a minha tradução em vários aspetos, como a terminologia, o tom da série ou a relação entre as personagens. Por fim, os vídeos TikToks são ficheiros com excertos de séries ou entrevistas a serem introduzidos na plataforma TikTok. Estes vídeos são caracterizados pela sua curta duração e pelo facto de serem mais estreitos do que o normal, de modo a encaixarem no formato de um telemóvel, o meio para o qual a aplicação foi concebida e está mais otimizada. Esta particularidade trouxe desafios adicionais: dada a estreiteza destes vídeos, as legendas não podiam ter os 36 caracteres por linha que teriam num *spot* ou num *trailer*, por exemplo, tendo um máximo de 26 caracteres por linha. Isto significou que a condensação de informação que o tradutor-legendador já pode ter de realizar no seu dia-a-dia tem ainda de se intensificar, de modo a não ultrapassar o número máximo de caracteres para que as legendas coubessem nos vídeos.

Em terceiro lugar, a curta duração dos vídeos ou a curta extensão dos ficheiros trouxe outra dificuldade. Normalmente, os *spots* têm uma duração de poucos minutos ou até mesmo segundos, assim como os vídeos TikTok. Por vezes, a única diferença entre os dois formatos é apenas a plataforma onde serão publicados os vídeos. No caso dos vídeos promocionais, existia uma tradução previamente acordada com a HBO MAX Portugal que deveria ser utilizada. Contudo, no caso de entrevistas ou excertos de séries ou filmes, o pouco contexto que é possível introduzir nestes vídeos por vezes não oferecia grande ajuda à tradução do *template* ou de raiz. Foi necessário realizar muita pesquisa para compreender a dinâmica das personagens, e algumas piadas e expressões. Isto é, se 26 caracteres parecerem pouco, esta situação agrava-se quando se trata de um vídeo TikTok com uma determinada piada ou com uma velocidade de discurso muito elevada. Por vezes, não tive alternativa senão reduzir bastante o diálogo em relação ao original, deixando de fora informação que era importante, mas que não cabia no vídeo devido aos constrangimentos impostos pelos parâmetros e convenções de legendagem. Também tive de recorrer a esta estratégia com alguns *spots* em que, se tivesse mantido o diálogo completamente igual ao original, a plataforma Toolkit detetaria uma velocidade de leitura demasiado elevada. Ou seja, o espetador não teria tempo de ler a legenda no tempo em

que esta permaneceria no ecrã, o que não é, de todo, útil e vai contra todo o propósito de uma legenda. A estratégia de condensação da informação chegava a ser muito intensa e a fazer com que tivesse de optar apenas pelas informações estritamente necessárias do diálogo em causa. Ainda que isto possibilitasse a redução da velocidade de leitura, também eliminava muito do conteúdo que interessaria ao espetador, pelo que se revelou uma tomada de decisão complicada porque teria consequências. Acabei por ter de jogar com uma velocidade de leitura ligeiramente acima da média (19 em vez de 18, por exemplo) e a introdução de tanta informação quanto possível.

Em quarto lugar, o meu estágio coincidiu com o lançamento de alguns episódios da primeira temporada da série *House of the Dragon*, uma prequela à série *Game of Thrones*. Mais uma vez, apesar de conhecer alguns dos aspetos deste universo, não estava familiarizada com a maior parte do seu conteúdo, levando a muitas dúvidas terminológicas e geográficas, a dúvidas relativas às próprias personagens, ao seu carácter e às suas relações e ao funcionamento deste universo como um todo. Devido à curta duração de alguns dos vídeos acerca da série, não havia muito contexto e, por isso, era difícil perceber se a minha interpretação do conteúdo estava correta. Esta foi uma das séries que me provocou mais dificuldades durante todo o estágio, ainda que não tenha realizado a tradução e legendagem de qualquer episódio completo, apenas excertos. Irei relatar e especificar alguns dos casos mais adiante.

As atividades com maior expressão a seguir aos GFX, aos *spots* e aos vídeos TikTok são os *trailers* e os episódios de séries, que perfazem 36 atividades em 258. Em comparação com o grupo anterior, este segundo grupo tem muito menos expressão dentro das atividades desenvolvidas. Ainda assim, apresentou algumas das mesmas dificuldades que o anterior, como o pouco contexto devido à curta duração dos vídeos, no caso dos *trailers*, e questões terminológicas, no caso dos episódios de séries.

Os *trailers* que traduzi não pertenciam todos às séries da HBO MAX Portugal, embora este seja o cliente para o qual traduzi mais *trailers* durante o estágio. Nos casos dos *trailers* traduzidos para a HBO MAX Portugal, havia, por vezes, falta de conhecimento acerca do conteúdo da minha parte, o que me levou a questionar as traduções que fiz. Devo realçar que estes podiam ser duas versões diferentes para a mesma série ou podia tratar-se de *trailers* de séries que não traduzi ou que não tinham mais vídeos suplementares de onde pudesse retirar contexto. Em certos casos, não traduzi apenas o *trailer* de uma série, contando também com pelo menos um *spot* (vídeo

promocional) da mesma, permitindo-me fazer algumas ligações que não conseguiria fazer se traduzisse apenas um destes elementos.

Os episódios de séries incluem episódios dos programas *Puppy School*, *Penhorados* e *Obras em Casa*. Estas três séries têm temas bastante distintos e levantaram dúvidas sobretudo terminológicas, embora em diferentes áreas e com diferentes graus de tecnicidade.

A série *Puppy School* acompanha um grupo de cães que são treinados para exercer profissões, como o cão-guia, o cão-polícia ou o cão de serviço (ou cão de assistência). Neste caso, as profissões dos cães representaram terminologia muito específica com que nunca tinha tido a oportunidade de contactar antes, assim como as profissões dos responsáveis pelo treino dos cães. Contudo, já existia um glossário para esta série em particular com as traduções adequadas de cada uma das profissões que surgiam nos episódios, facilitando um pouco o trabalho. Além disto, o episódio que traduzi e legendei continha inúmeras piadas relativas a animais ou cães em geral, incluindo trocadilhos de tradução complicada mantendo a piada desejada. Optei por traduzir estas piadas e trocadilhos o mais próximo possível do original quando o português o permitia, tendo traduzido apenas parcialmente ou tendo eliminado outros trocadilhos.

A série *Penhorados* relata os dias numa loja de penhores americana com destaque para algumas compras e vendas do dia. Se, por um lado, o vocabulário utilizado era bastante corrente e informal na maior parte dos episódios, por outro, a série continha cenas em que os artigos em questão tinham uma nomenclatura muito específica que tive de pesquisar. Além disso, também foi necessário lidar com a introdução de números através dos preços dos artigos seguindo as regras da legendagem (preferência pela não introdução de numerais no início da legenda, sendo necessário incluir uma palavra antes). Felizmente, o cliente disponibilizou um guião em inglês de todos os episódios, fornecendo algum contexto no sentido da pesquisa.

Por fim, *Obras em Casa* é uma *sitcom* americana cujo tema principal é a vida de Tim Taylor, que tem um programa de televisão em que ensina ao público a fazer reparações em casa. Esta série foi a mais difícil de traduzir e legendar por dois motivos. Em primeiro, sendo uma série que se desenrola à volta dos interesses de Tim Taylor e do seu programa, surge uma variedade de vocabulário técnico acerca de ferramentas e reparações que eu desconhecia e que implicou várias horas de pesquisa; entre outros temas, destaca-se a cultura de renovação de carros antigos clássicos nos Estados Unidos. Em segundo, o cliente que pediu a tradução e legendagem desta série apresentou uma

lista de parâmetros muito apertados que não estavam em conformidade com as regras utilizadas em Portugal e definiu os tempos de entrada e de saída das legendas, não permitindo que o tradutor-legendador os alterasse. Esta manipulação das legendas seria feita pelo cliente, mais tarde, mas isso levou a várias situações problemáticas na ótica do tradutor, que descreverei em pormenor mais adiante.

O terceiro grupo dentro das tarefas de tradução e legendagem engloba os documentários, os filmes, e os vídeos empresariais. Todo este conjunto corresponde a apenas 6 atividades num total de 258. Embora este grupo seja menor em número, inclui as atividades com a maior duração de todas, como os documentários e os filmes.

Os documentários traduzidos foram *Tastes of Cuba* (2020), *Look Away* (2021) e *Sand Castle Tapes* (2021), os filmes traduzidos foram *Os Últimos Sobreviventes* (2021) e *Kingslayer – O Coração de Leão* (2022) e o vídeo empresarial traduzido foi *Restart The Game*.

O documentário *Tastes of Cuba* relata os hábitos alimentares dos cubanos desde o início da Revolução Cubana até aos dias de hoje na perspetiva do *chef* pessoal de Fidel Castro, de um pescador, de uma dona de casa, de um agricultor e do dono de um dos melhores restaurantes em Havana. Estas pessoas relacionam as várias fases históricas de Cuba com a abundância ou escassez de alimentos e a forma como as mudanças políticas e económicas transformaram o país, tanto na cozinha como fora dela. Este documentário foi, originalmente, gravado com os intervenientes em espanhol e, depois, foi inserida uma faixa de áudio em inglês em simultâneo. Este tratamento do documentário foi problemático para mim por dois motivos: primeiro, o espanhol não é uma das minhas línguas de trabalho, e isto dificultou a pesquisa dos nomes corretos das cidades e dos pratos típicos mencionados pelos intervenientes; segundo, o facto de existir uma faixa de áudio em inglês dificultou a pesquisa, visto que, além de o documentário ter sido gravado numa língua que não faz parte do meu currículo, tive de compreender como se escrevia em espanhol o que o narrador dizia com um sotaque inglês. De certa forma, este intermediário, que serviria para facilitar o entendimento do documentário por parte do espetador, revelou-se uma dificuldade acrescida para mim como tradutora-legendadora. Não tendo um guião para consultar nem muitos conhecimentos acerca da geografia e da cultura cubanas, o primeiro documentário que traduzi e legendei provou ser bastante difícil, embora não incluísse vocabulário técnico.

O documentário *Look Away* trata a história de várias mulheres que foram jovens nos anos 1970 e 1980 e foram aliciadas durante a sua adolescência por certas estrelas *rock*

e outras figuras associadas ao mundo da música ainda hoje conhecidas e populares. Nesta peça, as intervenientes contam a sua história e explicam como é que vários crimes e abusos se davam na altura no bairro Sunset Strip, em West Hollywood, na Califórnia. O vocabulário utilizado era sobretudo relacionado com a música e coloquial, mas surgiram algumas situações em que as intervenientes referiam algum tipo de droga ou medicamento que foi necessário pesquisar. Contudo, dada a existência de um guião em inglês essa pesquisa foi facilitada.

O terceiro documentário, *Sand Castle Tapes*, era um documentário que ilustrava a gravação do álbum com o mesmo nome da banda belga Balthazar. Neste caso, o documentário mostrava os artistas num castelo antigo a tocar as várias músicas do álbum ao longo de vários dias. Este documentário tinha apenas 11 legendas, tinha a duração de 50 minutos e o cliente forneceu um guião em inglês. As línguas faladas pelos intervenientes durante o documentário não eram nenhuma das minhas línguas de trabalho (que são o português, o inglês e o italiano); eram o alemão ou o neerlandês, duas das línguas oficiais da Bélgica, o que me fez ter frequentemente dúvidas sobre as traduções que fiz. Além disso, as legendas eram muito dispersas; afinal, eram 11 legendas ao longo de 50 minutos, o que não dava lugar a contexto algum em determinadas situações mesmo tendo o elemento visual do documentário para me auxiliar. Apesar de a carga de trabalho ter sido leve, a tradução em si não foi fácil.

Quanto aos filmes, ambos foram traduzidos para o mesmo cliente, que disponibilizou o guião dos dois.

O filme *Os Últimos Sobreviventes* conta a história de um rapaz que vive num bosque com o pai, pensando que houve uma Terceira Guerra Mundial, mas, ao longo do filme, a verdade, bem distinta, é revelada. Neste caso, o vocabulário utilizado não era especializado, mas o texto continha algumas especificidades relativas à sobrevivência na natureza e a armas que foi necessário pesquisar, além de outras palavras usadas pelo rapaz e pelo pai que não tinham o mesmo valor que têm normalmente.

Já *Kingslayer – O Coração de Leão* conta um episódio da história de Ricardo I de Inglaterra, também conhecido como O Coração de Leão devido à sua reputação como grande líder militar e guerreiro. Neste filme, o rei tem de lutar pela sua sobrevivência durante uma emboscada no bosque. Visto que a trama se passa em 1189, antes da coroação do rei, o vocabulário que utilizei foi mais formal do que seria normalmente, nomeadamente vocabulário relativo à corte real. Também fui cuidadosa na escolha das formas de tratamento que utilizei por se tratar da história de um rei e por se passar há

muito tempo, assim como da conjugação dos verbos na segunda pessoa do plural em português.

Finalmente, o vídeo empresarial *Restart The Game* explica como o mundo dos videojogos tem impacto no ambiente e como o podemos mudar, incentivando os consumidores a fazerem escolhas mais conscientes. O tema deste vídeo é muito atual e ganhou expressão muito recentemente, já que o estudo do impacto ambiental das atividades relativas aos videojogos nunca foi uma grande preocupação até agora. Neste sentido, o vídeo utiliza um tipo de vocabulário que, em parte, não está sequer dicionarizado na língua portuguesa, tendo sido essa a maior dificuldade de todas. Também existe uma especificidade nas línguas de partida deste vídeo, que não é só o inglês, mas também o polaco, o italiano e o português. O vídeo tinha um guião em inglês para facilitar a sua tradução, mas existiam inconformidades entre o guião e o que os intervenientes pareciam dizer.

Por fim, a categoria outros conta com 2 atividades num total de 258. Estas atividades não se enquadravam nas restantes categorias e consistem na tradução de um pequeno vídeo apenas com texto de ecrã e um fundo colorido e na tradução de uma reportagem da RAI, um canal de televisão italiano, sobre Santo António. A reportagem da RAI servirá para passar no museu de Santo António, em Lisboa, visto que foi uma das paragens da reportagem. A língua de partida deste vídeo é o italiano e foi a única tarefa de tradução do italiano para o português que tive a oportunidade de realizar durante o período do estágio curricular e até dos seminários de Tradução Audiovisual. Devido ao seu tema e ao facto de ser falado numa língua com a qual não tenho muitas oportunidades para trabalhar, este vídeo apresentou algumas dificuldades em termos de vocabulário e até de tradução de passagens da Bíblia, pelo que decidi adotar uma linguagem clara e simples de compreender de modo a evitar problemas ou erros de tradução.

Passando à transcrição, abaixo está o quadro com os números relativos às atividades desenvolvidas neste âmbito.

<b>Tipo de transcrição</b>	<b>Número</b>
<b>Vídeos empresariais</b>	<b>13</b>
<b>Vídeos informativos</b>	<b>6</b>
<b>Total</b>	<b>19</b>

Quadro 4 – Representação numérica das tarefas de transcrição

As tarefas de transcrição passaram, na sua maioria, pela transcrição de vídeos empresariais, perfazendo 13 atividades num total de 19. A maior parte destes vídeos tem como cliente a EDP, mas também foram feitas transcrições para a empresa Zurich Portugal.

Estes vídeos servem para descrever as atividades das empresas ou para apresentar novos projetos e dá-los a conhecer ao público em geral. Dois destes vídeos não foram apenas transcritos, mas também traduzidos, visto que algumas partes eram faladas em português e outras eram faladas em inglês. Também se deu o caso de fazer uma transcrição do português do Brasil para o português europeu. As grandes dificuldades apresentadas por estes vídeos foram, por um lado, a tarefa de condensação e escolha da informação apresentada, quando necessário, mesmo tendo disponível um maior número de caracteres por linha (42) do que o normal (cerca de 36), e, por outro lado, a compreensão do que era dito pelos intervenientes, tanto em português como em inglês, em casos em que não existia guião. O discurso em certas partes do vídeo era confuso, talvez por não ser preparado e ser apenas feito no momento da gravação ou por questões relacionadas com a edição feita do vídeo. Também houve uma situação em que uns intervenientes portugueses falavam em inglês no vídeo através da plataforma Zoom, deixando dúvidas relativamente ao seu discurso e ao significado das palavras utilizadas. Finalmente, o vídeo que transcrevi do português do Brasil para português europeu também deu lugar a algumas dúvidas, que descreverei adiante.

Também se incluem no grupo das transcrições 6 vídeos informativos, num total de 19 tarefas de transcrição. Este grupo de vídeos pertence apenas a um cliente, que pediu a transcrição de vídeos informativos de medicina. Estes vídeos pretendem informar a população geral acerca das hemorroidas e das varizes: quais os sintomas a que se deve estar atento, como proceder no caso de se pensar que se tem alguma destas patologias e quais os tratamentos possíveis. Dois dos vídeos tiveram a intervenção de médicos, pelo

que foi utilizado vocabulário mais técnico ligado à medicina, e os outros quatro vídeos tiveram a intervenção de pacientes de hemorroidas e de varizes que contaram a sua história de modo a incentivar as pessoas a falar dos seus problemas. Estes vídeos tinham a particularidade de terem um guião em inglês, apesar de eu ter realizado a transcrição a partir do português, e existiam algumas incongruências relativamente ao que os pacientes e médicos diziam e ao que constava nos guiões, ainda que fossem menores.

Finalmente, apresento um quadro com as atividades que foram desenvolvidas durante o estágio e que não corresponderam à tradução e legendagem nem à transcrição.

<b>Tipo de outras tarefas</b>	<b>Número</b>
<b>Colagem de legendas já feitas</b>	<b>1</b>
<b>Correção de <i>templates</i></b>	<b>7</b>
<b>Inserção de oráculos</b>	<b>1</b>
<b>Remoção de oráculos</b>	<b>1</b>
<b><i>Recut</i></b>	<b>5</b>
<b>Sonorização</b>	<b>1</b>
<b>Legendagem para teletexto</b>	<b>1</b>
<b>Total</b>	<b>17</b>

Quadro 5 – Representação numérica de outras tarefas realizadas no estágio

Tal como foi dito anteriormente, estas tarefas não se enquadram nas categorias anteriores e apresentam alguma variedade no tipo de tarefas realizadas.

A tarefa com mais expressão deste grupo foi a correção de *templates*, perfazendo 7 das 17 tarefas. A correção de *templates* foi realizada exclusivamente na plataforma OOONA Toolkit, uma vez que o programa Spot só permitiria carregar o *template* para a única zona de tradução e legendagem disponível na sua interface e a sua edição seria feita no próprio *template* original. Esta tarefa surgiu numa altura em que chegavam muitos vídeos TikTok, *spots* e *trailers* para traduzir e os tempos dos *templates* em inglês estavam um pouco desfasados daquele que seria o tempo de entrada e de saída ideal das legendas.

Por vezes, era necessário corrigir o *template* inteiro de um vídeo antes de passar à tradução e legendagem para obter o melhor produto final possível.

Em seguida, temos a tarefa de *recut*, com 5 ocorrências das 17 totais. Esta tarefa consistia em apagar as legendas do texto de ecrã em determinadas versões dos vídeos da HBO MAX Portugal. Isto é, o mesmo vídeo promocional de uma série podia ter uma versão em que o texto de ecrã era traduzido e legendado e uma versão em que o texto de ecrã aparecia exclusivamente em inglês no vídeo. Assim, os vídeos já traduzidos e legendados, incluindo o texto de ecrã, eram inseridos na plataforma e os ficheiros de legendas eram editados consoante a necessidade.

As restantes tarefas só foram realizadas uma vez cada uma.

No que toca à primeira tarefa listada no quadro acima, foi necessário copiar legendas de uma versão de um determinado grupo de vídeos para outra versão dos mesmos vídeos, um pouco mais curta. Os tempos de entrada e de saída não foram alterados, pelo que a tarefa consistiu apenas em *copy and paste*.

As tarefas de inserção e remoção de oráculos foram efetuadas na mesma peça. O cliente pediu que fossem introduzidos oráculos (e.g. uma breve informação acerca da profissão ou posição de um interveniente) ao longo de um documentário acerca de Giuseppe Arcimboldo com os nomes dos intervenientes, já que estes constavam no guião que foi fornecido. Assim, introduzi os nomes dos respetivos investigadores no início, a meio e no fim do vídeo, tal como me foi pedido. Dias depois, o mesmo cliente pediu para retirar todos os oráculos introduzidos previamente.

Realizei ainda uma tarefa de legendagem e sonorização, como treino, no documentário da RTP *Banquete na Floresta dos Orangotangos* (2019). Apesar de ter sido necessário legendar este documentário durante as intervenções dos investigadores presentes, a maior parte do documentário é narrada em *voz-off*. A narração em *voz-off* é traduzida num documento Word à parte, que está inserido na interface do programa Spot, incluindo os tempos de entrada da voz do narrador e os tempos de entrada e de saída das legendas, para que o locutor da língua de chegada saiba quanto tempo tem para ler a tradução. Este exercício foi exclusivamente feito no programa Spot, porque este permite facilmente navegar entre o espaço de legendagem e o espaço do documento Word, além de permitir a introdução de tempos de entrada e de saída no documento Word com um atalho bastante semelhante ao da legendagem. O grande desafio da tradução deste documentário foi o facto de incluir algum vocabulário técnico da área da zoologia, especificamente acerca de orangotangos, já que se trata de uma pesquisa com

investigadores e profissionais da área com muita experiência. Apesar de ter tido a oportunidade de fazer exercícios de tradução para legendagem e sonorização nos seminários de Tradução Audiovisual I e II, não me senti muito confortável com esta tarefa, em comparação com as que foram até aqui mencionadas, daí ter realizado esta tarefa apenas como um exercício de treino.

Por fim, existe uma tarefa de legendagem para teletexto, que realizei no âmbito da Grande Reportagem *A Cor do Beijo* (2022), da Antena 1. Esta tarefa foi uma novidade na minha experiência como tradutora-legendadora, tanto nos seminários como no estágio. A legendagem para teletexto é semelhante à LSE, visto que partilham muitas especificidades e que o seu objetivo é o mesmo. Contudo, pareceu-me que as duas tarefas têm algumas particularidades na sua metodologia. Esta tarefa levantou bastantes dificuldades e dúvidas, que explicitarei mais adiante.

Termino esta secção com uma apreciação geral. Quanto às tarefas que realizei durante o estágio e à utilização da plataforma OOONA Toolkit, creio que a minha adaptação foi muito veloz por se tratar de tarefas mais familiares e comuns. Ainda que tenha sido introduzida a dinâmica dos vídeos TikTok e dos *spots* e a própria plataforma OOONA Toolkit, o verdadeiro desafio foi, por vezes, o prazo estipulado pelo cliente e o conteúdo dos vídeos, visto que as tarefas de tradução e legendagem já me eram bastante familiares antes do início do estágio. Claro que esta rápida adaptação teve que ver com a possibilidade de moldar e programar a plataforma OOONA Toolkit consoante as necessidades da empresa, os parâmetros de cada cliente e a mecânica pretendida em termos de atalhos para os tradutores. A Sintagma utiliza muitos dos mesmos atalhos no programa Spot e na plataforma Toolkit, o que faz com que a utilização destes seja quase idêntica no ato da tradução. Também a ajuda dos profissionais da empresa foi muito valiosa na minha aprendizagem enquanto utilizadora inexperiente da plataforma Toolkit, pois ensinaram-me a navegar nela de forma expedita, com um espírito pragmático de resolução dos problemas.

### 3. Tradução e legendagem – questões gerais

Neste capítulo, farei uma breve apresentação da área da Tradução Audiovisual, desde a sua origem até aos dias de hoje. Em seguida, irei discutir o perfil do tradutor-legendador, enumerar as várias modalidades da Tradução Audiovisual e determinar as

suas funções e explicar a função e as limitações dos parâmetros de legendagem, relacionando-os com a minha experiência durante o estágio curricular. Por fim, irei comparar os conceitos de Tradução Audiovisual e de Adaptação.

### 3.1. A origem e evolução da Tradução Audiovisual

A tradução audiovisual nasceu com a introdução de intertítulos nos filmes mudos. Os intertítulos eram pequenos textos filmados e introduzidos no filme entre cenas, quando necessário, e a sua principal função era comunicar as falas dos intervenientes ou adicionar material descritivo relacionado com as imagens para auxiliar a narrativa (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007). Normalmente, quando exibidos em países de língua distinta, os intertítulos escritos na língua de partida eram substituídos por intertítulos escritos na língua de chegada, mas também era possível que existisse uma espécie de intérprete consecutivo presente durante a exibição do filme que traduzia estas mensagens diretamente para o público. Pode dizer-se que o cinema mudo representava uma língua global a que todos tinham acesso visto que o filme não tinha “falas sonoras” e, por isso, era compreendido pela totalidade do público, algo que se perdeu com os avanços nesta área (cf. Hillman, 2011).

O surgimento dos filmes sonoros na década de 1920 tornou a utilização dos intertítulos obsoleta. Os recentemente introduzidos diálogos passariam a ter de ser traduzidos para uma língua de chegada. Assim, surgiram as técnicas de dobragem e de legendagem, alargando a acessibilidade dos novos conteúdos a outros públicos além dos falantes da língua de partida (cf. *ibid.*). No caso da dobragem, a faixa de áudio na língua de partida era substituída ou sobreposta por uma faixa de áudio na língua de chegada. No caso da legendagem, eram necessárias duas pessoas para realizar esta tarefa; uma delas realizava o *spotting*, isto é, a definição dos tempos de entrada e de saída de cada legenda na língua de chegada para as sincronizar com o áudio na língua de partida, e a outra realizava a tradução do áudio por escrito. Mais tarde, as atividades de *spotting* e de tradução dos diálogos fundiram-se numa só, criando a ocupação de tradutor-legendador, de que falarei mais adiante.

As legendas oferecem um suporte adicional numa narrativa em que o diálogo é um dos elementos mais importantes da história, sendo, por isso, necessário compreender o que as personagens estão a dizer. Assim, as legendas permitem ao público compreender na íntegra o produto audiovisual que está a consumir sem que haja uma quebra do fluxo

da ação, visto que são apresentadas ao mesmo tempo que a ação se desenrola (em contraste com os intertítulos, que interrompiam as cenas). A mudança de paradigma dos filmes mudos para os filmes sonoros introduziu a problemática dos elementos culturais. Enquanto os filmes mudos podiam ser universalmente compreendidos, os filmes sonoros introduzem uma série de elementos culturais em forma de discurso e texto de ecrã que eliminaram a possibilidade da universalidade das mensagens. O facto de nem todos os países falarem a mesma língua, terem as mesmas experiências ou a mesma cultura colocou obstáculos ao entendimento global dos produtos audiovisuais, o que levou à necessidade da legendagem e da tradução audiovisual (cf. *ibid.*).

Nas décadas de 1990 e 2000, a distribuição global de produtos audiovisuais aumentou significativamente graças ao DVD e ao *Blu-Ray*, que permitiram, pela primeira vez, a incorporação de canais de legendas em línguas diferentes (cf. *ibid.*). A televisão por cabo também proporcionou a distribuição de filmes estrangeiros legendados na língua de chegada, especialmente nos Estados Unidos da América (cf. Thomas, 2007 *apud* Hillman, 2011). No caso dos filmes infantis, estes passaram a ser distribuídos com várias faixas de áudio em diferentes línguas, já que a legendagem é menos acessível para as crianças.

Mais tarde, surgem a LSE e a audiodescrição, que alargam o acesso aos conteúdos audiovisuais a pessoas com dificuldades auditivas ou visuais. Embora Portugal tenha uma cultura de legendagem bastante enraizada, em detrimento da dobragem (exceto em casos de conteúdos para crianças ou documentários), esta não foi uma das grandes impulsionadoras da tradução audiovisual para surdos e ensurdecidos e para invisuais, tendo em conta que eram fornecidas apenas as legendas interlinguísticas a estes dois grupos. Contudo, é necessário o exercício da tradução intralinguística nestes dois casos, com diferentes características, de modo a servir e satisfazer as pessoas invisuais e surdas/ensurdecidas. A introdução destas modalidades de tradução audiovisual em Portugal foi lenta, mas hoje integra os conteúdos de vários canais, como a RTP, para tornar os seus conteúdos mais democráticos. Estas duas modalidades têm regras e parâmetros diferentes da legendagem comum para facilitar a sua compreensão, incluindo o uso de cores ou símbolos, no caso da LSE, e de informação paralinguística importante para o desenvolvimento da história (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007: 14).

Segundo Hillman (2011), pode dizer-se que as legendas têm um posicionamento narrativo, mas também podem ter um posicionamento ético, já que nos encontramos à sua mercê em situações fora da nossa zona de conforto. A acessibilidade dos conteúdos

audiovisuais não se limita à tradução intralinguística ou à tradução interlinguística: a única diferença entre estas é o público-alvo. O objetivo da tradução é facilitar o acesso a novas fontes de informação e entretenimento (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007), e o próprio ato da tradução tem implicações éticas, no sentido da democratização de todo o tipo de conteúdos e de dar voz a certos interlocutores que antes não teriam como expressar-se.

É do conhecimento geral que, hoje em dia, o DVD e o *Blu-Ray* caíram em desuso, tendo sido substituídos pelas plataformas de *streaming* ou pela possibilidade de alugar um filme através da televisão por cabo, por exemplo. Mas verifica-se igualmente que as plataformas de *streaming* incluem não só várias faixas de áudio como vários canais de legendas de modo a satisfazer todo o tipo de utilizadores através da dobragem e da legendagem, tornando os seus conteúdos acessíveis a uma maior parte do público. Por vezes, também existem nestas plataformas legendas para surdos e ensurdecidos.

### 3.2. O tradutor-legendador

Tal como foi anteriormente mencionado, a primeira versão da ocupação de tradutor-legendador surgiu com o *spotting*, sendo inicialmente realizada por duas pessoas. Hoje em dia, o tradutor-legendador é responsável tanto pela inserção dos tempos de entrada e de saída das legendas, como pela tradução do produto audiovisual. Neste sentido, o tradutor-legendador deve corresponder a um perfil ideal, perfil esse definido por Gottlieb (2004) nos seguintes termos:

Apart from being an excellent translator of foreign-language lines, a good subtitler needs the musical ears of an interpreter, the no-nonsense judgment of a news editor, and a designer's sense of esthetics. In addition, as most subtitlers do the electronic time-cueing themselves, the subtitler must also have the steady hand of a surgeon and the timing of a percussionist.

Ou seja, o tradutor-legendador deve ser um bom tradutor e um bom intérprete da mensagem, deve ter boas capacidades de pesquisa e deve ser preciso ao determinar os tempos de entrada e de saída de uma legenda. Gottlieb realça a necessidade de pesquisa da qual o tradutor-legendador muitas vezes depende para encontrar o termo correto ou para encontrar contexto suficiente para realizar uma tradução bem informada e, assim, correta. Também faz menção ao sentido estético necessário para formatar as legendas: por norma, estas são feitas em forma de pirâmide (com a legenda mais curta em cima e a mais longa em baixo), não devem obstruir outras informações importantes no ecrã e as quebras de linha devem ser feitas após unidades de sentido e não a meio destas. Além

disso, o autor menciona a antiga separação entre o *spotter* e o legendador, que já não se verifica, mas que representa uma dificuldade acrescida, já que a falta de sincronia entre o texto e o diálogo poderá causar confusão aos espetadores. O perfil do tradutor-legendador foi abordado nos seminários de Tradução Audiovisual I e II (do Mestrado em Tradução), também com atenção para a sensibilidade que um tradutor deve ter para discernir qual a tradução mais adequada de uma palavra, expressão ou frase, já que, por exemplo, uma mesma palavra pode ter diversos significados, mas apenas um desses se irá encaixar perfeitamente na mensagem que o interlocutor pretende passar. Acrescentaria ainda que o tradutor-legendador deve ter competências interculturais para conseguir identificar situações em que existem diferenças entre a cultura de partida e a cultura de chegada que requeiram alterar o diálogo nas legendas para evitar chocar o espetador. Além disso, existe uma componente de gestão de tempo que se deve ao ritmo acelerado da tradução audiovisual.

Passando do perfil às obrigações e competências do tradutor-legendador, Mary Carroll e Jan Ivarsson descrevem, em *Code of Good Subtitling Practice* (1998), algumas das funções do tradutor-legendador, tais como a inserção dos tempos de entrada e de saída das legendas e a tradução e escrita das legendas na respetiva língua de chegada. Apresenta-se, na mesma obra, uma série de regras às quais o tradutor-legendador deve obedecer e também uma série de competências que o mesmo deve ter: trabalhar com uma cópia do *template* da peça, uma lista de diálogos e um glossário de palavras invulgares e referências especiais; produzir uma tradução de alta qualidade tendo em conta todas as nuances idiomáticas e culturais; usar unidades sintáticas simples; certificar-se de que o texto continua coerente quando for necessário condensar o diálogo; distribuir o texto das legendas de linha para linha e de legenda para legenda em unidades de sentido e/ou unidades gramaticais; idealmente, certificar-se de que as legendas são sintaticamente independentes umas das outras; utilizar um registo de linguagem apropriado e correspondente à locução; produzir legendas gramaticalmente corretas, modelares em termos de literacia; traduzir e incorporar, sempre que possível, todas as informações escritas importantes que surgirem nas imagens; no caso da LSE, incluir nas legendas informações relativas a nomes ou interjeições fora de plano, por exemplo; legendar as letras de músicas quando relevante; não incluir várias legendas com repetições óbvias de nomes e de frases comuns e compreensíveis; introduzir os tempos de entrada e de saída de legendas de modo a que sigam o ritmo de discurso do diálogo, tendo em conta cortes e transições sonoras; utilizar as legendas como um auxílio ao *suspense* e à surpresa da

peça, respeitando os cortes e as transições sonoras; certificar-se de que a duração das legendas vai ao encontro do ritmo de leitura dos espetadores; refletir o ritmo do filme nos tempos das legendas; não criar legendas com menos de um segundo de duração ou com mais de sete segundos de duração, à exceção de músicas; utilizar um intervalo mínimo entre legendas de quatro *frames*, para que o espetador registe a mudança de legenda; limitar as legendas a, no máximo, duas linhas; organizar as legendas preferencialmente em forma de pirâmide (como já foi mencionado) para reduzir movimentos oculares desnecessários; certificar-se de que o conteúdo das legendas se aproxima bastante do conteúdo do diálogo, sincronizando a língua de partida e a de chegada o mais possível; certificar-se de que a presença das legendas está relacionada com a presença de diálogo na peça; mostrar, no fim da peça, o ano da produção das legendas. Este “código de boas práticas” também afirma que todas as peças devem ser revistas por um revisor e que o tradutor-legendador deve receber o crédito pelo seu trabalho no fim da peça.

De acordo com a minha experiência, alguns destes pontos não se verificam na prática do dia-a-dia de um tradutor-legendador, muito devido aos constrangimentos temporais a que são submetidos pelos clientes ou à falta de apoios fornecidos por estes. Muitas vezes, não é disponibilizado um *template* sobre o qual trabalhar, sendo necessário ouvir a peça com atenção para a poder traduzir. Os prazos curtos impostos pelos clientes também podem impossibilitar que o tradutor-legendador realize a sua pesquisa de forma mais aprofundada. Por vezes, surgem palavras ou nomes em línguas que o tradutor-legendador não domina que, mesmo não sendo a língua predominante da peça, trazem a dificuldade acrescida de ter de se certificar de que a sua grafia está correta ou de que a tradução é realmente a que se pensa. Também pode acontecer uma determinada peça utilizar vocabulário técnico com um nível de especialidade acima daquele que o tradutor-legendador possui, algo que ocorreu, por exemplo, durante o meu estágio curricular e me provocou muitas dificuldades e deixou numerosas dúvidas acerca da exatidão da minha tradução. Isto verificou-se devido à pouca disponibilidade de tempo para pesquisa do tópico em mãos, à minha falta de conhecimento, e ao facto de o cliente ter fornecido um glossário que não incluía nenhum dos termos que eu procurava, não tendo sido de grande ajuda. Gostaria ainda de realçar que o cliente nem sempre sabe expressar as suas necessidades ou os seus desejos em relação à peça, e os problemas de comunicação levam, por vezes, à produção de um ficheiro de legendas que não vai ao encontro das necessidades do cliente. Assim, o tradutor-legendador (sobretudo quando não é orientado por um gestor de projeto) deve ter boas capacidades de comunicação e compreensão.

No que toca aos créditos, pode dizer-se que, de todos os tipos de tradutor, o tradutor audiovisual é o mais invisível: o tradutor-legendador vê muitas vezes o crédito do seu trabalho não ser disponibilizado ao público quando o próprio canal televisivo corta a emissão da peça antes de aparecer a legenda com os créditos, embora esta prática esteja tendencialmente a diminuir na maioria dos canais direcionados a filmes e séries, excluindo por completo as salas de cinema, que incluem sempre os créditos. Importa ainda sublinhar que se deduz que o tradutor-legendador deve produzir legendas “gramaticalmente corretas” – ou melhor, seguindo os cânones da gramática da variedade padrão – na generalidade, salvo exceções em que seja expresso que se deve ou pode fazer o contrário. Isto resulta de as suas legendas serem lidas por um público-alvo heterogêneo e de se deduzir que elas devem ser um modelo de literacia, contribuindo para a não proliferação de erros ortográficos e/ou construções gramaticais não canónicas. Assim, o tradutor-legendador faz frequentemente escolhas no sentido da padronização da língua de chegada (o que demonstra a importância das competências linguísticas já mencionadas por Carroll e Ivarsson e das competências de pesquisa mencionadas por Gottlieb).

Por fim, gostaria apenas de comentar que a profissão do tradutor-legendador requer que este tenha acesso a várias coisas indispensáveis à produção de legendas. Em primeiro lugar, deve ter acesso a um computador ligado à *internet* e, em segundo lugar, este computador deve permitir a utilização de *software* de legendagem profissional, como o Spot. Embora existam soluções gratuitas, este *software* não o é, o que significa que o tradutor-legendador que trabalhe por conta própria ou que seja *freelancer* deve ter dinheiro suficiente para poder investir num *software* que lhe permita fazer a gestão completa do seu trabalho e entregar ficheiros de legendas no formato requisitado. Este investimento pode ser pesado para um tradutor-legendador no início da carreira, o que significa que terá de gerir muito bem as suas fontes de remuneração, já que a falta de experiência significa muitas vezes também um baixo número de clientes. O investimento é, por isso, muitas vezes incompatível com o início de carreira, em que muitos se encontram numa posição em que tendem a cobrar preços muito baixos para fazer face à concorrência ou para compensar a falta de experiência. Hoje, existe a opção de alugar o programa Spot por um mês, por exemplo, pagando o preço respetivo, fazendo uso moderado consoante a chegada de tarefas. A boa gestão do tempo e do dinheiro dependerão das capacidades do tradutor-legendador, mas é certo que nem sempre é fácil começar.

### 3.3. Definições e funções na Tradução Audiovisual

A Tradução Audiovisual como a conhecemos hoje é um termo que engloba ainda mais modalidades do que aquelas que foram até aqui mencionadas, cada uma com as suas especificidades ao nível da produção linguística e da forma como são feitas as traduções (cf. Díaz Cintas, 2020). Para definir a Tradução Audiovisual e as várias modalidades que esta engloba, irei basear-me nas propostas de Díaz Cintas no seu texto *Audiovisual Translation*, inserido na coletânea *The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies*, publicada em 2020. Neste capítulo, Díaz Cintas afirma que a Tradução Audiovisual é uma área de estudo académica e uma atividade profissional que implica a localização de conteúdo audiovisual dos média através de diferentes práticas de tradução.

Díaz Cintas divide a Tradução Audiovisual naquilo que considera as suas duas principais funções: a primeira consiste na substituição do diálogo existente na faixa de áudio original por um novo diálogo gravado (ou realizado ao vivo) na língua de chegada, ou a sonorização; e a segunda consiste na tradução do diálogo para texto escrito embutido na parte inferior central do ecrã, ou a legendagem. Ambas as abordagens podem ser utilizadas na tradução interlinguística e na tradução intralinguística.

Passemos, então, às definições mais específicas das diversas modalidades da Tradução Audiovisual. Díaz Cintas (2020) apresenta um primeiro grupo relacionado com a já mencionada estratégia de sonorização: o *voiceover*, a narração, a dobragem, a interpretação e a audiodescrição. O *voiceover* é a apresentação oral da tradução do discurso na língua de partida para a língua de chegada, sendo que a faixa de áudio original ainda é audível. A abordagem mais padronizada desta modalidade permite que o público oiça o discurso na língua de partida durante alguns segundos, sendo o seu volume, depois, diminuído e o discurso sobreposto pelo discurso gravado na língua de chegada. A narração consiste, essencialmente, no mesmo procedimento que o *voiceover*, mas, neste caso, o áudio original é completamente substituído pelo áudio gravado na língua de chegada. A dobragem consiste na substituição da faixa de áudio do diálogo original do produto audiovisual em questão por uma faixa de áudio gravada com o novo diálogo na língua de chegada, sendo que o seu objetivo é fazer com que o público acredite que as personagens falam a língua que está a ser escutada. A dobragem é a modalidade da Tradução Audiovisual mais comumente utilizada em países como Brasil, França, Itália, Alemanha ou Espanha. A interpretação, que pode ser simultânea ou consecutiva, é normalmente utilizada na tradução ao vivo de discursos e entrevistas. Por fim, a

audiodescrição consiste numa descrição precisa dos elementos visuais de um produto audiovisual e visa tornar estes conteúdos acessíveis ao público com deficiência visual. Esta espécie de narração irá descrever qualquer informação visual ou auditiva que se considere que seja importante para o seguimento da história, como a linguagem corporal ou as expressões faciais das personagens, a paisagem, a origem de certos sons ou as cores de determinados objetos.

No grupo da segunda estratégia, a legendagem, Díaz Cintas (2020) inclui modalidades como a legendagem interlinguística, o *surtitling*, a LSE e a legendagem ao vivo, o *fansubbing* e o *fandubbing*. A legendagem interlinguística é definida como a tradução por escrito do diálogo proferido pelos interlocutores para uma língua de chegada, assim como de todas as outras informações verbais transmitidas visualmente ou auditivamente, tais como cartas, cartazes, letras de músicas ou *voz-off*. Esta modalidade é a preferida em países como Bélgica, Grécia, Portugal e países escandinavos, e tem vindo a crescer desde a introdução dos discos DVD e *Blu-Ray* até à mais recente utilização de plataformas de *streaming*, que disponibilizam legendas e faixas de áudio de dobragem em várias línguas diferentes. O *surtitling* consiste na transcrição ou tradução do diálogo e das letras das músicas cantadas em óperas, teatros ou espetáculos musicais. A LSE, ou tradução intralinguística, é a apresentação no ecrã de um texto que inclui o diálogo, a música, os sons e os barulhos que a faixa de áudio contiver de modo a auxiliar o público com dificuldades auditivas. A legendagem ao vivo é a produção de legendas para programas ao vivo e pode ser interlinguística ou intralinguística. Também pode ser realizada ao vivo ou com a ajuda de um guião fornecido breves momentos antes da transmissão. O *fansubbing* e o *fandubbing* são duas modalidades que se inserem na mesma categoria, no sentido em que são modalidades realizadas por amadores, por norma fãs dos programas em questão, e que surgiram com a democratização da tecnologia e, em particular, com a propagação de produções audiovisuais de desenhos animados japoneses, mais conhecidas por *anime*. O *fansubbing* consiste na legendagem e o *fandubbing* consiste na dobragem de um programa, que são, depois, distribuídos gratuitamente na *internet*, tornando estes conteúdos mais acessíveis a um maior número de pessoas que não falem as línguas de partida.

A todas estas modalidades apontadas e descritas por Díaz Cintas, acrescento ainda a interpretação em Língua Gestual Portuguesa (doravante LGP). A LGP é uma língua gestual através da qual a comunidade surda e a comunidade envolvente comunica entre si. São utilizados gestos sistematizados para comunicar e a interpretação em LGP está

incluída em diversos programas televisivos de modo a tornar mais fácil “aos cidadãos com deficiências o acesso a conteúdos de multimédia e à própria programação”, segundo o *website* da RTP (cf. <https://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/>). Podemos ver o intérprete de LGP, por norma, no canto inferior direito de programas como os noticiários. Nos últimos anos, verificou-se um aumento do tamanho da janela em que se pode ver o intérprete, de modo a torná-lo mais visível às pessoas surdas e ensurdecidas e a facilitar a interpretação dos programas, eliminando para estas uma barreira de comunicação.

Com a evolução tecnológica nos últimos vinte anos, surgiram novas utilizações da Tradução Audiovisual. Por exemplo, os videojogos são localizados, podendo integrar a legendagem e a dobragem, assim como os *websites*. Segundo Windle e Pym (2011), a localização é um processo em que um texto de partida perde todas as suas características culturais específicas e é traduzido para várias línguas de chegada, sendo introduzidas as características culturais específicas de cada língua. Destaco ainda o cinema, a televisão (séries, *sitcoms*, desenhos animados), os anúncios de publicidade, os *trailers*, os videoclipes e os discursos políticos nos noticiários.

Existem, ainda, alguns subtipos de legendas a destacar. No capítulo *Subtitling: Theory, practice and research*, inserido na coletânea *The Routledge Handbook of Translation Studies*, de 2013, Díaz Cintas identifica seis tipos de legendas do ponto de vista técnico: as legendas *pop-on/pop-up*, as mais comuns utilizadas em programas pré-gravados, que aparecem e desaparecem em bloco em qualquer parte do ecrã; as legendas *roll-up/scroll*, utilizadas em eventos com legendagem ao vivo, que surgem da esquerda para a direita e sobem para dar espaço a mais uma legenda, fazendo desaparecer a do topo consoante a necessidade; as *open subtitles*, que são embutidas no próprio vídeo e não podem ser retiradas; as *closed subtitles*, que não estão embutidas no vídeo e podem ser utilizadas consoante a vontade do espetador, como no DVD; as legendas pré-preparadas ou *offline*, que são produzidas antes da estreia do programa; e as legendas (*semi*) *live*, em tempo real ou *online*, que são produzidas ao mesmo tempo que o programa é transmitido. A minha experiência durante o estágio curricular teve por base a produção de legendas *pop-on*, que eram pré-preparadas e embutidas nos vídeos, ou as chamadas *open subtitles* produzidas *offline*.

### 3.4. Parâmetros de legendagem

A prática da legendagem rege-se por uma série de regras, ou parâmetros, que podem variar de país para país, ou consoante as necessidades do cliente que solicita determinada tarefa.

Os parâmetros têm como objetivo definir uma série de limites, mínimos ou máximos, dentro dos quais o tradutor-legendador deve produzir as suas legendas para atender ao máximo às necessidades e capacidades do seu público-alvo e, ao mesmo tempo, evitar que as legendas compitam com a imagem do produto audiovisual. Dado que existem diversos géneros de produções audiovisuais que utilizam legendas, existem também diversos modelos de parâmetros aplicáveis a cada categoria, atendendo ao público-alvo, à sua idade e ao conhecimento que se pensa que este tenha acerca do assunto tratado. Por exemplo, a tradução e legendagem de séries para adultos irá seguir um modelo de parametrização com poucas variações de programa para programa, mas este modelo irá diferir daquele que é utilizado na tradução e legendagem de séries para crianças, já que estas não têm as mesmas capacidades ou necessidades de um adulto. O mesmo pode dizer-se da LSE ou da legendagem para teletexto, já que o público-alvo é diferente e tem necessidades de apoio diferentes. Os limites dos parâmetros são impostos dada a necessidade de minimizar a intrusão das legendas no ecrã causada pelo seu aparecimento, diminuindo assim a distração do público em relação à ação (cf. Hillman, 2011).

Ainda, de acordo com Díaz Cintas e Remael (2007), todos os programas legendados são compostos por três elementos, nomeadamente o discurso, as imagens e as legendas. Assim, os parâmetros propostos para um determinado programa irão depender da interação entre estes três elementos, da capacidade de leitura das imagens e do texto por parte do público-alvo a uma determinada velocidade e do próprio tamanho do ecrã. Penso que aqui a capacidade de leitura das imagens também afeta o tipo de legendas que podem ser produzidas para um determinado programa, mas isto será definido pelo cliente e apenas executado em concordância pelo tradutor-legendador, quer se trate de crianças ou de pessoas com dificuldades visuais. Em suma, as legendas devem surgir em sincronia com a imagem e o diálogo (mas também devem desaparecer em sincronia com as mudanças de plano, quando possível, e necessariamente com as mudanças de cena) e permanecer no ecrã durante o tempo considerado suficiente para o público-alvo as poder ler. Esta afirmação não se limita apenas a demonstrar que as legendas devem estar em

concordância com o tempo de fala das personagens, mas também com as suas ações, gestos e expressões faciais. Ou seja, não se deve alterar o diálogo por escrito quando os elementos visuais dão a entender outra mensagem, ainda que possa parecer mais fácil para o tradutor-legendador (e.g. quando uma personagem mostra felicidade e entusiasmo não se deve tornar a legenda negativa e triste).

Durante os seminários de Tradução Audiovisual I e II (do Mestrado em Tradução), os parâmetros normalmente considerados eram o número de caracteres por linha, o intervalo mínimo entre legendas, a duração mínima e máxima de cada legenda e a velocidade de leitura. Diria que estes são os parâmetros base que são sempre acordados com o cliente por corresponderem aos principais fatores da legendagem. Já durante o meu estágio curricular na Sintagma, as fichas preenchidas com os parâmetros utilizados para cada peça incluíam ainda outros fatores: o posicionamento das legendas no ecrã, o alinhamento, a possível utilização de barras, o tratamento do texto de ecrã, de títulos de obras e de letras de músicas, a utilização de itálicos, a nomenclatura do ficheiro e, por fim, o formato de entrega do mesmo. Estes parâmetros, a que chamaria parâmetros adicionais (ou suplementares), não são necessariamente menos importantes que os anteriores, mas podem não ser aplicáveis a todas as peças (tirando a nomenclatura do ficheiro de legendas e o formato de entrega do mesmo), pelo que podem nem vir a ser mencionados. Estes estão mais relacionados com o texto de ecrã que possa estar presente no vídeo ou com os elementos já embutidos no vídeo, como os créditos, e a sua respetiva posição e possibilidade de obstrução.

O número de caracteres por linha irá variar consoante o tipo de peça que o tradutor-legendador esteja a trabalhar. Os filmes e séries televisivas permitirão a inserção de 35 a 38 caracteres por linha e o máximo de duas linhas na zona central inferior do ecrã. Este intervalo de caracteres é o intervalo considerado ótimo para a compreensão da ação e da tradução em simultâneo, tendo em conta que existem dois canais diferentes de informação numa produção audiovisual que competem entre si, nomeadamente o canal auditivo e o canal visual (cf. Hillman, 2011). O canal visual é o principal e terá mais importância para o público porque é a partir deste que podemos interpretar gestos, ações ou expressões faciais, fazendo com que as legendas tenham uma função complementar na narrativa e nos permitam compreender a totalidade da ação. Este é um dos motivos pelos quais certas peças não podem ter mais de um dado número de caracteres por linha. Outros motivos podem ser a falta de espaço devido ao formato do produto ou a obstrução excessiva do ecrã. Já os casos dos documentários, anúncios ou peças para transcrição permitem cerca

de 40 a 42 caracteres por linha. Esta diferença deve-se ao facto de os documentários não acompanharem necessariamente uma narrativa de ação em pleno, de terem uma maior duração que os episódios das séries, de poderem deter-se vários segundos sobre a mesma imagem ou conjunto de imagens e por utilizarem uma linguagem mais cuidada e menos coloquial com o objetivo de informar ou educar acerca de determinado assunto, dando potencialmente origem a frases mais longas e descritivas. Os documentários também podem utilizar vários tipos de texto de ecrã que justifiquem a necessidade de mais espaço para a tradução. Os anúncios e as peças para transcrição podem ser legendados na mesma língua em que são falados, mas têm um objetivo descritivo e/ou explicativo que requer mais espaço para a sua legendagem. Uma peça falada em português europeu pode ser transcrita para o português europeu e, de modo a incluir toda a informação necessária e mencionada no vídeo, 40 a 42 caracteres por linha são mais úteis do que os 36 comumente utilizados noutras peças. Além disso, o facto de as legendas serem realizadas na mesma língua que é falada no vídeo potencia um nível menor de distração por parte do espetador.

O intervalo mínimo entre legendas é número obrigatório de *frames* que se deve deixar entre uma legenda e a seguinte. Este intervalo serve para sinalizar a mudança de uma legenda para outra quando as duas estão muito próximas. Se este intervalo não existisse, o público poderia não reparar na mudança das legendas, já que haveria sempre texto presente no ecrã. Este parâmetro não costuma variar muito entre os vários tipos de produções audiovisuais que existem, mas pode ser mais curto em peças cuja duração seja muito curta.

A duração mínima e a duração máxima das legendas são limites impostos que podem variar consoante a natureza da peça. A duração mínima tem como objetivo garantir que o público consegue ler as legendas na sua totalidade e a duração máxima tem como objetivo impedir que uma legenda se prolongue desnecessariamente no ecrã. A duração máxima pode aumentar caso se trate de uma peça com a velocidade de leitura mais baixa do que a norma (e.g. 16 caracteres por segundo em vez de 18 ou 19 caracteres por segundo). Isto pode ser provocado pela capacidade de leitura do público-alvo, aliada à sua idade ou às suas dificuldades auditivas, ou pela existência de músicas na peça. Ao legendar a letra de uma música, pode surgir um verso que se repita mais de duas vezes ou que seja cantado durante alguns segundos, excedendo o limite máximo comum de 6 segundos. Nestes casos, a legenda pode permanecer mais um segundo. Noutros casos, como o da legendagem para teletexto, pode surgir um som que tenha de ser indicado ao

público e este pode durar mais do que os 6 ou 7 segundos já mencionados, pelo que o limite máximo passaria para 8 segundos, podendo ser necessário recorrer a estratégias que demonstrem a continuidade desse som por mais tempo.

A já mencionada velocidade de leitura é medida em caracteres por segundo e visa definir o tempo que um indivíduo de determinado grupo demora a ler uma legenda. A velocidade de leitura média recomendada para filmes, séries e televisão é de 18 caracteres por segundo porque é este o ritmo confortável a que um adulto irá ler as legendas que aparecem no seu ecrã. Contudo, este valor pode mudar consoante o público-alvo de um programa. Os programas legendados para crianças baixam a velocidade de leitura para os 15 ou 16 caracteres por segundo, por se considerar que as crianças até certa idade não conseguem ter a velocidade de leitura de legendas dos adultos, o que leva aliás a que a tradução de produtos audiovisuais para crianças seja maioritariamente feita através da dobragem (cf. Tortoriello, 2006: 56 *apud* G. Lathey, 2011). Já as peças de legendagem para teletexto ou LSE podem baixar a velocidade de leitura para 15 caracteres por segundo, atendendo ao facto de que os grupos que usam estas modalidades poderão demorar mais a ler uma legenda.

As diversas plataformas de legendagem com que trabalhei (OOONA Toolkit e Spot) têm uma funcionalidade que calcula a duração ótima para uma legenda tendo em conta o número de caracteres por linha que esta contiver, a velocidade de leitura necessária para a ler e a sua duração. Tudo isto é calculado pelo computador e apresentado através de uma barra por baixo de cada legenda que segue um código de cores. No caso do *software* Spot, se a legenda tiver uma duração ótima, a barra será cinzenta; se a duração da legenda for demasiado curta para a ler, a barra será vermelha; se a duração da legenda for aceitável, a barra será verde; e se a duração da legenda for demasiado longa, a barra será laranja. No caso da plataforma OOONA Toolkit, o sistema é semelhante: enquanto a duração de uma legenda for aceitável, a barra estará verde; se a duração da legenda ultrapassar ligeiramente a velocidade de leitura, a barra ficará amarela; se a legenda for demasiado longa, a barra ficará vermelha. Esta funcionalidade das plataformas de legendagem auxilia o tradutor-legendador a tomar decisões ao nível da divisão das legendas, da quantidade de legendas necessárias para traduzir um determinado excerto de um produto audiovisual e da quantidade de informação que se pode incluir nas legendas.

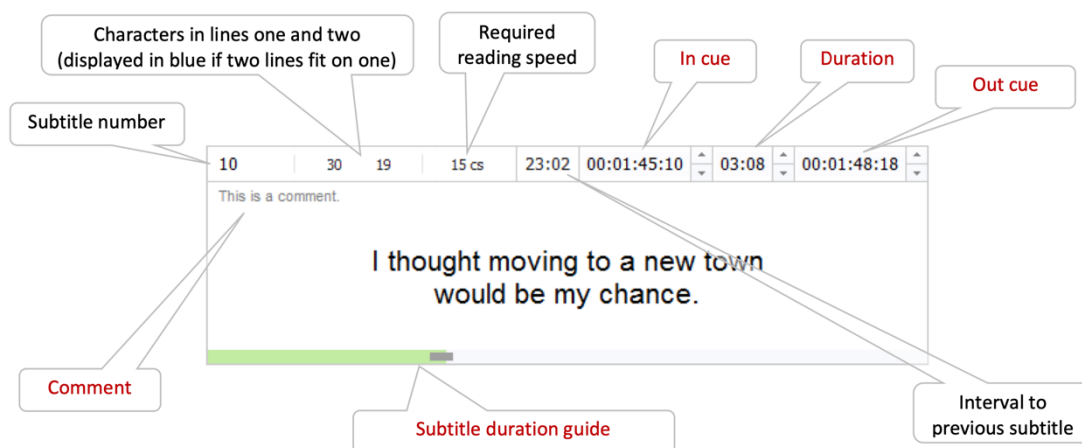


Figura 1 – Exemplificação da duração e legibilidade de uma legenda no *software* de legendagem Spot

A Figura 1, retirada do *User Guide* (agosto de 2019), disponibilizado no *website* oficial do *software* de legendagem Spot, mostra uma legenda cuja duração é aceitável relativamente à velocidade de leitura imposta para este projeto e ao número de caracteres que existem em cada linha. Na eventualidade de algum dos parâmetros não corresponder aos que foram selecionados no início do projeto, os outros indicadores apresentados na Figura 1 seriam mostrados a vermelho (e.g. o número de caracteres por linha, a velocidade de leitura necessária, a duração e os tempos de entrada e de saída, caso estes não estivessem de acordo com o intervalo mínimo entre legendas).

Quanto aos parâmetros utilizados para as séries durante o meu estágio curricular na Sintagma, estes rondavam os seguintes valores, podendo haver situações em que algum destes se desviava ligeiramente da norma:

<b>Número de caracteres por linha</b>	38
<b>Intervalo mínimo entre legendas (em <i>frames</i>)</b>	3
<b>Duração mínima (em segundos)</b>	1:00
<b>Duração máxima (em segundos)</b>	6:00
<b>Velocidade de leitura</b>	18

Quadro 6 – Parâmetros utilizados nas tarefas de tradução e legendagem de séries

Apesar de não ter realizado nenhum projeto direcionado especialmente a crianças ou adolescentes, já vimos que estes valores seriam um pouco diferentes, nomeadamente o número de caracteres por linha e a velocidade de leitura. Imagino que também se poderia aumentar a duração mínima das legendas de modo a proporcionar mais tempo a este grupo para ler as legendas.

Gostaria de realçar que a velocidade de leitura aplicada às séries televisivas é, por norma, mais baixa do que a velocidade de leitura aplicada no cinema, em vídeo, em DVD ou na *internet* (ou o tradutor terá menos espaço de manobra), já que o perfil dos espetadores de televisão é mais heterogéneo e as legendas devem satisfazer todos os espetadores, ou o maior número possível deles (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007).

Os parâmetros para os vídeos TikTok tinham certas particularidades:

<b>Número de caracteres por linha</b>	26
<b>Intervalo mínimo entre legendas (em <i>frames</i>)</b>	3
<b>Duração mínima (em segundos)</b>	1:00
<b>Duração máxima (em segundos)</b>	6:00
<b>Velocidade de leitura</b>	18

Quadro 7 – Parâmetros utilizados nas tarefas de tradução e legendagem de vídeos TikTok

Neste caso, o formato retangular e estreito dos vídeos destinados à plataforma TikTok leva a que o número máximo de caracteres por linha seja 26, incluindo pontuação. Assim, se uma frase ultrapassasse os 26 caracteres por linha, mesmo que apenas devido a uma vírgula, esta legenda teria de voltar a ser segmentada para garantir que caberia no formato desejado. Ainda que a velocidade de leitura de 18 caracteres por segundo ajudasse a não reduzir demasiado a mensagem, a tradução dos vídeos TikTok foi complexa e obrigou-me a retirar muitos elementos das frases proferidas pelos locutores devido aos constrangimentos de espaço e tempo; muitos destes vídeos tinham durações de menos de um minuto até cerca de três minutos, fazendo com que a redução que já é feita na legendagem fosse levada ao extremo, algo que discutirei mais à frente.

Ainda trabalhei com outra lista de parâmetros, para as tarefas de transcrição:

<b>Número de caracteres por linha</b>	40-42
<b>Intervalo mínimo entre legendas (em frames)</b>	3
<b>Duração mínima (em segundos)</b>	1:00
<b>Duração máxima (em segundos)</b>	6:00
<b>Velocidade de leitura</b>	18

Quadro 8 – Parâmetros utilizados nas tarefas de transcrição

Estas tarefas, maioritariamente vídeos para empresas, requeriam mais caracteres por linha. Podiam ser feitos pequenos ajustes, por exemplo, relativos a redundâncias ou marcas do discurso oral que não deveriam surgir nas legendas, segundo as regras da legendagem em vigor em Portugal, ou correções necessárias do próprio discurso (e.g. má utilização dos verbos no conjuntivo ou de marcas do discurso), levando a omissões. Contudo, devido à natureza mais explicativa e extensa do discurso utilizado nos vídeos empresariais, a implementação destes valores específicos de parâmetros é muito importante, para poder incluir a mensagem dos vídeos praticamente na íntegra, evitando que a mensagem seja mal interpretada ou que algum detalhe importante fique em falta.

Por fim, os parâmetros impostos na plataforma OOONA Toolkit para a tarefa de legendagem para teletexto eram os seguintes:

<b>Número de caracteres por linha</b>	37
<b>Intervalo mínimo entre legendas (em frames)</b>	3
<b>Duração mínima (em segundos)</b>	1:05
<b>Duração máxima (em segundos)</b>	6:00
<b>Velocidade de leitura</b>	18

Quadro 9 – Parâmetros utilizados na tarefa de legendagem para teletexto

Ainda que a velocidade de leitura definida tenha sido os 18 caracteres por segundo, foi-me dito que não ultrapassasse os 15 ou 16, já que este tipo de legendagem é realizado tendo em conta pessoas com dificuldades auditivas, que requerem uma velocidade de

leitura mais baixa. Isto verifica-se porque este grupo não terá tanta capacidade para acompanhar as legendas e a ação em simultâneo (no caso da LSE), por depender também das legendas para captar elementos sonoros importantes para a narrativa, que podem ou não ser visualmente deduzíveis (e.g. o pousar de um copo numa mesa, ainda que fora de plano, ou a introdução de uma música que indique *suspense*). Ou seja, foi necessário adaptar e reduzir bastante a mensagem desta peça, tal como foi necessário na tradução e legendagem dos vídeos TikTok, ainda que por motivos diferentes (neste caso, foi a velocidade de leitura e, no caso dos vídeos TikTok, foi o número de caracteres por linha). Além disso, a necessidade de indicar sons ou a origem dos mesmos também ocuparia o seu espaço na legendagem destes conteúdos, criando uma dificuldade acrescida.

Trabalhei com outros tipos de peças durante o meu estágio na Sintagma, nomeadamente os filmes, os documentários, os *trailers* e os *spots*, mas os parâmetros utilizados nestes casos variavam bastante de cliente para cliente; no caso dos *spots*, eram muito próximos àqueles que já mencionei para as séries, com ligeiras variações. Por este motivo, não os irei apresentar aqui, já que os exemplos anteriores demonstram as variações que podem existir de peça para peça.

A utilização de parâmetros na legendagem cria vários desafios e dificuldades com que o tradutor-legendador tem de lidar e aos quais deve adaptar-se. Se algum dos parâmetros não for cumprido, o tradutor-legendador deve rever o seu trabalho e reformulá-lo, recorrendo a estratégias como o amalgamento de legendas, a divisão de uma legenda em duas ou a redução ou adaptação da mensagem. Os casos mais difíceis com que tive de lidar requereram, muitas vezes, a redução da mensagem das peças em que estava a trabalhar, sendo que algumas vezes tive de fazer uma redução considerada extrema de modo a cumprir com os parâmetros definidos pelo cliente, com eliminação de alguns elementos não dispensáveis para poder manter apenas os elementos absolutamente necessários. Quando menciono estas reduções, não me refiro a omissões de redundâncias e de marcas típicas do discurso oral ou à simplificação da mensagem retirando duas ou três palavras; refiro-me à quase transformação da mensagem, sem adulterar o seu significado e a sua essência, para que seja possível acomodar os parâmetros dos clientes nestas modalidades de tradução e legendagem mais particulares.

### 3.5. Tradução Audiovisual: tradução ou adaptação?

Chegados aqui, podemos refletir acerca do significado de tradução e de adaptação e tentar compreender se estas duas noções podem ser aplicadas numa única tarefa de tradução (e.g. de tradução audiovisual) ou se uma exclui necessariamente a outra.

O primeiro autor importante a definir e separar vários tipos de tradução foi Roman Jakobson, em 1959, quando criou as seguintes definições:

1. Intralingual translation or *rewording* is an interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language.
2. Interlingual translation or *translation proper* is an interpretation of verbal signs by means of some other language.
3. Intersemiotic translation or *transmutation* is an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems.

Verifica-se que nenhuma destas definições se encaixa por completo no conceito de tradução audiovisual por não fazerem menção às várias dimensões que a compõem nem mencionarem alguns dos seus traços. Com efeito, a Tradução Audiovisual pode ser intralinguística, interlinguística e intersemiótica, se considerarmos que o próprio conceito engloba muitas modalidades com características diferentes que podem corresponder a estas definições, tais como a LSE, a audiodescrição e a tradução e legendagem. Pode dizer-se que, embora esta definição e tripartição da tradução necessite de ser revista para se encaixar nos moldes que utilizamos hoje em dia, ainda é possível relacioná-la com a profissão do tradutor-legendador contemporâneo (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007).

Alguns autores afirmam que, ao fazer esta divisão e dar nomes alternativos a cada tipo de tradução, Jakobson já definia a tradução interlinguística como a única forma de tradução propriamente dita, relegando as outras duas modalidades para formas de tradução secundária. Contudo, Jakobson escreveu que, apesar da sua tripartição, todas estas modalidades são modalidades de tradução, ainda que com utilidades diferentes.

Determinar o significado de “adaptação” é uma tarefa mais difícil e complexa, especialmente quando o relacionamos com o conceito de tradução. Muitos historiadores e autores da área da tradução ainda veem a adaptação de forma negativa e consideram-na uma distorção, mas é raro encontrar definições claras deste conceito.

De acordo com Bastin (2019), a adaptação é, muitas vezes, incluída na lista de possíveis estratégias de resolução de problemas de tradução, ainda que também seja vista como uma forma abusiva de tradução, ou como algo que não tem lugar nesta atividade.

O mesmo autor define a adaptação como um conjunto de intervenções que resultam num texto que, no geral, não é aceite como uma tradução, mas que é reconhecido como uma representação de um texto de partida. Neste sentido, o termo “adaptação” pode abranger as noções de apropriação, de domesticação, de imitação e de reescrita (que se pode observar nas definições de Jakobson, por exemplo), noções estas que são vistas por diversos autores como estratégias de tradução.

No caso da adaptação, os primeiros autores a delinear a sua separação da tradução foram Cícero (46 a.C.) e Horácio, que separaram o *interpretes*, ou o tradutor, do orador. De acordo com estes autores, o tradutor é aquele que traduz palavra a palavra e o orador é aquele que traduz mantendo as mesmas ideias, mas alterando a linguagem e a forma do texto de acordo com sua finalidade (no caso de Cícero, os textos que traduzia eram transpostos de leituras para discursos, sendo necessário adaptá-los ao público-alvo). Para Cícero, a adaptação do texto fazia mais sentido do que a tradução palavra a palavra, ou tradução literal, fazendo deste o primeiro autor a legitimar a adaptação como uma forma de tradução.

A adaptação ganhou peso em França, nos séculos XVII e XVIII, época em que eram feitas traduções bastante livres (ou com pouca equivalência) em relação ao texto de partida, dado o hábito de adaptar os textos estrangeiros à cultura de chegada, cujos hábitos e gostos eram considerados superiores aos da cultura de partida. No século XIX, verificou-se um aumento da crença de que a tradução considerada livre representava infidelidade relativamente ao texto de partida, mas a adaptação continuava a ser predominante no teatro. Já no século XX, a proliferação de documentos técnicos, científicos e comerciais levou à preferência por traduções transparentes, ou com um maior nível de equivalência, com ênfase na eficiência da comunicação, o que pode ser visto como uma forma de adaptação que envolve a reescrita de um texto para novos leitores mantendo algum tipo de equivalência entre o texto de partida e o texto de chegada (cf. Bastin, 2019). Este fenómeno poder-se-ia aplicar à tradução legal, já que dois países terão leis diferentes e, ao traduzir estes textos, o público-alvo deve compreender a lei do outro país, mesmo que esta não exista no seu, o que requer uma adaptação. Talvez até se possa aplicar este princípio quando dois países têm a mesma lei, mas em moldes diferentes.

A adaptação, vista como uma de muitas estratégias de tradução, pode ser definida de acordo com Vinay e Darbelnet (1958, *apud* Bastin, 2019) como uma estratégia aplicável ao nível global do texto, que visa criar equivalência quando uma situação da língua e cultura de partida é desconhecida na cultura de chegada. Estes autores

consideram a adaptação o limite extremo da tradução. Já Gambier considera que outras estratégias enumeradas por Vinay e Darbelnet, como a omissão e a condensação, são formas de adaptação, uma vez que funcionam como uma redução do conteúdo do texto original. Isto é, Vinay e Darbelnet consideram a adaptação uma estratégia que faz parte da tradução, ainda que num limite extremo.

A adaptação também é considerada uma forma de tradução característica de alguns géneros em particular, nomeadamente o teatro, em que se criam adaptações de peças para novos públicos. Além disso, a adaptação é associada à publicidade, à tradução audiovisual e intersemiótica e à localização. Nestas situações, dá-se prioridade à manutenção do carácter e função do texto de partida em vez da forma ou do significado semântico, especialmente quando é necessário ter em conta fatores acústicos e/ou visuais (cf. Bastin, 2019). Ou seja, é preferível que o público-alvo do texto de chegada tenha a mesma experiência que o público-alvo do texto de partida, ainda que isso implique modificar a forma ou as palavras exatas utilizadas no texto de partida. Contudo, Bastin refere que podem surgir situações que não podem ser consideradas tradução. Por exemplo, um anúncio publicitário acerca de um veículo de determinada marca pode ser completamente adaptado de um país A para um país B, alterando-se inclusivamente o *slogan*, as informações fornecidas acerca do veículo (tendo em conta as preferências e tendências dos consumidores do país B), o nome do modelo do veículo (para que este apele aos consumidores do país B), entre outros aspetos. Portanto, se medirmos as traduções tendo em conta a sua fidelidade ou a equivalência em relação ao texto de partida, então existe um ponto a partir do qual – na opinião destes autores – uma adaptação deixa de ser uma tradução, mesmo considerando que a adaptação é necessária em determinadas circunstâncias. Tal será o caso da tradução ou adaptação de palavras estrangeiras que não têm um equivalente direto conhecido na língua de chegada, como a palavra *cringe*. Esta questão, assim como outras questões acerca de outras palavras, surgiram durante o decorrer do meu estágio curricular, e irei desenvolvê-las mais à frente no capítulo 3.

Existem, portanto, várias motivações para recorrer à adaptação de uma mensagem em vez de à sua tradução em sentido estrito, várias formas de o fazer e várias limitações ao trabalho de quem adapta (cf. Bastin, 1993 *apud* Bastin, 2019). As formas de adaptação podem ser, segundo Bastin (1993): (a) a transcrição do original, palavra por palavra; (b) a omissão; (c) a expansão através da explicitação; (d) a substituição de calão, dialetos ou palavras sem sentido no texto original por equivalências no texto de chegada, geralmente em itálico ou sublinhado, ou o exotismo; (e) a atualização, ao substituir vocabulário

obsoleto por equivalentes correntes; (f) a adequação situacional ou cultural, ou a recriação de um contexto de forma mais familiar ou culturalmente apropriada para o público-alvo da língua de chegada em vez da manutenção do contexto da língua de partida; (g) a criação, ou a substituição global do texto original que preserva apenas as suas mensagens, ideias e funções essenciais. Desta lista, posso relacionar algum do meu trabalho como tradutora-legendadora à adaptação por omissão, por substituição e por adequação situacional, já que o tempo e espaço limitados de que um tradutor-legendador dispõe no decorrer de uma tarefa de legendagem não permitem expandir os tópicos em mãos. Ainda assim, diria que a base destas minhas ações foi a tradução e que a adaptação foi apenas a estratégia que escolhi para otimizar a relação entre aquilo que poderia incluir na legenda e aquilo que seria possível o espectador ler e compreender durante a visualização do produto audiovisual na presença de mais de um estímulo. Um dos meus objetivos foi a não alteração das mensagens e do seu significado, assim como da sua função, quando possível (e.g. a tradução de piadas que, por si só, já coloca uma dificuldade de tradução, à qual podem acrescer as diferenças culturais entre duas línguas).

Bastin (*ibid.*) enumerou, ainda, as motivações que podem levar à adaptação de uma mensagem: (a) a falta de equivalentes lexicais na língua de chegada; (b) a inadequação situacional ou cultural, ou a impossibilidade de o contexto ou as ideias do texto original serem aplicados à cultura de chegada; (c) a mudança de um tipo de discurso para outro, como da literatura para adultos para a literatura infantil; (d) a rutura do processo de comunicação, como acontece com a emergência de uma nova época ou abordagem ou a necessidade de se dirigir a um público-alvo diferente, o que implica mudanças de estilo, de conteúdo ou de apresentação. Aqui também se verificam situações com que me deparei no decorrer do meu estágio curricular, como a falta de equivalentes lexicais na cultura de chegada ou a inadequação cultural.

Segundo Bastin (2019), a adaptação pode ser aplicada a um texto de duas formas. A primeira é a adaptação local, limitada a certas partes do texto, e a segunda é a adaptação global, que implica uma revisão maior do texto e é motivada por fatores externos ao texto original. A adaptação local pode ser aplicada a partes isoladas do texto de modo a resolver problemas específicos de tradução, o que significa que o seu efeito no texto de chegada é limitado. Já a adaptação global é aplicada a todo o texto, e esta tem o objetivo de reconstruir o propósito, a função ou o impacto que o texto de chegada terá em relação ao original. Na minha opinião, a adaptação local é, sem dúvida, apenas uma estratégia de tradução. Contudo, a adaptação global pode facilmente ultrapassar os limites daquilo que

é considerado uma tradução, uma vez que permite alterações ao nível semântico que irão alterar muitas das características do original, quebrando a noção de equivalência mínima que muitos autores consideram necessária para que um determinado texto se classifique como uma tradução. Estes conceitos podem ser aplicados à tradução audiovisual, e identifique-os em alguns dos meus trabalhos.

Finalmente, Bastin (1993) enumerou as limitações da adaptação. Estas são: (a) o conhecimento do público-alvo da língua de chegada, que deve ser avaliado pelo adaptador, de modo a identificar em que medida o texto de chegada será uma novidade para o seu público-alvo; (b) a possibilidade de o adaptador encontrar uma correspondência na língua de chegada para o tipo de discurso utilizado no texto de partida; (c) o significado e o objetivo dos textos de partida e de chegada. Estas limitações também são aplicáveis à tradução audiovisual na medida em que muitos dos conteúdos que nos chegam são estrangeiros e podem ilustrar situações ou características culturais que diferem daquelas que o público conhece (e.g. a renovação de *hot rods* nos Estados Unidos), sendo necessário adaptar tendo em conta esse conhecimento, mas sem alterar por completo o conteúdo de modo a deixar que as diferenças “existam pacificamente”.

Tendo em conta as definições de tradução e adaptação que vimos, reflitamos agora um pouco sobre a sua relação com a tradução audiovisual. Já foi mencionado que a tradução audiovisual irá, por norma, reduzir a mensagem escrita em relação à mensagem oral original, dados os vários constrangimentos a que deve atender em termos de parâmetros e até de legibilidade para satisfazer o espetador. O tradutor-legendador deve encontrar um equilíbrio entre o que pode incluir e o que deve absolutamente incluir para conforto do público e para a compreensão da mensagem. Durante o meu estágio curricular, deparei-me com numerosas tarefas de tradução e legendagem que, devido aos parâmetros utilizados e requisitados pelo cliente, me obrigaram a fazer uma seleção bastante rigorosa dos elementos da mensagem a transmitir por escrito, tanto por falta de espaço, como por falta de tempo. Esta seleção fez-me questionar se as tarefas que estava de facto a realizar eram tarefas de tradução ou de adaptação, o que me levou a questionar qual o posicionamento da tradução audiovisual neste espetro, segundo os autores que refletiram sobre estes conceitos.

De acordo com a minha pesquisa, há quem considere que a tradução audiovisual fica aquém da tradução propriamente dita dadas as limitações espaciais e temporais que o próprio meio audiovisual coloca, sendo preferível definir este conceito como adaptação (cf. e.g. Díaz Cintas e Remael, 2007). As principais razões para esta classificação incluem

o facto de a legendagem e a dobragem estarem limitadas à sincronia com a imagem e o som através dos parâmetros que já foram aqui apresentados, na medida em que não podem contradizer aquilo que as personagens fazem ou dizem e as legendas ou o áudio devem coincidir com o surgimento do discurso na língua de partida durante a peça. Além disso, existe uma mudança do meio oral para o meio escrito quando se produz uma legenda, o que pode levar a omissões de traços do discurso oral. Por fim, também o espaço limitado do ecrã leva à diminuição do discurso oral quando passado para o discurso escrito de modo a que as legendas caibam na largura pretendida (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007).

Em 1994, Gottlieb (*apud* Díaz Cintas e Remael, 2007) chamava à tradução audiovisual “legendagem diagonal”, já que implica uma mudança de língua e de modo, do oral para o escrito. Também em 1994, Gambier considerava que o termo “adaptação” não era adequado, já que implicava que existisse uma teoria da informação que vê a comunicação intercultural como um sistema de perdas e ganhos, o que significa que a tradução seria apenas um processo de repetição obrigatória de palavras. Mais tarde, em 2003, o mesmo autor recuou um pouco ao utilizar o termo “transadaptação”, de modo a caracterizar as várias modalidades da tradução audiovisual como híbridas, dando-lhes o estatuto parcial de tradução (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007). Já Neves (2005 *apud* Díaz Cintas e Remael, 2007) define a transadaptação da seguinte forma:

the *translation* of messages from different verbal and non-verbal acoustic codes into verbal and/or non-verbal visual codes; and the *adaptation* of such visual codes to the needs of people with hearing impairment so as to guarantee readability and thus greater accessibility (p.154).

Portanto, segundo Neves, a legendagem e a dobragem são formas de tradução, mas a LSE e a audiodescrição são formas de adaptação.

Todos estes autores destacam a tradução audiovisual e as suas modalidades como tradução parcial, ou dão-lhe outro estatuto por considerarem que é uma modalidade da tradução híbrida ou com componentes mais complexos do que apenas o texto. Contudo, todos concordam que a passagem das mensagens da língua de partida para a língua de chegada é, de facto, tradução, e a legendagem tem por base este princípio.

Assim, Díaz Cintas e Remael (2007) consideram que a tradução deveria ser vista numa perspetiva mais flexível e heterogénea, já que a prática desta atividade está em constante mudança e pode ser utilizada para diversos fins – prova disso é a utilização da legendagem em novas plataformas, como a plataforma TikTok, ainda que apenas reutilizando material audiovisual com o propósito de promover os serviços de *streaming*

de um determinado cliente. Estes autores afirmam ainda que o conceito de equivalência formal concebido por Nida em 1964 deve ser aplicado de forma mais flexível e que a “tradução de um para um” (tradução literal) não é válida neste ramo da tradução.

O debate acerca da equivalência é muito antigo na área da tradução e, no fundo, envolve a consideração base de que uma tradução deve ser, de alguma forma, equivalente ou idêntica ao texto de partida. Este debate levou à bipolarização do conceito de equivalência em direções opostas. Nida distingue a equivalência formal e a equivalência dinâmica, sendo que a primeira se foca na tradução da mensagem com o mesmo formato e significado e a segunda se foca na recepção da mensagem em si e no efeito que terá no público-alvo. Estas duas formas de equivalência podem coexistir numa mesma tradução a níveis diferentes (cf. Chesterman 2016), mas considero que não devem ser aplicadas direta e singularmente a uma tradução como forma de crítica. A questão da equivalência formal aplica-se especialmente à legendagem devido à sua pluralidade de utilizações e ao facto de, essencialmente, alterar o formato e, por vezes, o significado da mensagem original com o objetivo de permitir que pessoas não falantes da língua estrangeira em que é produzida uma peça audiovisual possam aceder à mesma e compreendê-la e também com o objetivo de criar uma narrativa dentro das legendas que faça sentido, que não deixe pontas soltas em relação àquilo que se observa no ecrã e, ao mesmo tempo, que corresponda ao conhecimento dos próprios espetadores e à sua cultura. Contudo, penso que o facto de a legendagem alterar o meio da transmissão da mensagem não significa necessariamente que altere a mensagem, muito menos a ponto de a tornar completamente diferente daquilo que se pretendia com o texto de partida – podem, no entanto, surgir situações em que a alteração do significado da mensagem é necessário, como na tradução de certas piadas que não têm uma correspondência direta entre a cultura e língua de partida e a cultura e língua de chegada, impossibilitando a sua manutenção exatamente como consta no original. De acordo com Díaz Cintas e Remael (2007), o humor representa uma questão tanto cultural quanto linguística, especialmente quando se pensa em trocadilhos, que fazem parte de um tipo de humor muito particular. Segundo Hillman (2011), ao omitir um trocadilho, ou outra piada, perde-se um vínculo narrativo e torna-se impossível compreender a narrativa de um filme em toda a sua complexidade e riqueza, não apenas a piada em si. Vejo como este aspeto da legendagem pode ser problemático quando se fala em equivalência formal e dinâmica, mas não considero que sirva para justificar a falta de estatuto atribuída à tradução audiovisual.

Durante as décadas de 1980 e 1990, a tradução audiovisual foi frequentemente associada a adjetivos como “constrangida” e “subordinada” e vista de forma negativa. Foi nesta altura que o termo “tradução audiovisual” surgiu nos círculos académicos, com a vantagem de incluir a dimensão semiótica, e este termo é utilizado até hoje (cf. Díaz Cintas e Remael, 2007).

A legendagem deve interagir com o som e a imagem presentes no produto, o que significa que terá de obedecer a certas regras que poderão levantar questões quanto à fidelidade da tradução. Existe, portanto, uma preocupação com o nível de igualdade entre o texto de partida e o texto de chegada que é aplicável à tradução audiovisual na medida em que as legendas tendem a reduzir aquilo que é dito oralmente (cf. Hillman, 2011). Também se questiona o meio de transmissão da mensagem relativamente à legendagem, talvez por receio de que este seja demasiado redutor ou de que altere demasiado a mensagem em prol do cumprimento dos parâmetros de legendagem.

As legendas transmitem, maioritariamente, o diálogo das personagens. A tradução feita da língua de partida para a língua de chegada pode modificar ligeiramente a mensagem de modo a satisfazer as regras de legendagem em vigor no respetivo país, os parâmetros impostos pelo cliente e o público-alvo. Tudo isto deve ser feito com o cuidado de não alterar as características das personagens na língua de chegada, para que estas se mantenham de acordo com aquilo que o espetador vê no ecrã. Neste sentido, a legendagem utiliza uma formalidade escrita que pode ir contra os discursos orais muito informais (cf. Munday, 2001 *apud* Díaz Cintas e Remael, 2007), o que pode ser visto como uma falha em termos de equivalência formal e dinâmica.

Verifica-se, então, que existem vozes divergentes em relação à posição da tradução audiovisual como tradução propriamente dita ou como adaptação, tendo sido até criado o termo “transadaptação” para sublinhar as características mais complexas e específicas do meio audiovisual, ainda que alguns autores não tenham proposto uma definição clara para este termo. Alguns argumentam que as várias alterações feitas ao texto de partida devido aos constrangimentos técnicos que o tradutor-legendador enfrenta fazem da legendagem uma mera adaptação. Outros afirmam que a adaptação é apenas uma estratégia que pode ser utilizada durante uma tarefa de tradução. Existe ainda um terceiro grupo que vê a adaptação como uma “afronta” à tradução e como uma modalidade completamente separada da tradução. A minha opinião é a que a tradução audiovisual tem várias modalidades que requerem diferentes abordagens por parte do tradutor-legendador consoante o seu objetivo, sejam estas a transcrição completa do discurso dos

intervenientes ou a sua tradução muito reduzida. Estes dois exemplos são opostos na medida em que a transcrição irá incluir o mais possível as palavras dos intervenientes com o menor número de alterações, enquanto o segundo exemplo tende a ocorrer devido a constrangimentos de espaço e tempo que geralmente não se colocam em tarefas de transcrição, já que a sua natureza é mais informativa e explicativa. Assim sendo, considero que a tarefa de tradução e legendagem continua a ser uma tarefa de tradução, mesmo que seja necessário reduzir o conteúdo das legendas, situações em que se utiliza a estratégia de adaptação, e alterar o meio de transmissão da mensagem. Posso concordar que, por vezes, aquilo que realizei estava no limite da tradução, mas o meu método passou sempre pela tradução integral das mensagens e, depois, pela sua redução ao rever a tarefa antes de enviar para o revisor, o que se tornou bastante claro com o avançar do estágio. Com isto não quero dizer que incluía até interjeições desnecessárias para depois as apagar, mas que revia o texto e tentava compreender onde poderia retirar palavras ou caracteres (e.g. utilizando sinónimos ou simplificando as frases) de modo a que coubesse tudo no espaço de que dispunha sem que o espetador visse a sua experiência de certa forma diminuída por não ter acesso a todos os elementos presentes no original. Isto é, a minha abordagem não partia de uma posição em que a adaptação era a única solução, mas sim de uma posição em que, passo a passo, fui recorrendo à adaptação dos discursos de modo a não fabricar um produto que ia contra aquilo que era pedido pelo cliente, mesmo tendo em conta aquilo que eu gostaria de ter incluído. Vi-me algumas vezes obrigada a excluir alguns detalhes que seriam muitíssimo interessantes para o público-alvo, mas que não eram absolutamente indispensáveis para a compreensão de determinado vídeo, já que eu, que não fazia parte do público-alvo de muitos dos conteúdos que traduzi, os achava interessantes. Esta questão também se coloca devido ao formato de entrega do *template* na língua de partida por parte do cliente, que, por norma, consistia numa transcrição *verbatim* do discurso dos intervenientes, mesmo que contivesse erros discursivos ou até erros criados pela pessoa que realizou a transcrição.

Compreendo que a forma mais comum de analisar a tradução ou adaptação de conteúdos audiovisuais é a análise do produto final, mas este não reflete todo o processo e todas as questões e problemas pelos quais o tradutor-legendador passou até lá chegar; quando se analisa apenas o produto final, não é possível apontar com exatidão os momentos problemáticos ou as situações em que o tradutor se viu obrigado a reduzir uma mensagem por escrito, já que essas informações não estão disponíveis, mas é fácil olhar para estas alterações (que podem ser consideradas desnecessárias por terceiros) e tecer

um juízo sem conhecimento do objetivo determinado pelo cliente ou dos constrangimentos daquela peça em particular. Estas decisões podem ser discutidas com os restantes elementos da equipa, e até com o cliente, de forma a chegar a um consenso acerca da melhor abordagem para determinado problema, e esta situação surgiu durante o meu estágio curricular.

Acrescento ainda que o termo “adaptação” dentro da área da tradução audiovisual é mais utilizado ao referir peças que são adaptadas ao teletexto, por exemplo (tal como foi definido por Neves), já que requerem uma alteração do próprio tratamento das informações sonoras que surgem, não sendo apenas uma adaptação do discurso dos intervenientes, como veremos mais adiante.

### 3.6. A LSE e a legendagem para teletexto

Neste ponto, acho importante definir as duas atividades – LSE e legendagem para teletexto – e quais as suas regras para determinar quais as semelhanças e diferenças entre ambas. Vejamos a questão com algum pormenor.

De acordo com o *Guia de Boas Práticas de Legendagem para surdos em programas gravados* da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (doravante ERC), a LSE, também conhecida como “tradaptação”, visa traduzir e adaptar a componente sonora, verbal e não verbal, do texto audiovisual nos programas gravados. O objetivo desta atividade é tornar os programas televisivos acessíveis às pessoas com surdez. Contudo, há que realçar que o grupo das pessoas com surdez abrange um leque bastante variado de destinatários, que vai desde as pessoas cuja primeira língua é a LGP às pessoas com surdez parcial ou que tenham adquirido esta condição ao longo da vida. Neste sentido, a LSE deve atender a diversas necessidades que se manifestam em diferentes graus, variando de pessoa para pessoa. Assim, a LSE consiste na legendagem intra e interlinguística para surdos em programas televisivos, como os já referidos filmes, séries, documentários e até mesmo reportagens.

A ERC afirma que os principais objetivos da LSE são “garantir uma maior igualdade de acesso ao texto televisivo por parte das pessoas com surdez; permitir um tempo de leitura adequado; gerar correspondência com a mensagem que é efetivamente transmitida, transpondo o texto falado com todo o seu significado e respetivas adaptações; facultar (...) elementos sonoros relevantes; apresentar legendas com informação fácil de ler, recorrendo à língua comum; atender aos públicos estratégicos, (...) sendo tidas em

consideração [sic] a idade e as capacidades médias de leitura do público-alvo dos respetivos programas.” (ERC, 2018).

Tendo os objetivos anteriormente mencionados em mente, são aplicadas diversas regras na produção de legendas para surdos, mas a ERC ressalva que pode nem sempre ser possível aplicá-las todas em simultâneo. As regras dividem-se em quatro categorias: 1. Apresentação do texto, 2. Tempo de leitura e sincronização, 3. Componente linguística/verbal e 4. Componente não-linguística. Irei apontar as regras que se destinam exclusivamente à LSE, deixando de fora aquelas que se aplicam à prática da legendagem generalizada.

#### 1. Apresentação do texto

Quanto ao posicionamento, as legendas com falas devem ser alinhadas à posição dos falantes em cena (isto é, se a personagem A está à direita no ecrã, a legenda deve ser alinhada à direita). O tradutor-legendador deve ter o cuidado de não tapar a boca dos interlocutores, visto que há espetadores que fazem leitura labial. Quando possível, devem utilizar-se duas legendas curtas em vez de uma longa. Pode utilizar-se uma terceira linha de legendas para introduzir informações adicionais relevantes, como efeitos sonoros. As legendas apenas com efeitos sonoros com valor narrativo são alinhadas à esquerda e utilizam letra minúscula.

Também existe um código de cores quando se produz este tipo de legendas: as falas de diálogos devem ser representadas a branco dentro de caixa preta ou com contorno preto; a identificação de personagens, elementos sonoros, emoções ou da música deve ser representada com o azul ou o amarelo; em programas como entrevistas ou concursos, podem ser utilizadas diferentes cores para cada interlocutor; em documentários com *voz-off*, as falas devem ser representadas a amarelo sobre caixa preta para se distinguirem dos outros intervenientes.

Em termos de pontuação, deve deixar-se um espaço antes do ponto de exclamação ou de interrogação de modo a facilitar a leitura.

#### 2. Tempo de leitura e sincronização

A prioridade em termos de sincronização é a sincronização das legendas com a fala durante o tempo em que a personagem aparece no ecrã, visto que um surdo se guia pela imagem e não pelo som. Contudo, tudo isto depende do tempo de leitura. O eventual prolongamento das legendas não deve ultrapassar um segundo e meio. A velocidade de leitura destas legendas não deve exceder 120 a 130 palavras por minuto.

### 3. Componente linguística/verbal

Não se devem eliminar os nomes das personagens de modo a diminuir a velocidade de leitura – esta informação pode ser importante para o acompanhamento da história.

### 4. Componente não-linguística

Deve-se identificar quem está a falar quando existe mais de um interlocutor ou quando o plano não permite ver quem está a falar. Se um interlocutor está na imagem e outro não, por exemplo, numa conversa telefónica, deve-se indicar o segundo interlocutor através de legendas amarelas.

Apesar de as emoções de um falante poderem ser visíveis pela sua expressão facial, isto nem sempre é evidente. Pode-se acrescentar antes das falas um *emoticon*, como aqueles que se utilizam em mensagens de texto ou na *internet*, que devem ser separados da legenda com espaço duplo e realçados a amarelo.

Os efeitos sonoros com valor narrativo devem ser identificados com elementos sonoros, como “(trovoada)” ou “(telefone toca)”. Também se devem indicar os silêncios quando estes existem, se tiverem funções narrativas. As vozes que não contribuem para a narrativa podem ser indicadas com “(vozes de fundo)”, por exemplo.

No caso da música, esta deve ser identificada se acrescentar algo à narrativa, tal é o exemplo da música de *suspense*. Se se tratar de um tema conhecido, deve-se especificar qual é, por exemplo: “(TEMA: “Sempre que o amor me quiser)””. A continuidade de uma música é indicada através de um cardinal (#), que também é utilizado no início e no fim de legendas com a letra da música, quando relevante. Se o sistema o permitir, o cardinal pode ser substituído por uma nota musical.

Se se tratar de uma novela com cenas dos episódios anteriores ou seguintes, essa informação deve acompanhar a transmissão.

Passemos agora à legendagem para teletexto. Esta é definida como a legendagem de programas falados em português, especialmente adaptada às necessidades de telespetadores surdos ou com dificuldades auditivas, de acordo com o *website* da RTP ([https://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/legendagem\\_teletexto.php](https://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/legendagem_teletexto.php)). Esta é uma das únicas diferenças entre a LSE e a legendagem para teletexto; enquanto a primeira traduz conteúdos em português ou noutras línguas, a segunda trata apenas conteúdos em português. Contudo, o *website* da RTP não oferece mais informações acerca da prática da legendagem em si.

Passando às regras da legendagem para teletexto, as legendas com falas também são alinhadas de acordo com a posição das personagens no ecrã quando existe mais de um interlocutor e são amarelas. Nos documentários, as legendas do narrador são sempre centradas e, se existirem oráculos ou outras informações escritas na imagem, a legenda sobe, de maneira a não tapar a informação.

A legendagem para teletexto utiliza o mesmo código de cores que já vimos para a LSE; o amarelo é a cor principal e o branco é utilizado para as personagens que não estão na imagem e para os narradores ou *voz-off*. Em situações de *flashbacks*, pensamentos ou falas provenientes de rádio ou televisão, utiliza-se o itálico. Finalmente, o azul é utilizado para indicar efeitos sonoros, apartes ou músicas e para identificar o nome do interlocutor.

Os efeitos sonoros com importância para o contexto das legendas são indicados a azul e alinhados à esquerda do ecrã, utilizando-se sempre maiúsculas, um dos aspetos que diferem do *Guia de Boas Práticas* da ERC. Por exemplo, devem evidenciar-se os momentos de tensão ou o som de tiros ao fundo, e quando estes sons se prolongam durante mais de quatro segundos, deve utilizar-se “(…)” para indicar a continuidade dos sons em legendas com oito segundos de duração.

Ao identificar músicas, o nome das mesmas deve ser escrito em maiúsculas, precedido de cardinal, e o nome do intérprete deve ser escrito em minúsculas. Deve identificar-se o tipo de música que se está a ouvir quando esta contribui para a narrativa, por exemplo, se a música é alegre, melancólica ou calma. O mesmo acontece com os genéricos dos programas (e.g. “# TEMA CONTA-ME COMO FOI”). Se a música se prolongar por muito tempo sem letra, deve utilizar-se apenas o cardinal para o indicar numa legenda com oito segundos de duração.

Os sinais de pontuação de interrogação e exclamação e os travessões de marca de diálogo devem ser separados das frases por um espaço.

Assim sendo, podemos observar que estas duas modalidades de legendagem – a LSE e a legendagem para teletexto – são quase idênticas, embora utilizadas em plataformas diferentes. No caso da legendagem da reportagem *A Cor do Beijo*, esta foi efetuada no programa Spot, o que me impediu de seguir algumas das regras acima listadas. Por exemplo, este programa não permite alterar a cor das legendas nem utilizar o símbolo de nota musical em vez do cardinal quando surgem músicas. Além disso, a baixa velocidade de leitura admitida por este tipo de legendagem limitou bastante a transcrição das falas dos locutores e até a inserção das informações adicionais que constavam no guião fornecido pelo cliente. A minha adaptação à legendagem para

teletexto foi um pouco complicada por não ter tido qualquer oportunidade de a exercitar antes desta tarefa e devido ao curto prazo do cliente para a entrega.

## 4. Análise de questões linguísticas (e duas questões técnicas)

Neste capítulo irei apresentar e descrever com algum detalhe várias questões linguísticas encontradas nas tarefas que realizei no decorrer do estágio curricular, dividindo-as em três categorias: tarefas de tradução e legendagem, tarefas transcrição e tarefas de legendagem para teletexto (secções 4.1, 4.2 e 4.3, respetivamente). Serão apresentadas as dificuldades com que me deparei, as soluções que encontrei e também algumas considerações gerais sobre as mesmas. Como pequeno exercício exploratório, ensaio na secção 4.4 uma apresentação das questões linguísticas, por tipos de problemas em vez de por tarefas. Finalmente, na secção 4.5, discuto duas questões técnicas que achei interessante incluir neste relatório.

Na descrição de certos casos apresentarei quadros elaborados pelo revisor da Sintagma, que mos enviou para que eu retirasse deles as correções que deveria fazer no futuro. Estes quadros incluem o texto original, a minha tradução e a correção do revisor com alguns comentários. Para os restantes casos, apresento quadros elaborados por mim, que incluem o texto original, a minha tradução e, quando disponível, o produto final após a revisão, que nem sempre fui capaz de encontrar ou ao qual nem sempre tive acesso. Existem ainda exceções em que não elaborei nenhum quadro por considerar não ser necessário ou porque não tive acesso tanto ao texto original, como à minha tradução.

### 4.1. Casos de tradução e legendagem – questões linguísticas

Apresentarei aqui a análise de questões linguísticas em 16 trabalhos distintos, em secções separadas.

#### 4.1.1. *What We Do in the Shadows* (2019 –)

O conteúdo deste vídeo TikTok de 41 segundos é um excerto de um episódio da série mencionada no título da subsecção. A série é uma espécie de documentário satírico de comédia e terror que relata as vidas de três vampiros tradicionais, Nandor, Laszlo e

Nadja, e ainda dos vampiros Colin Robinson e Guillermo. Ao longo dos episódios, estes cinco vampiros interagem com o mundo moderno e com outros seres sobrenaturais que o habitam, passando-se a trama principalmente em Staten Island, Nova Iorque.

Nunca tinha ouvido falar desta série antes desta tarefa e o pouco contexto oferecido, dada a duração do vídeo, dificultou muito a sua tradução. Com efeito, tive vários problemas na tradução relacionados com o contexto – cf. Tabela 1, no Anexo, no final do relatório.

Tendo em conta que esta foi a minha primeira experiência na tradução e legendagem de um vídeo TikTok, foram feitas pelo supervisor várias correções ao nível do vocabulário utilizado, do contexto, da utilização da pessoa e do número adequados e também existiram dificuldades técnicas relacionadas com as quebras de linha e com o amalgamento das legendas. O facto de o vídeo não oferecer muita informação acerca do episódio, agravado pelo meu desconhecimento acerca da série, foi fonte de alguma atrapalhão. Irei agora discutir alguns destes casos, apresentando primeiro um miniquadro e depois o meu comentário, e será este o modelo da descrição de casos doravante.

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>	<b>Revisão</b>
Nandor wants you to <b><u>put that on,</u></b>	O Nandor quer que <b><u>te vistas,</u></b>	O Nandor quer que <b><u>uses isso,</u></b>

O primeiro problema, indicado no quadro acima, resultou da minha falta de conhecimento acerca da série, que originou uma incorreção. Neste caso, um dos vampiros tinha ordens para colocar um manto que o transformaria em Nandor, algo que eu não compreendi bem por não ter visualizado o episódio na sua totalidade. O revisor chamou a minha atenção para o facto de o vampiro já estar vestido e de as ordens passarem apenas pelo uso de um manto. Assim, a minha tradução fazia de facto pouco sentido e, fazendo uso do elemento visual do vídeo, em que uma personagem mostra o tal manto à outra, a utilização do pronome dêitico “isso” revelou-se mais eficaz (atualmente, penso que seria talvez ainda melhor o pronome “isto”).

Original	Tradução	Revisão
...I <b>can't be f**ked</b> .	<b><u>Não me posso lixar.</u></b>	<b><u>Tenho mais que fazer.</u></b>

A questão seguinte foi uma má tradução minha devido ao facto de não ter compreendido o significado da sequência. A expressão “I can’t be f\*\*ked” remete para o desprezo em relação ao pedido do Nandor, indicando que a personagem não está disposta a cumpri-lo. Assim, “tenho mais que fazer” é uma tradução mais adequada da expressão original do que a tradução que eu propus.

Noto ainda que a HBO MAX Portugal pediu para remover todo o tipo de palavrões das legendas, pelo que estes deviam ser substituídos por outras palavras ou expressões “menos gráficas” que transmitissem a mesma ideia.

Original	Tradução	Revisão
There's a technique called " <b>negging</b> " I'm eager to try.	Quero tentar uma técnica chamada " <b>negging</b> ".	Quero tentar uma técnica <b>à base de insultos</b> .

Aqui existe uma questão de vocabulário relacionada com a palavra *negging*<sup>1</sup>. O conceito de *negging* não é conhecido do público português e não existe uma palavra única que traduza este conceito, pelo que se achou preferível substituir a expressão por “insultos”, tal como se verifica no quadro acima.

Original	Tradução	Revisão
I'd explain it <b>to you</b> but <b>you're</b> probably too naive to understand it.	Até <b>te</b> explicava, mas <b>és muito ingénuo</b> para perceber.	Até explicava, mas <b>vocês são muito ingénuos</b> para perceber.

A correção seguinte passa pela eliminação do pronome pessoal “te”, passando a ler-se apenas “Até explicava,”. Esta alteração deve-se ao facto de a série ser uma espécie de

<sup>1</sup> Cf. “negging” no dicionário *Dictionary.com* [online]:

**negging** *noun Slang.*

the act of insulting someone or something with a backhanded compliment or with qualified approval, especially as a ploy to lower the self-esteem of a person or cheapen an object before showing romantic interest or making an offer: *I will not tolerate gaslighting, negging, or other mind games in my love life.*

Disponível em <https://www.dictionary.com/browse/negging>

documentário e de, em certos momentos, os vampiros falarem para a câmara como se estivessem a falar diretamente com o público, tal como num confessorário. Portanto, as personagens não poderiam estar a dirigir-se apenas a uma pessoa, sendo o uso da segunda pessoa do singular inadequado. Houve mais correções neste sentido ao longo do vídeo, passando as formas pronominais da segunda pessoa do singular (“te”, “tu”) para a segunda pessoa do plural (“vos”) ou a forma afim “vocês”.

Por fim, o revisor alterou a sequência “Como estou?”, tradução de “How do I look?”, para “Que tal estou?”, de modo a torná-la mais natural.

O limite de 26 caracteres por linha em vídeos TikTok foi algo a que estive mais atenta nas traduções seguintes, uma vez que a plataforma OONA Toolkit me permitia ultrapassar o limite imposto, o que também implicou falhas nas quebras de linha.

Esta primeira experiência revelou-se mais difícil do que eu pensava devido aos vários fatores até aqui mencionados, e visitar esta tradução faz-me pensar em como poderia ter traduzido o vídeo de modo diferente.

#### 4.1.2. *House of the Dragon – Go to the map with George R. R. Martin*

A segunda tarefa de tradução e legendagem que realizei foi relativa à série *House of the Dragon* – cf. Tabela 2, no Anexo. Neste *spot* com a duração de um minuto e dezasseis segundos, George R. R. Martin guia o espetador pelo mapa do universo de *Game of Thrones*, falando sobre as diferentes localizações e até sobre as alterações geográficas que o mapa sofreu ao longo do tempo, relacionando-as com a trama de *House of the Dragon*.

A minha falta de conhecimentos acerca da série incluía o mapa e o nome de todas as localizações mencionadas e/ou descritas neste vídeo. Apesar de a Sintagma dispor de um glossário com alguns dos nomes de que eu necessitava, este não estava completo devido a incongruências nas várias edições dos livros que compõem esta série ou à inexistência de uma tradução oficial dos mesmos em português europeu. Assim, foi-me pedido que pesquisasse nos livros físicos que existiam no escritório os nomes que faltavam no glossário, que validasse a adequação da tradução e, no caso de se tratar da tradução correta, que a inserisse no glossário e no vídeo.

O primeiro passo na minha pesquisa passou por verificar a página inglesa *Game of Thrones Wiki* do *website fandom.com*, um guia enciclopédico criado e editado por fãs

deste universo, que é atualizado sempre que estreia mais conteúdo e é feito de acordo com fontes credíveis. Este foi o meu primeiro passo na pesquisa porque tinha acesso ao *template* do vídeo em inglês e, por conseguinte, ao nome original das localizações para as poder procurar nesta página. Poder-se-á discutir a fiabilidade das informações presentes neste tipo de *websites*, mas não o utilizei como uma fonte de onde retirei as minhas traduções. O final da página de cada entrada inclui a lista de todos capítulos em que as localizações são mencionadas nos livros, ou seja, eu visitei as páginas das localizações cujo nome estava em falta no glossário da Sintagma apenas para me situar na pesquisa nos livros físicos e, depois de me situar, passei aos livros e procurei os nomes de que precisava. Passemos à análise de cada um destes nomes.

Original	Tradução
Here's King's Landing and <b>Blackwater Bay</b> .	Aqui fica o Porto Real e a <b>Baía da Água Negra</b> .

Surgiram casos como a tradução de “Blackwater Bay”. Depois de encontrar a tradução correta, “Baía da Água Negra”, também encontrei o nome “Torrente da Água Negra”, que não correspondia a mais nenhum nome na lista do glossário, mas também não parecia ser uma segunda tradução do original.

Original	Tradução
This area here is the <b>Gullet</b> that you have to go through	Esta zona é o <b>Gargalo</b> , que têm de passar,
and Dragonstone and Driftmark	e a Pedra do Dragão e Derivamarca
are the two major islands in the <b>Gullet</b> .	são as duas maiores ilhas do <b>Gargalo</b> .

Também a tradução de “Gullet” levantou muitas questões. Esta localização parece ser confundida com “The Neck” e vice-versa, e as suas traduções variam entre “Gargalo” (aquela que encontrei nos livros para “Gullet”) e “Garganta” (que é utilizada em certos mapas e que foi encontrada pelo meu supervisor).

Original	Tradução
and you wanna go into the <b>Summer Sea</b>	se quiserem ir pelo <b>Mar do Verão</b>

Os restantes nomes, como no exemplo acima, não levantaram problemas; foram facilmente encontrados e registados no glossário.

Original	Tradução (posteriormente revista)
They're these independent islands	São ilhas independentes
that <b><u>have frequently been the haunt of pirates.</u></b>	que <b><u>assombraram os piratas com frequência.</u></b>

Um outro problema que tive na tradução deste vídeo teve que ver com o sintagma verbal “have frequently been the haunt of pirates”, que foi incorretamente traduzido por “assombraram os piratas com frequência”. Este sintagma contém o nome “haunt” e não o verbo “to haunt”; este nome em inglês tem a seguinte definição, de acordo com dictionary.com: “a place frequently visited”.<sup>2</sup>

Portanto, o verdadeiro significado da sequência é que o respetivo local era muito frequentado por piratas, algo para que o meu supervisor chamou a minha atenção no ato de revisão. Assim, uma tradução mais adequada teria sido “(que) têm sido muito frequentadas por piratas.”

Original	Tradução (posteriormente revista)
And all of the trade, <b><u>anything going down</u></b>	E todo o comércio, <b><u>tudo o que for descer</u></b>
has to pass through these.	tem de passar por elas.

Por fim, a expressão nominal “anything going down” foi traduzida por “tudo o que for descer”. Este caso levanta algumas questões que não me ocorreram na altura. Esta expressão pode significar “tudo o que (for) descer”, isto é, a tradução que utilizei e também a mais literal, ou pode significar “tudo o que acontecer” naquela zona. A minha escolha poderá dever-se ao apoio visual do vídeo em questão ao acompanhar os gestos e

<sup>2</sup> Cf. “haunt” no dicionário *Dictionary.com* [online]. Disponível em <https://www.dictionary.com/browse/haunt>

expressões de George R. R. Martin à medida que descreve o mapa, mas, neste momento, não posso ter a certeza de que tenha sido a escolha acertada.

#### 4.1.3. *Rick e Morty* (2013 –): *And Mortys* – versão longa

Este *spot* consiste num excerto de um dos episódios da nova temporada da série *Rick e Morty* – cf. Tabela 3, no Anexo. Também legendei uma versão mais curta para a plataforma TikTok, que apresentarei em seguida.

Neste excerto, vemos Rick a tentar convencer o seu neto Morty de que este está preso num videojogo num salão de jogos. Porém, Morty foi dividido pelos milhares de personagens existentes no videojogo, o que dificulta a tarefa de Rick, visto que deve convencer não só uma pessoa, mas milhares de pessoas a fazer o que ele pede.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Okay, question over here.	Muito bem, faz a tua pergunta.
- Am I your grandson? - Jesus! Yes!	- Eu sou o teu neto? - Sim!
Every single one of you is <b>one five-billionth</b> of Morty.	Cada um de vocês é <b>um cinco bilionésimos</b> de Morty.
All of you, collectively, are Morty.	Todos vocês, em conjunto, são o Morty.

A primeira questão deste vídeo é, precisamente, a tradução da expressão “one five-billionth”. Nesta cena, Rick está a explicar a todas as personagens que estas fazem parte de uma só pessoa, o seu neto. A minha tradução da expressão é incorreta na medida em que o numeral “billion” é o termo utilizado em inglês para o que em Portugal – por convenções subscritas pelo nosso país – corresponde a “mil milhões” (e, no Brasil, que adotou outras convenções, corresponde a “bilhão”). Uma tradução mais adequada seria “Cada um de vocês é um em cinco mil milhões de Mortys.”

Acrescento ainda que foi difícil para mim transmitir em português a sequência escrita em inglês. Tentei aplicar a forma usada em números fracionários (e.g. “um vinte e três avos”), mas esta é mais facilmente aplicada com “bilião” do que com “mil milhões” por este último ser um numeral composto por duas palavras gráficas. A solução poderia passar por alterar um pouco a sequência e escrever “Cinco mil milhões de vocês fazem um Morty”.

Esta questão põe-se porque Portugal e os Estados Unidos da América utilizam dois sistemas diferentes para a nomenclatura de números grandes. Enquanto Portugal utiliza a chamada “escala longa”, os Estados Unidos (e atualmente também o Reino Unido) utilizam a chamada “escala curta”. Antes de realizar esta tarefa sabia que a nomenclatura do número em questão era diferente nas duas línguas, pelo que se tratou de uma desatenção. Contudo, o meu supervisor alertou para as diferenças entre a escala longa e a escala curta<sup>3</sup> de modo a que não cometesse o mesmo erro mais tarde.

#### 4.1.4. *Rick e Morty* (2013 –): *And Mortys* – versão curta

A versão mais curta deste vídeo – cf. Tabela 4, no Anexo – inclui apenas a parte final, em que Summer, a irmã de Morty, pede ajuda a Rick para derrotar um exército de alienígenas que está a invadir e atacar o salão de jogos em que se encontram.

Este ficheiro de legendas sofreu várias alterações depois da revisão, pelo que a versão final é bastante diferente daquela que produzi. Irei apresentar as alterações mais importantes.

Original	Tradução (posteriormente revista)
It's a <b><u>small group of alien terrorists.</u></b>	É um <b><u>exército pequeno</u></b>

Esta legenda em particular sofreu alterações maiores devido ao sentido que dei à sequência na minha tradução. Em inglês, esta dá ênfase ao facto de se tratar de um pequeno grupo de terroristas e que, por isso, seria fácil derrotá-lo. No entanto, a minha tradução chama ao grupo um “exército”, que é uma tradução inadequada, pois remete para um grande número de pessoas. O revisor optou por mudar esta legenda para “É um grupinho de terroristas”, uma tradução mais adequada ao contexto e que passa a mesma ideia que está no texto original. Além disso, esqueci-me do ponto final nesta legenda.

---

<sup>3</sup> Cf. “Long and short scales” *Wikipédia*. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Long\\_and\\_short\\_scales](https://en.wikipedia.org/wiki/Long_and_short_scales)

Original	Tradução (posteriormente revista)
Sneak around, use <u>air vents</u> . You've never seen Die Hard?	Esgueira-te, <u>usa a ventilação</u> .

Em seguida, esta legenda foi completamente alterada, passando a ler-se “Usa as condutas.”, uma sequência mais simples e direta do que aquela que produzi porque Summer teria de utilizar as condutas de ventilação, uma vez que “usar a ventilação” apenas teria outro significado. Além disso, a legenda seguinte foi amalgamada com esta, acrescentando “Nunca viste o *Die Hard*?”.

Original	Tradução (posteriormente revista)
I'm 17. No, <u>I've never seen f**king Die Hard!</u>	Tenho 17 anos, <u>nunca vi a porra do <i>Die Hard</i>!</u>

Mais à frente, foram feitas várias alterações: a palavra “porra” foi eliminada por ser considerada um palavrão, o que não é permitido de acordo com os parâmetros da HBO MAX Portugal; e a sequência foi simplificada, passando a ser “Tenho 17 anos,/ não, nunca vi o *Die Hard*!”<sup>4</sup>.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Well, neither did <u>the guy</u> in Die Hard, so <u>you're nailing it!</u>	Nem o <u>gajo</u> que fez o <i>Die Hard</i> *, então <u>estás na boa</u> .

Por fim, a palavra “gajo” foi substituído por “tipo” e a expressão “estás na boa” foi substituída por “estás a ir bem”, tornando a sequência menos coloquial. Esta sequência foi simplificada para “Nem o tipo do *Die Hard*”, muito provavelmente devido às restrições de caracteres.

No geral, as alterações feitas à minha tradução tornaram o discurso das personagens mais natural e legível dentro do tempo normal para as legendas do vídeo. Também verifico que o discurso foi suavizado, no sentido em que algumas palavras foram eliminadas ou substituídas por serem palavras com uma conotação negativa para a

---

<sup>4</sup> Doravante neste relatório, utilizarei o asterisco (\*) para indicar situações em que as minhas legendas têm incorreções, como a falta do itálico ou a falta de pontuação, já que as apresentarei aqui como deveriam ter sido escritas. Também utilizarei a barra (/) para simbolizar quebras de linha nas legendas ao exemplificá-las em texto corrido, fora dos quadros ilustrativos.

maioria das pessoas. Este tipo de linguagem não é permitido de acordo com os parâmetros da HBO MAX Portugal, e, além disso, a área da tradução audiovisual em Portugal procura utilizar a sintaxe do português padrão, tal como ilustrada, por exemplo, por Peres e Mória (1995), em *Áreas críticas da língua portuguesa*, embora permita – a nível lexical – o uso de linguagem mais forte e coloquial (e.g. uma cena de agressão numa prisão), em registos não tipicamente associados à variedade padrão. Estas falhas deveram-se a desatenção minha, no caso da palavra “gajo”, e a uma tentativa de manter a agressividade no discurso de uma das personagens, no caso da palavra “porra”. Esta última palavra tem vários significados que são considerados vulgarismos e palavras-tabu. Assim, compreendo que tenha sido eliminada no processo de revisão, visto que este tipo de vocabulário é inadequado para a produção de legendas. Além disso, sabemos que este tipo de conteúdos chega a várias faixas etárias por se tratar de uma série de comédia e animação, embora, em alguns países, *Rick e Morty* seja recomendado apenas a maiores de 18 anos.

#### 4.1.5. *Tuca & Bertie* (2019 – 2022)

Esta série é uma *sitcom* americana que acompanha Tuca e Bertie, duas amigas que vivem no mesmo condomínio. A série trata os temas do alcoolismo, da vida adulta e do abuso sexual, navegando pelas vidas das duas personagens.

O vídeo que traduzi é um pequeno excerto desta série com apenas 15 segundos, destinado à plataforma TikTok, que contém uma série de piadas para as quais tive de encontrar uma solução em português sem destoar da personalidade das personagens – cf. Tabela 5, no Anexo. Tuca interrompe o seu amigo, que se descreve com adjetivos começados pelas letras do seu nome. As piadas em inglês, que iniciam com as letras T, U, C e A, não foram sempre diretamente transponíveis em português.

Tendo em conta que este vídeo se destinava ao TikTok, o número máximo de caracteres por linha era 26, pelo que foi necessário alterar a segmentação de algumas legendas de modo a torná-las compatíveis com os parâmetros.

Original	Tradução
I know who I am. I'm Speckle!	Eu sei quem sou. Sou o Speckle!
S for <u>supportive</u> . P for...	S é de <u>solidário</u> , P é de...

No que toca à tradução, a fala de Speckle não foi difícil de traduzir. Bastou encontrar uma palavra com um significado semelhante a “supportive”, no caso “solidário”, visto que estes adjetivos tinham de estar de acordo com a sua personalidade, não me permitindo fazer grandes alterações ao significado das sequências.

Original	Tradução	Revisão
I'm Tuca! T for <b>tell someone else about it.</b>	Eu sou a Tuca! T é de <b>tens de falar com outra pessoa.</b>	Eu sou a Tuca! T é de <b>"tens de contar a outro".</b>

Já as falas de Tuca foram um pouco mais desafiantes. A sequência “T for tell someone else about it” é, à primeira vista, simples: Tuca quer transmitir que não está disposta a ouvir o amigo. Mas o facto de ser necessário que a sequência em português inicie com a letra T dificultou a tradução e obrigou-me a produzir uma sequência muito semelhante à do inglês para começar com a palavra “tens”.

Original	Tradução
U for <u>you need to shut up.</u>	U é de <u>um poeta que eras caladinho.</u>

A sequência “U for you need to shut up” também constituiu um desafio porque em inglês esta não se inicia com a letra U na escrita, apenas com o som que corresponde à leitura da letra U, o que também pode ser visto como uma das piadas desta cena. Para esta sequência decidi usar uma frase popular (“caladinho, eras um poeta”), mas alterá-la para que começasse com U, adaptando o texto original para “um poeta que eras caladinho.”

Original	Tradução	Revisão
C for <u>can it.</u> A for <u>ass.</u>	C é de <u>cu.</u> A é de <u>anda lá com isso.</u>	C é de <u>cu.</u> A é de <u>"anda lá com isso".</u>

Ao passar à legenda seguinte, considerei que seria muito difícil mimetizar a piada “A for ass” com a letra A e, por isso, troquei a ordem das piadas para não ter de as alterar completamente. Assim, a sequência “C for can it” foi substituída por “C é de cu” e a

sequência “A for ass” foi substituída por uma tradução livre de “can it”, resultando em “anda lá com isso.” (a que o revisor acrescentou as aspas de que eu me tinha esquecido).

Este foi um dos primeiros vídeos que legendei que continham humor e em que tive de usar a minha criatividade para os traduzir. Noutras ocasiões, os vídeos podiam conter humor, mas as piadas podiam ser traduzidas quase diretamente para português, pelo que não criaram grandes dificuldades.

#### 4.1.6. *O Hobbit* (2012 – 2014)

Este vídeo TikTok continha dois excertos distintos dos filmes da trilogia *O Hobbit* – cf. Tabela 6, no Anexo. A primeira parte mostra uma personagem contente por receber as respostas dos convites que enviou para uma festa, enquanto a segunda parte mostra outra personagem visivelmente perturbada por receber visitas. Este vídeo tinha um GFX apenas com duas sequências: “extroverts be like” e “introverts be like”, para a primeira e segunda parte do vídeo, respetivamente. Portanto, pretendia-se demonstrar as reações de uma pessoa extrovertida e de uma pessoa introvertida à receção de convidados em casa.

<b>Original</b>	<b>Tradução (posteriormente revista)</b>
What on earth are these?	Que vem a ser isto?
Replies to the party invitations.	Respostas aos convites da festa.
<b><u>Good gracious!</u></b> Is it today?	<b><u>Valha-me Deus!</u></b> É hoje?

A grande questão deste vídeo foi a expressão “Good gracious”, que traduzi por “Valha-me Deus”. Noutra situação, a tradução que fiz não estaria errada; se “Good gracious” surgisse numa *sitcom*, não seria uma tradução inadequada. Contudo, o universo de *Senhor dos Anéis*, no qual a trilogia *O Hobbit* está inserida, não é conhecida por ter um deus ou uma figura que se assemelhe. Apesar de existir, de facto, um deus chamado Eru Ilúvatar, este deus não é adorado, nem existe um culto à sua volta. Estas expressões, que servem para invocar um deus, implicam que esse culto exista, e esta funciona como um pedido para que o locutor seja ajudado. Assim, a utilização de “Valha-me Deus” no contexto dos filmes de *O Hobbit* é inadequada. Uma das alternativas que considerei foi “Minha nossa”, mas esta expressão também remete a “Nossa Senhora”, outro símbolo religioso que não consta neste universo.

A expressão em inglês tem valor de surpresa ou incredulidade, pelo que a solução poderia ter passado por “Não posso!”. Eventualmente, poderia ter optado por incluir o nome de uma personagem poderosa dentro deste universo, mas à data não tinha conhecimento suficiente para o fazer.

O meu supervisor alertou-me para esta falha relativamente à minha tradução, realçando que o universo pode até ter um deus, mas que este não era visto como uma figura de poder que ajuda as pessoas, algo que verifiquei após alguma pesquisa.

*O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit* fazem parte de um mundo acerca do qual sabia pouco, o que explica este tipo de falhas. Traduzir não é apenas o ato de passar as palavras de uma língua de partida para uma língua de chegada; traduzir requer conhecimento de mundo e até cultura literária para que seja possível produzir os melhores resultados.

#### 4.1.7. *Rick e Morty* (2013 –): *Sailor Moon*

Neste vídeo TikTok, Rick e Jerry, o pai de Morty, vão numa missão secreta, mas é necessário que passem despercebidos – cf. Tabela 7, no Anexo. Para se infiltrarem, Rick usa a espada Olho de Thundera da série *Os Supergatos* (1985-1989), a arma mais poderosa do universo desta série. O Olho de Thundera faz com que os dois iniciem a coreografia de transformação da série *A Navegante da Lua* (1995-2000), também conhecida em Portugal pelo título original *Sailor Moon*, e ambos mudam de roupa e prosseguem a sua tarefa.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Eye of Thundera, give me suits beyond suits!	Olho de Thundera, dá-me fatos e mais fatos!
Jerry Assistant Clothing, <b><u>Make Up!</u></b>	Roupas de Assistente, <b><u>make up*!</u></b>

A sequência a negrito é aquela que inicia a transformação de *A Navegante da Lua*, bastante conhecida na cultura popular da série. Após alguma pesquisa no *website* Youtube, verifiquei que existem várias versões desta sequência na franquia de *A Navegante da Lua*. Na série original, a personagem diz “Pelo poder sagrado do prisma lunar!” e a transformação dá-se, enquanto na série *Navegante da Lua Cristal* (2014 -), existe uma transformação de todo o grupo e, no fim, todas dizem em uníssono “Make

up!” (<https://www.youtube.com/watch?v=CdCEpQq8Wi0>), uma sequência que também é utilizada na versão dobrada em inglês.

A versão original deste desenho animado japonês usa a sequência em inglês “Moon Prism Power, Make up”, algo que também ocorre nas séries seguintes do mesmo universo. Contudo, como já vimos, esta sequência muda nas versões dobradas em português europeu, sendo a primeira de todas em português e as seguintes em inglês.

Na minha opinião, esta disparidade pode dever-se ao facto de que, há alguns anos, as dobragens em português europeu faziam um maior esforço de adaptação dos conteúdos ao público-alvo: as crianças. Com a generalização do ensino do inglês e a hegemonia desta língua, a tendência de adaptação pode ter diminuído em certos aspetos, tal como aconteceu com esta sequência para iniciar a transformação. A alteração pode ter sido feita tendo em mente a homogeneidade entre a série dobrada em português e em inglês ou de modo a aproximar a versão portuguesa da versão original japonesa.

No momento da tradução deste vídeo, falei com o meu supervisor e, depois de verificar que existiam diferenças e de as comparar, foi-me dito para traduzir a sequência de acordo com os meus critérios e que esta seria reavaliada no momento da revisão. A minha decisão de manter a expressão “make up” deveu-se ao facto de que as séries mais recentes do universo de *A Navegante da Lua* também utilizam esta sequência, mantendo o vídeo TikTok em conformidade com aquilo que se observa nelas.

#### 4.1.8. *Trailer* da série *All American* (2018 –)

Traduzi o *trailer* de apenas 58 segundos de *All American*, uma série de drama cujo tema é o desporto e que é inspirada na carreira do jogador profissional de futebol americano Spencer Paysinger – cf. Tabela 8, no Anexo.

Apesar de só ter 58 segundos de duração, este foi um dos *trailers* mais difíceis de traduzir porque inclui muitas expressões idiomáticas tipicamente norte-americanas e abreviações e porque a velocidade do discurso era bastante elevada, o que não permitia que as legendas tivessem duração suficiente para incluir todas as informações que o original continha. Por vezes, foi muito desafiante encontrar uma forma natural em português de expressar as ideias presentes nas falas em inglês.

Considera-se que este tipo de linguagem é maioritariamente utilizado por jovens e o ponto central da série são os jovens de uma universidade nos Estados Unidos. Foi necessário ter especial atenção para não criar sequências que poderiam ser utilizadas

genericamente por qualquer faixa etária, mas que também não se desviassem muito do português padrão normalmente utilizado na tradução audiovisual.

Original	Tradução (posteriormente revista)
You're <u>swimming with the big fish</u> now. Remember that.	<u>Estás entre a elite.</u> Lembra-te disso.

A expressão “swimming with the big fish” significa que a personagem tem grandes capacidades e atingiu um nível mais alto. Optei por traduzi-la por “estás entre a elite”, visto que não me ocorreu outra expressão que incluísse animais para poder manter o idiomatismo. É possível que esta seja considerada uma adaptação e não uma tradução, mas creio que, no fundo, a mensagem da expressão original se mantém intacta.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Coming home can be <u>triggering</u> .	Ir a casa pode ser <u>terrível</u> .

Depois, a palavra “trigger” e a forma derivada “triggering” indicam que determinada situação, neste caso regressar a casa, podem dar origem a angústia ou sofrimento. Estas palavras são frequentemente traduzidas por “gatilho” (principalmente em português do Brasil), mas achei que esta não seria a tradução adequada para português europeu, já que é muito literal. No momento em que realizei a tarefa, optei por alterar um pouco a sequência e dizer apenas que regressar a casa pode ser “terrível”. Hoje, teria traduzido este excerto por “Regressar a casa pode ser difícil.”, já que este adjetivo é mais natural neste tipo de sequência.

Original	Tradução (posteriormente revista)
- <u>My man.</u> - Did Spencer just vote for a party?	- <u>Meu puto.</u> - O Spencer votou em fazer festa?

Finalmente, a expressão “my man” é uma expressão utilizada coloquialmente para exprimir apreciação por alguém, como um amigo, ou aprovação das suas ações. Em português, existe a expressão muito coloquial e informal “meu puto” para quando alguém se refere a um amigo próximo. Optei por traduzir assim a expressão original porque a

ideia de proximidade se mantém e é o tipo de expressão que um jovem utilizaria. Eventualmente, poderia ter substituído esta expressão por “Isso mesmo”, mas, dada a existência e a vasta utilização de “meu putto” entre jovens, optei por esta última alternativa.

#### 4.1.9. *House of the Dragon: Nos bastidores do episódio*

Este *spot* faz parte de uma série de outros vídeos em que é feito um resumo do último episódio de *House of the Dragon* a ser estreado. O vídeo é relativo ao episódio 7 da série, que ajudei a legendar, não tendo sido eu a realizar a tarefa por completo – cf. Tabelas 9A e 9B, no Anexo.

Neste *spot*, os produtores falam da cena do funeral de Laena Velaryon, que faz parte da família Targaryen. Por se tratar de um funeral, o ambiente é pesado e as personagens mostram conflitos internos e familiares durante todo o episódio.

Original	Tradução (posteriormente revista)
It's interesting to see it at this point in the story	É interessante ver que nesta altura eles <b><u>não se conhecem muito bem</u></b>
because <b><u>they didn't really know each other that well</u></b>	
<b><u>and they do feel a bit strange around different pages.</u></b>	<b><u>e não sabem bem como agir.</u></b>

A primeira questão que surgiu neste vídeo é acerca da frase destacada, que pode ser considerada ambígua, visto que tanto eu como a tradutora que fez parte do vídeo não conseguimos compreender completamente o significado da frase. A dúvida é se a frase destacada se refere aos atores da série, visto que foi uma das primeiras cenas que filmaram, ou às suas personagens. Pode dizer-se com alguma confiança que a frase se refere aos atores, porque mais à frente o diretor menciona que os atores se encontram num lugar estranho e que não sabem como agir e que isto funciona para este episódio. Contudo, não podemos ter a certeza de que a frase não se refere às personagens. Acontece que foram muitas pessoas a este funeral, e é muito provável que nem todas estas personagens se conheçam, muito menos que se conheçam bem. Felizmente, não foi necessário escolher entre mencionar os atores ou as personagens em português.

Dado que a língua inglesa permite que o género das palavras (e das pessoas que elas referem) não seja marcado, como acontece com a utilização do pronome “they”, este

tipo de ambiguidades pode surgir com alguma frequência e deixar o tradutor-legendador em dúvida. Em certos casos, como aquele que acabo de ilustrar, é possível manter a ambiguidade sem que esta cause problemas ao espetador, mas, noutros casos, é necessário determinar o género ou aquilo de que se está a falar para proceder com a tradução.

Original	Tradução (posteriormente revista)
<b><u>The greens and the blacks</u></b> just solidify	<b><u>O verde e o preto</u></b> fortalecem de forma nunca antes vista.
in a way that they hadn't done before.	

Mais à frente, existe uma questão terminológica relacionada com a série. Este excerto fala sobre as cores verde e preto, as cores da Casa Hightower e da Casa Targaryen, respetivamente. Creio que o significado da sequência original em inglês é o de que as duas fações que dividem a família fortalecem, não literalmente, as suas cores.

O grupo da cor verde inclui Alicent Hightower, que casa com Viserys Targaryen, mas que não se deixa integrar completamente na família. O grupo da cor preta inclui Rhaenyra, a filha de Viserys. Estas duas personagens causam conflito no seio da família durante toda a série, mas neste episódio a tensão é exacerbada, não só entre elas, mas entre todas as personagens.

Neste caso, a minha tradução não foi a mais adequada por falta de conhecimento acerca da série, já que mencionei as cores como cores e não como a representação de dois grupos distintos. Contudo, acredito que se poderia manter a metáfora das cores se fosse utilizado outro verbo em vez de “fortalecer”, como: “O verde e o preto **intensificam-se** de forma nunca antes vista.”. Deste modo, apesar de se utilizar os nomes das cores, também faríamos alusão às duas famílias, algo que se perdeu em relação ao original na minha primeira tradução.

#### 4.1.10. Zdoctor – Varizes

Este vídeo faz parte de uma série de vídeos médicos acerca de varizes e hemorroidas. O objetivo de todos estes vídeos médicos é eliminar o estigma que existe em relação às varizes e às hemorroidas, encorajando os doentes a agir no sentido da prevenção destas condições médicas e do seu tratamento o quanto antes.

A legendagem destes vídeos foi curiosa (cf. Tabela 10, no Anexo), visto que o objetivo era transcrever o discurso dos médicos e dos pacientes, que falavam em português, mas o cliente também forneceu um *template* em inglês, que me foi apresentado durante a tarefa de transcrição. Este *template* serviu para a tarefa de retroversão (a tradução do discurso do português para o inglês), que foi atribuída a outra pessoa.

O excerto que causou problemas foi retirado de um vídeo em que uma médica explica o que são as varizes, como funciona a sua progressão e qual é o tratamento indicado para elas. Em inglês, o *template* apresenta o termo “venoactive medication”, medicamentos destinados à cura de doenças nas veias. Em português, a médica diz durante o vídeo “medicamento venotópico”, provavelmente por decalque do inglês. Na minha transcrição também consta a palavra “venotópico”, mas chamaram-me a atenção para o facto de esta palavra não fazer parte do português padrão e de a palavra correta ser “venotrópico” (cf. o dicionário *online* da Porto Editora<sup>5</sup>). Portanto, é este o termo que a médica deveria ter utilizado, em vez de “venotópico”, que se assemelha bastante ao termo em inglês.

Mais uma vez, o trabalho do tradutor-legendador também inclui a pesquisa e a verificação dessa mesma pesquisa. Neste caso, por se tratar de uma médica com conhecimento na área da medicina, fiz a transcrição exata do discurso, sem verificar se a palavra estava correta. Alertaram-me para a necessidade de fazer uma pesquisa sempre que me deparar com uma palavra desconhecida de modo a evitar estes deslizes. Também se tornou claro que todos os intervenientes em qualquer vídeo podem desviar-se do português padrão e que é sempre necessário “polir” os discursos nas tarefas de transcrição.

#### 4.1.11. *Trailer* da série *The White Lotus* (2021 – 2023)

Este é o *trailer* da segunda temporada de uma série de comédia dramática que relata os dias dos hóspedes e dos funcionários do *resort* The White Lotus, na Sicília.

Este apresentou uma dificuldade de tradução que ainda não tinha ocorrido durante o meu estágio – cf. Tabela 11, no Anexo.

---

<sup>5</sup> Ao introduzir as palavras “venotópico” e “venotrópico” no motor de pesquisa Google, foram apresentados 2640 e 2500 resultados, respetivamente. Contudo, quando se introduz “venotópico” no Google, este sugere mudar a pesquisa para “venotrópico” e muitos dos resultados apresentados incluem a palavra “venotrópico”. Imagino que o maior número de resultados para “venotópico” se deva ao facto de o Google apresentar tanto os resultados que incluem a palavra escrita corretamente como os resultados que incluem a palavra escrita incorretamente.

Original	Tradução (posteriormente revista)
You guys <b>party</b> ?	Gostam de <b>curtir</b> ?
- <b><u>Let's fun!</u></b> - <b><u>Let's fun.</u></b>	- <b><u>Vamos nisso!</u></b> - <b><u>Vamos nisso.</u></b>

Nesta parte do vídeo, uma personagem americana pergunta a duas raparigas italianas se gostariam de consumir algum tipo de droga, mas fá-lo de forma discreta ao utilizar a expressão metafórica “party”. Por não serem falantes nativas de inglês, as raparigas respondem afirmativamente, mas com uma frase gramaticalmente incorreta: “Let’s **fun!**”, em vez de “Let’s **have fun!**”.

A primeira questão que surgiu foi a tradução adequada de “party” como verbo, e não como nome. Na minha tradução, utilizei o verbo “curtir”, mas este pode ser interpretado de outra forma. No dicionário *online* da Porto Editora, Infopédia, constam os seguintes significados, entre outros: gozar, desfrutar; trocar beijos e carícias sexuais.<sup>6</sup> O significado que eu pretendia é o primeiro: gozar ou desfrutar de algo. Contudo, a minha tradução poderia ser erroneamente interpretada como o segundo significado. Alternativamente, poderia ter traduzido esta frase por “Gostam de festa?”, que seria uma tradução mais adequada e menos propensa a interpretações incorretas. Na versão final deste *trailer*, esta frase foi traduzida por “Gostam de farra?”, já que “farra” é um nome perfeitamente adequado, mas que não costumo utilizar e, por isso, não me ocorreu no momento da tradução.

Depois, a tradução da sequência “Let’s fun!” foi um pouco mais fácil. Primeiro, pensei como seria uma tradução gramaticalmente correta desta sequência e cheguei a “Vamos a isso!”. Em seguida, pensei em como poderia alterá-la de modo a que fosse perceptível tanto o erro (propositado na escrita do guião) como o significado da sequência. Ocorreu-me que existe a expressão “Vamos nessa” e decidi combiná-la com a frase “Vamos a isso”, resultando em “Vamos nisso!”. Desta forma, as duas personagens italianas não perdem a sua identidade como não falantes nativas de inglês e foi possível manter o desvio gramatical sem o tornar demasiado óbvio e sem omitir a piada original.

---

<sup>6</sup> Cf. Porto Editora – *curtir* no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2023-01-21 15:16:22]. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/curtir>

#### 4.1.12. Trailer da série *The Sex Lives of College Girls* (2021 –)

Esta série relata as vidas de quatro jovens de 18 anos que estão na faculdade, tal como o título indica – cf. Tabelas 12A, 12B e 12C, no Anexo. O tema é bastante atual e certas expressões utilizadas em inglês ainda não são muito populares ou conhecidas em Portugal, criando um obstáculo ao tradutor-legendador, que terá de encontrar uma tradução adequada para estas expressões relativamente novas, como veremos adiante. Também se trata de uma série de comédia, o que significa que surgem muitas piadas com temas atuais (e.g. a venda de fotos dos pés na *internet*) e trocadilhos que têm de ser passados para português sem perder o efeito desejado no público-alvo.

Surgiram quatro excertos que me provocaram dificuldades na tradução deste trailer.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Omega Pi is also doing a huge <b>Winter Underland</b> party.	A Omega Pi vai fazer uma festa de <b>Paraíso de Inverno</b> .

O primeiro excerto tem que ver com a tradução de “Winter Underland”, que, na altura, traduzi por “Paraíso de Inverno”. Apesar de a minha tradução não ser completamente inadequada, esta não faz menção ao facto de o tema da festa ser roupa interior, tal como “Under” indica. Na versão final, o meu supervisor alterou esta tradução para “Paraíso de Cuecas”, mantendo a alusão à roupa interior e enquadrando-se mais do que a minha no tema da série em geral.

Original	Tradução (posteriormente revista)
A strip show?	Um espetáculo de <i>strip</i> *?
It's a <b>sex-positive</b> ,	É <b>sexo-positivo</b> ,
female forward,	é feminista,
strip-tacular.	é strip-tacular.

Neste excerto, o obstáculo que encontrei foi a tradução de “sex-positive”, que traduzi erroneamente à letra, quando deveria ter sido algo como a versão final após revisão: “Encara sexo de forma positiva”. Esta sequência é muito simplificada, mas a

velocidade do discurso nesta secção do vídeo era muito elevada e cada sequência seguia-se de um corte de cena, pelo que a velocidade de leitura era excedida se as frases não fossem curtas o suficiente.

Original	Tradução (posteriormente revista)
We better <b>party</b> while we can.	É <b>festejar</b> enquanto podemos.

Em seguida, surge o verbo “party”, que já vimos ocorrer no *trailer* da série *The White Lotus*. No caso deste *trailer*, voltei a traduzir “party” por “festejar”, que não é uma tradução inadequada, mas que demora algum tempo a ler tendo em conta que esta fala tem praticamente dois segundos. Após revisão, esta frase foi alterada para “É curtir enquanto dá”, uma versão mais curta, mas igualmente adequada à mensagem original.

Original	Tradução (posteriormente revista)
You're like a straight <b>twink</b> .	És como uma <b>bicha hétero</b> *.
Straight <b>twink</b> is definitely not how I see myself.	Não me vejo como uma <b>bicha hétero</b> *.

Aqui, temos a expressão “twink”, que pode ser considerada um neologismo, visto que começou a ser empregada pelos falantes de inglês muito recentemente. Esta expressão faz parte de uma linguagem coloquial e maioritariamente utilizada por jovens na *internet*. Segundo a página Cambridge Dictionary, “twink” significa: “a gay man who is young, slim and looks like a boy”<sup>7</sup>. O *website* dictionary.com define “twink” como “a young, attractive gay man with a slim, boyish appearance.”<sup>8</sup>. Portanto, ambas as definições apontam para um homem *gay* que é jovem, magro e tem a aparência de um rapaz. Penso que não exista uma expressão ou um termo em português com o mesmo significado deste termo em inglês, o que dificulta a tradução deste excerto do *trailer*, já que é uma definição tão específica.

No momento da tradução também fiz alguma pesquisa para apurar o significado desta palavra e acabei por optar por “bicha”. O objetivo era realçar que se tratava de um

<sup>7</sup> Cf. “twink” no dicionário *Cambridge Dictionary* [online]. Disponível em <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/twink>

<sup>8</sup> Cf. “twink” no dicionário *Dictionary.com* [online]. Disponível em <https://www.dictionary.com/browse/twink>

homem *gay*, já que nas falas seguintes existe a dicotomia “straight twink” (um *gay* hétero). A escolha da palavra “bicha” foi feita com a intenção de não tornar a expressão ofensiva dada a natureza positiva e de aceitação de *The Sex Lives of College Girls*. Contudo, após revisão, o meu supervisor alterou esta expressão para “*twink* hétero” porque, como já vimos, não existe um equivalente generalizado deste termo tão específico na língua portuguesa.

Esta peça criou obstáculos e levantou questões que não pensei que fariam parte deste relatório. A linguagem muito coloquial e típica da *internet* que é utilizada nesta série é-me bastante familiar, mas sempre no contexto da língua inglesa e, enquanto falante de inglês, compreendo estes conceitos na totalidade sem precisar de uma tradução. E é provavelmente por não ser necessária uma tradução destes termos para as pessoas que os utilizam que esta não existe. O fenómeno da “não tradução” também se verifica de português para inglês, como os termos coloquiais “guna” ou “chunga”, também muito utilizados pelas camadas mais jovens, mas que não têm um equivalente único direto em inglês, sendo necessário recorrer à paráfrase, por exemplo.

#### 4.1.13. *Schitts Creek* (2015 – 2020)

Esta série de comédia conta a história de uma família muito rica que é vítima de fraude e perde a sua fortuna. A única posse que lhes resta é a cidade inteira de Schitts Creek, que foi oferecida a um dos filhos no seu aniversário, para onde se mudam e onde recomeçam a sua vida, mas não sem o choque cultural de viver sem dinheiro.

Neste vídeo TikTok de 47 segundos (cf. Tabela 13, no Anexo), uma personagem ensina outra a cozinhar e existe um problema de comunicação. Estas pessoas não estão habituadas a realizar certas tarefas, como cozinhar, pelo que este é um exemplo do choque cultural que a família enfrenta.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Do you <b><u>fold it in half like a piece of paper</u></b> and drop it in the pot?	<b><u>Pões à volta,</u></b> <b><u>como um embrulho,</u></b> e metes na taça?

É feita uma piada com o termo culinário “fold in”, que em português se traduz por “envolver”. O verbo “fold”, na sua aceção mais literal, significa “dobrar”, o que causa confusão à personagem que está a receber as instruções. Esta não percebe que “fold” não

tem o significado de dobrar o ingrediente em si, mas o de dividir a massa que está a ser cozinhada com uma colher ou espátula e incorporar o novo ingrediente, o queijo. Assim, a personagem compara a ação com dobrar uma folha de papel ao meio. Esta comparação não é transponível para português porque o verbo português é “envolver”, e não se envolvem folhas de papel, dobram-se (no limite, pode-se envolver algo numa folha de papel, mas inversão neste caso colocava outros problemas). A minha solução passou por imaginar uma folha de algum tipo de papel, neste caso o de embrulho, e pensar como poderia jogar com a palavra “envolver” e uma taça. Visto que era necessário utilizar o verbo “envolver”, ocorreu-me que se poderia envolver algo em papel de embrulho, como um presente, e foi assim que resolvi esta questão.

Hoje, trocava apenas a palavra “taça” por “panela” porque o limite de 26 caracteres por linha o permitiria e porque seria mais adequado, já que o preparado estava a ser feito numa panela ao lume.

#### 4.1.14. *Saturday Night Live* (1975 –)

Este vídeo TikTok tem apenas 29 segundos e consiste num excerto de um segmento cómico do famoso programa americano *Saturday Night Live* com Kim Kardashian, Kris Jenner e duas atrizes, que interpretam Kendall e Kylie Jenner – cf. Tabela 14, no Anexo. Nesta cena, Kris processa a sua filha Kendall porque esta não provoca nenhum tipo de escândalo, ao contrário das suas irmãs. Kim Kardashian, que está a interpretar a irmã Kourtney Kardashian, faz de juíza e dita o veredito.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Ew, this is so <b><u>cringe</u></b> .	Isto é tão <b><u>embaracoso</u></b> .
Guilty.	Culpada.

Estas frases são proferidas por Kim Kardashian, utilizando o adjetivo “cringe”. Este adjetivo é muito popular entre as camadas mais jovens falantes de inglês, sejam nativos ou não, e na *internet*. “Cringe” significa, de acordo com o dicionário *online* Merriam-Webster, “so embarrassing, awkward, etc. as to cause one to cringe; cringeworthy”.<sup>9</sup> Ou seja, existe uma sensação de embaraço e de estranheza em relação a algo ou alguém.

<sup>9</sup> Cf. “Cringe” no dicionário *Merriam-Webster.com* [online]. Consultado em 21-01-23. Disponível em <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cringe>

Segundo a minha experiência, este conceito é bastante familiar aos jovens e aos adultos e é muito utilizado nas redes sociais em Portugal, mesmo em frases maioritariamente escritas em português.

Creio que este adjetivo inglês não tenha um equivalente direto em português, fazendo com que as pessoas utilizem a língua inglesa por estarem familiarizadas com o significado do adjetivo, originando a sua não tradução. O motor de tradução automática Google Translate traduz “cringe” por “desgosto”, que não é a ideia que procuramos neste caso. O motor de tradução automática DeepL traduz este termo por “encolher-se” e o dicionário *online* da Porto Editora Infopédia também traduz este termo nas mesmas linhas, quer como nome, quer como verbo<sup>10</sup>.

No momento da tradução, questioneei como deveria proceder numa situação tão específica como esta, em que é utilizado um estrangeirismo relativamente popular que não tem uma alternativa óbvia em português. Ao consultar o meu supervisor, chegámos à conclusão de que o público-alvo deste vídeo, os utilizadores da plataforma TikTok, compreenderiam perfeitamente as legendas se mantivéssemos o adjetivo em inglês porque faz parte do seu vocabulário, e uma das máximas da tradução é guiarmo-nos pelo conhecimento que sabemos que o público-alvo tem acerca daquilo que estamos a traduzir. Contudo, pôs-se a questão de que uma das máximas da tradução audiovisual é a preferência pela utilização de palavras em português em vez da manutenção das palavras em inglês, quando possível. Embora o público-alvo compreenda o significado desta palavra, mantê-la seria fomentar o mau hábito da não tradução, que vai contra a máxima da legendagem já mencionada. Toury (1995) define este conflito entre a adequação (a aproximação ao texto de partida, portanto, o uso da palavra “cringe”) e a aceitação (a adesão às normas vigentes na cultura de chegada, portanto, a tradução da palavra “cringe”) como a norma inicial na tradução que todos os tradutores encaram durante uma tarefa. Por um lado, ao adotar a estratégia de adequação, o texto de chegada terá como objetivo refletir o texto de partida e as normas nele utilizadas, assim como algumas características da língua de partida, o que poderá originar incompatibilidades em relação às práticas da cultura de chegada. Por outro lado, adotar a estratégia de aceitação irá colocar em segundo plano o texto de partida e as características da língua de partida, dando primazia às normas da cultura de chegada. Ou seja, poder-se-ia criar uma incompatibilidade entre as normas utilizadas na tradução audiovisual em Portugal e o uso

---

<sup>10</sup> Cf. Porto Editora – *cringe* no Dicionário infopédia de Inglês - Português [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2023-01-21 22:51:24]. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/cringe>

da palavra “cringe” ou poder-se-ia traduzir esta palavra mesmo sabendo que o público-alvo do vídeo compreenderia o seu significado original.

Assim sendo, optei por utilizar uma das definições de “cringe”, a do embaraço por ações alheias, resultando na frase “Isto é tão embaraçoso”. Na versão final, o meu supervisor optou por alterar a frase em questão para “Nem quero ver mais”, que transmite a ideia de “cringe” porque quando algo nos provoca este sentimento torna-se até difícil de ver o que se passa. Não considero a minha tradução desadequada, mas sim menos adequada que aquela que consta na versão final.

Esta peça pôs em causa a primazia da tradução deste tipo de linguagem para português, uma vez que choca com a máxima da tradução de adaptar a linguagem ao público-alvo. Penso que manter a palavra “cringe” não seria a abordagem mais incorreta, porque o termo em inglês já está bastante inserido no dia-a-dia dos falantes de português que formam o público-alvo da plataforma TikTok, mas esta decisão não depende apenas do tradutor-legendador e do revisor, também depende do cliente e do que este pretende que seja feito.

#### 4.1.15. *Trailer da série We’re Here (2020 –)*

Este *trailer* de dois minutos pretende promover a terceira temporada da série *We’re Here*, em que o famoso trio de *drag queens*, Bob the Drag Queen, Eureka O’Hara e Shangela Laquifa Wadley, recruta residentes de várias cidades dos Estados Unidos para participarem num *drag show* único – cf. Tabelas 15A e 15B, no Anexo.

Os intervenientes deste género de séries pertencem à comunidade LGBTQIA+, que prefere a utilização de linguagem neutra e não-binária. Utilizar linguagem neutra é muito mais fácil em inglês dada a existência do pronome “they” e porque o género dos nomes e dos adjetivos não é marcado, ao contrário do português. Esta diferença entre as línguas cria um problema na tradução, visto que a legendagem deve corresponder às expectativas do seu público-alvo e deve refletir a tonalidade da peça, que, neste caso, será a utilização de uma linguagem o mais neutra possível.

Poderíamos tecer considerações acerca do carácter do género na língua portuguesa, mas a verdade é que o género é – na maior parte dos casos – arbitrário no português. Decidi realçar este facto apenas para acrescentar que, face às circunstâncias do género marcado em português, foi necessário dar a volta às situações com que me deparei para encontrar uma boa solução que fosse ao encontro das expectativas do público-alvo. Com

isto quero dizer que procurei tornar as descrições ou menções de pessoas o mais neutras possível quando verifiquei essa necessidade.

Assim, frases como “I just wanna be able to be myself” merecem mais atenção por parte do tradutor-legendador. Inicialmente, traduzi esta frase por “Só quero poder ser **eu mesmo**”, que não é inadequada, mas também não está de acordo com o tom desta série porque marca o género masculino do sujeito, na palavra “mesmo”. Após uma chamada de atenção e revisão, chegámos à alternativa mais adequada “Só quero ser **quem sou**”, mas isto só foi possível porque esta construção em particular não envolve marcação de género. Também surgiu a expressão “**allies**”, que representa as pessoas que não fazem parte desta comunidade, mas que a apoiam. Devido ao seu significado e, de certa forma, carga emocional, esta expressão não poderia ser traduzida por “aliados” porque marca especificamente o género masculino, apesar de este ser o género utilizado para uma palavra que indique grupo de indivíduos de qualquer género. A alternativa a que se chegou foi a palavra “**apoiantes**”, um “adjetivo comum de dois” que não marca o género se não ocorrer com artigo ou formas afins. Adiante, surge a frase “Because darling, we’re here and we’re not going anywhere”, que traduzi por “Porque, meus amores, estamos aqui e não vamos a lado nenhum.”. Usando a palavra “amor” como uma espécie de substantivo sobrecomum, a questão ficou resolvida.

Ainda, surgem alguns trocadilhos durante o vídeo que foram de difícil tradução.

<b>Original</b>	<b>Tradução (posteriormente revista)</b>
I am doing <b>drag</b> for the first time.	Estou a fazer <b>drag*</b> pela primeira vez.
<b>Racing?</b>	<b>E vens correr?</b>

Aqui, o primeiro interveniente confessa que este é o seu primeiro espetáculo de *drag* (*drag race*). O segundo interveniente faz um trocadilho ao acrescentar a palavra “racing”, referindo-se às provas desportivas entre motas ou automóveis. Em retrospectiva, a minha tradução não foi a mais adequada, apesar de manter o elemento da corrida desportiva. Uma possível alternativa seria fazer um trocadilho incluindo um automóvel ou uma mota, de modo a que não se perdesse a referência.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Dragging queens through the sage bush.	A arrastar as queens pelo arbusto de salva.
We can't <u>convert</u> anyone to gay.	Não <u>obrigamos</u> ninguém a ser <i>gay</i> *.
If that was the case, we'd be doing missions too.	Se assim fosse, também estaríamos em missão.

Neste segundo caso, o interveniente diz “We can’t convert anyone to gay”, referindo-se às missões de conversão cristãs, que têm como principal alvo as pessoas homossexuais. A frase anterior menciona a salva, uma planta considerada purificadora, e a frase seguinte remata o trocadilho ao explicar que, se assim fosse, as *drag queens* também fariam missões de conversão *gay*. Neste sentido, o verbo que utilizei na segunda legenda, “obrigar”, não está incorreto, mas uma melhor alternativa seria “Não convertemos ninguém à homossexualidade” porque não ultrapassa o limite de caracteres, embora pense que seja uma sequência demasiado longa para a duração da legenda.

Termino esta secção com um comentário geral. Como já vimos, a tradução audiovisual dá preferência à utilização do português padrão (europeu, no nosso caso) na sua forma mais conservadora, a não ser que a peça em mãos tenha alguma característica que se sobreponha a esta regra, como a existência de um falante cuja utilização da língua não seja canónica e apresente desvios. Contudo, certas peças exigem que se contornem algumas regras do português padrão; tal é o caso de *We’re Here*. Com isto não quero dizer que a forma como traduzi esta peça foi propositadamente não padrão, mas que surgiram situações de alguma complexidade que mereceram a minha atenção. As *drag queens* fazem parte de uma comunidade que utiliza uma linguagem neutra e não-binária, algo que é difícil de alcançar no português padrão, atendendo às suas características morfológicas, com género frequentemente marcado. Assim, é, por vezes, necessário utilizar expressões menos comuns e mais prolixas para atingir o objetivo da linguagem neutra. Neste caso particular, ignorar esta preferência da comunidade poderia ser visto como uma atitude negativa do tradutor-legendador da perspectiva do público-alvo e provocar reações negativas quanto à tradução da série, que não é o meu objetivo. Mas há que realçar que existe um conflito entre os interesses e valores do público-alvo e as regras e os padrões da legendagem, ainda que não haja uma atitude negativa por parte do tradutor-legendador. Existem duas forças com as quais é necessário jogar e as decisões feitas no ato da tradução envolvem uma combinação ou uma cedência entre a pressão

colocada por dois extremos (Toury, 1995), dificultando muito esta tarefa. A maior dificuldade na legendagem é o facto de o espaço para dar a volta a estas situações através de paráfrases, por exemplo, ser muito limitado, podendo dar origem a situações em que o português da tradução não é natural, podendo mesmo ser visto como não padrão, e em que os valores do público-alvo e a manutenção de um português padrão simultaneamente pareça impossível. Penso que a utilização de paráfrases seja menos problemática na tradução literária, já que este tipo de tradução permite o uso de certas estratégias de tradução que dão origem a um texto mais longo. Verifica-se que já existe uma maior adaptação a pelo menos parte da comunidade em causa quando vemos a utilização de alternativas, como “elus” em português do Brasil, mas esta prática é vista negativamente por parte de algumas pessoas por se considerar uma distorção desnecessária (da gramática) da língua portuguesa. A verdade é que existe um grupo que não se identifica com o português padrão com género marcado, binário, e a questão está longe de estar resolvida.

Também considere que já se pondera a utilização de vocábulos ingleses como “cringe” em plataformas como o TikTok, e os próprios utilizadores fazem uso desta palavra livremente no seu discurso em português. Bem sei que existe uma diferença entre o utilizador comum e uma entidade profissional, mas o mundo digital funciona a um ritmo muito acelerado, resultando em alterações e utilizações da língua que não estão previstas em qualquer instrumento normativo. Assim sendo, uma pergunta provocatória poderia ser: porque não ponderar também como incorporar estes elementos neutros, ainda que artificiais, neste tipo de conteúdo direccionado a uma comunidade específica? A grande dificuldade passaria por fazer com que todas as outras palavras concordassem com estes elementos, já que é assim que funciona a sintaxe do português. O género na língua portuguesa não pode ser neutralizado da mesma forma que a língua inglesa, mas quem faz a língua são os falantes e quem sabe um dia surjam neutralizações que se generalizem.

Acrescento também que existem mais perguntas do que respostas em relação a este tema, e estas são algumas questões que me surgiram após refletir sobre esta peça: quem devemos ouvir, o público ou os falantes? Qual a prioridade do tradutor-legendador? A inclusão deste tipo de vocábulos e expressões tem lugar na tradução audiovisual mesmo sabendo que, ao fazê-lo, estamos a quebrar os “padrões” da língua? Existem alternativas que não passem pela paráfrase de uma expressão? Se o mundo e, por consequência, a língua estão em constante mudança, quais são os limites dessa mudança? Não pretendo responder a estas perguntas no meu relatório por não serem o foco do mesmo, mas

considerarei que seria necessário mencioná-las, ainda que superficialmente, pois, na minha experiência como tradutora-legendadora, não as tinha sequer considerado até me ter deparado com esta peça e as dificuldades que me causou. Até então, sempre vi a linguagem neutra e não-binária como um não-problema, pensando que seria fácil solucionar estas questões. Creio que o seja nos casos em que o cliente tem uma solução que quer ver aplicada pelo tradutor-legendador, mas quando a solução depende do tradutor surgem dúvidas inéditas e que talvez nunca tivessem sido consideradas. Escusado será dizer que este tema requer mais estudo, seja acerca das possíveis alternativas, seja acerca das necessidades do público-alvo. Contudo, sei que, como tradutora-legendadora, o meu trabalho passa pelo equilíbrio entre os dois polos desta questão sem violar as regras da língua portuguesa padrão, visto que reconheço a importância dada ao português padronizado, e sem desatender a inclusão. Espero apenas que seja possível chegar a um meio-termo no futuro.

#### 4.1.16. *Obras em Casa* (1991 – 1999)

Como já vimos anteriormente, a trama desta série gira em torno da vida de Tim Taylor e da sua família. Tim tem um programa sobre obras, reparações e ferramentas e mostra aos espetadores como replicar as obras em casa. Também conhecemos a sua mulher e os seus três filhos.

Dada a natureza da profissão de Tim, surgiram muitas dificuldades de tradução no que toca ao vocabulário técnico utilizado, com o qual eu não estava familiarizada. Um dos episódios que traduzi tem como foco o interesse de Tim por carros antigos, conhecidos como *hot rods* nos Estados Unidos – cf. Tabela 16, no Anexo. Embora o cliente tenha disponibilizado um glossário com a tradução de algumas expressões e de alguns termos técnicos comuns na série, este foi de pouca utilidade para mim porque não incluía nenhum dos termos que foram mencionados nos episódios que traduzi. Optei por pesquisar estes termos em lojas *online* e em *websites* acerca de arquitetura, preferencialmente em português europeu, incluindo a Norauto, a Leroy Merlin, a IKEA e até mesmo *websites* de compra e venda como o OLX para determinar qual o termo utilizado em Portugal.

Além desta questão, o cliente que solicitou esta tradução criou um *template* de chegada igual ao de partida, que não permitia fazer a alteração dos tempos de entrada e de saída das legendas, amalgamar duas legendas ou dividir uma legenda em duas, uma

vez que o revisor da parte do cliente estaria encarregado de rever o ficheiro de legendas e de realizar as alterações consideradas necessárias. Este condicionamento levou a diversas situações no momento da tradução em que a velocidade de leitura era demasiado alta se as frases fossem traduzidas na íntegra, dado o pouco tempo que cada legenda permanecia no ecrã, ou, por exemplo, em que a frase A iniciava na legenda 1 e continuava na legenda 2 e, em simultâneo, a frase B iniciava na legenda 2. Portanto, deparei-me com casos em que teria sido preferível prolongar ou separar as legendas para reduzir a velocidade de leitura, mas em que fui obrigada a manter uma legenda com o esquema já mencionado da frase A e B.

Traduzi e legendei os episódios 16, 17, 87, 88, 89 e 91 de *Obras em Casa* e apresentarei adiante algumas das dificuldades com que me deparei.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Hear that? That's a <b>big block</b> Chevy 454.	Ouviram? É um motor Chevrolet 454 cc.
Two <b>four-barrel carburaters</b> nestled on <b>aluminum high-rise</b> ,	Dois <b>carburadores</b> <b>de quatro cilindros em alumínio</b> ,
<b>manifold headers</b> and <b>dual exhaust</b> .	<b>tubos de distribuição</b> e <b>exaustão dupla</b> .

O primeiro caso contém exemplos do vocabulário técnico utilizado na série, acerca de automóveis. Como já mencionei anteriormente, não foi possível incluir todas as informações que constavam no *template* original em inglês; tal é o caso da referência ao motor “big block”, que seria um “motor de bloco longo” em português. Também são mencionados os carburadores de quatro cilindros, os tubos de distribuição e o “dual exhaust”. Traduzi incorretamente este último termo por “exaustão dupla”, mas “exhaust” refere-se ao tubo de escape, pelo que uma tradução como “escape duplo” é a adequada.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Okay, you're attaching <b>two by fours</b> to a concrete foundation,	Queres pôr <b>um bloco de madeira</b> numa base de cimento.
what tool will you use? Piece of cake.	- Que ferramenta usas? - Isso é canja!
<b>Electro-pneumatic rotary hammer drill,</b>	Um <b>martelo eletropneumático.</b>
low vibration, variable speeds.	Vibração baixa, velocidade variada.

Em seguida, apresento um exemplo de uma frase que inicia na legenda 1 e continua na legenda 2 enquanto uma nova frase é inserida na legenda 2. Este tipo de construções não é permitido e deve ser evitado na legendagem em Portugal. Assim, decidi terminar a primeira parte da frase com um ponto final (“Queres pôr **um bloco de madeira** numa base de cimento.”) e tornar a segunda parte da frase uma pergunta isolada (“- Que ferramenta usas?”), visto que assim já seria adequado que esta existisse em simultâneo com a frase seguinte, mas só o pude fazer porque estas duas sequências em particular o permitiam. O vocabulário técnico neste excerto inclui a expressão “two by fours”, que se refere a um paralelepípedo de madeira com duas polegadas de largura e quatro polegadas de comprimento. O limite de caracteres e a impossibilidade de alterar o tempo de entrada ou de saída da legenda ou de a separar levou-me a simplificar a expressão. O mesmo acontece com o termo “electro-pneumatic rotary hammer drill”, não só por o limite de caracteres me impedir de adicionar mais informação, mas também porque não encontrei nenhum martelo deste tipo mais específico nos *websites* de lojas de ferramentas.

Original	Tradução (posteriormente revista)
Ladies and gentlemen,	Senhoras e senhores,
I'd like to present three years of hard work,	apresento-vos três anos de trabalho árduo,
Tim Taylor's <b>blue goose</b> , my <b>hot rod</b> .	o <b>carro da polícia</b> do Tim Taylor, o meu <b>carro</b> .
Oh, beautiful 33, <b>chopped windshield frame,</b>	Um carro de 33 muito bonito, <b>para-brisas recortado,</b>
great looking <b>short block</b> .	um belo <b>bloco curto</b> .

Mais adiante, surge um momento na série em que Tim apresenta no seu programa o carro em que trabalhou durante três anos. Tim refere-se ao carro como “blue goose”,

um termo utilizado para referir especificamente um carro da polícia do estado do Michigan, uma curiosidade que me levou bastante tempo a descobrir. Na mesma frase, utiliza-se o termo “hot rod”, que traduzi apenas por “carro” devido aos constrangimentos já conhecidos e porque não fui capaz de encontrar um termo português com um valor equivalente a “hot rod”. De acordo com o dicionário *online* Merriam-Webster, a definição de “hot rod” é “an automobile rebuilt or modified for high speed and fast acceleration”<sup>11</sup>. Portanto, a expressão “lata velha” não seria adequada, já que esta é utilizada para referir um carro antigo e que já não é muito veloz. Ainda, um outro interveniente menciona as características do carro, como o para-brisas recortado e o facto de ter um motor de bloco curto. A expressão “chopped windshield frame” foi de tradução muito difícil, já que a cultura da transformação de carros não é comum em Portugal e, por isso, não encontrei um equivalente. Assim, recorri apenas à descrição do carro de acordo com alguém com conhecimento do assunto que consultei.

Também existe um episódio em que se mencionam vários tipos de portas e janelas, tais como “french doors”, “dutch doors”, “sliding glass doors”, “bay windows” e “louvered windows”. O grau de dificuldade na pesquisa e tradução destes termos foi variado. “Sliding glass doors” foi facilmente traduzido por “portas de correr de vidro”, mas os outros tipos de portas revelaram-se mais difíceis de encontrar. “French doors” é o termo utilizado quando nos referimos às portas duplas com vidro e uma estrutura aos quadrados no centro. Não encontrei qualquer loja *online* ou *website* português que fizesse referência a “portas francesas”, apenas páginas brasileiras, pelo que decidi não utilizar esta tradução. Optei por utilizar a expressão “portas duplas de vidro”, que foi simplificada para “portas de vidro” no momento da revisão. No caso do termo “dutch doors”, estamos a referir-nos a uma porta dividida mais ou menos ao meio, tendo, assim, duas aberturas independentes. A única tradução que encontrei foi “porta de estábulo”, mas esta estava incorreta e foi corrigida para “porta com postigo”. Passando às janelas, traduzi “bay window” por “janela saliente”, termo que encontrei durante a minha pesquisa. Já “louvered window” foi um termo mais complicado. Ao pesquisar no Google Imagens, as fotografias que apareciam mostravam uma janela com um género de persianas embutidas, permitindo a passagem do ar, mas impossibilitando que esta estivesse completamente aberta. Na minha pesquisa, não encontrei o nome em português em nenhum *website* que

---

<sup>11</sup> Cf. “hot-rod” no dicionário *Merriam-Webster.com* [online]. Consultado em 15-02-23. Disponível em <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hot%20rod>

vendesse este tipo de janelas ou que falasse sobre as mesmas. No momento da revisão, este termo foi traduzido por “janelas basculantes”.

<b>Original</b>	<b>Tradução (posteriormente revista)</b>
Guess what I found in the closet, <b><u>my old 45s.</u></b>	Adivinhem o que encontrei no armário, <b><u>os meus 45 antigos.</u></b>
You're gonna let us have guns at the party?	Vamos ter revólveres na festa?
These are records.	São discos.

Finalmente, é feita uma piada que se refere a discos de 45 rotações por minuto (rpm), cuja designação, devido à omissão da expressão nominal (“45s”), pode ser confundida com a de um revólver de calibre 45. Neste caso, decidi manter o formato da frase original e omitir o facto de serem discos ao não adicionar a expressão “rpm”. Considerei que a piada seria compreendida porque nesta cena a mãe está a falar com os filhos sobre a festa de anos que farão para um deles e percebe-se com o apoio visual que se trata de discos.

A tradução desta série foi o maior desafio que encontrei no meu curto espaço de tempo como tradutora-legendadora, tanto devido às restrições impostas pelo cliente, como devido à tecnicidade do vocabulário da maioria dos episódios traduzidos e legendados. A impossibilidade de alterar o ficheiro de legendas à exceção do texto em si foi algo completamente novo e que nunca considerei antes de viver esta situação. Isto implica que o tradutor-legendador deixe algum tipo de notas ou comentários para o revisor da parte do cliente e que este as consulte, de modo a produzir um ficheiro de legendas com qualidade. Mas devo dizer que considero esta falta de comunicação e este impedimento de fazer alterações muito negativo para o tradutor-legendador porque este pode vir a ser culpado por problemas que estão fora do seu alcance de resolução, mas que não existiriam se este pudesse alterar o ficheiro em primeiro lugar, assumindo que irá cumprir as normas da legendagem utilizadas em Portugal. Também creio que o facto de a série ter sido feita entre 1991 e 1999 nos Estados Unidos cria uma barreira temporal e cultural, já que muitos dos passatempos e interesses que surgem na série não se transpõem com a mesma força para os dias de hoje ou para o público português, incluindo a própria tradutora-legendadora.

## 4.2. Um caso de transcrição: EDP – Estreia do episódio 4 de *The Call for Changing Tomorrow Now* – questões linguísticas

Apresentarei aqui a análise de questões linguísticas de apenas um trabalho de transcrição.

O vídeo referido no título desta secção foi requisitado pela EDP e fala sobre a estreia do episódio 4 da série de documentários “The Call for Changing Tomorrow Now”, que se passou no Brasil. Dado o tema do vídeo, a narração também é feita em português do Brasil e os intervenientes falam português do Brasil, português europeu e inglês. Portanto, esta foi uma tarefa maioritariamente de transcrição, mas também de tradução, ainda que apenas por breves momentos.

O facto de este vídeo ser narrado em português do Brasil levantou algumas questões. A minha tarefa de transcrição não passou apenas pela escrita do discurso oral dos intervenientes, mas também pela adaptação do português do Brasil para o português europeu quando necessário. Este tipo de tarefas requisitadas pela EDP tinha, por norma, um limite de 40 a 42 caracteres por linha, permitindo incluir mais informação do que uma legenda normal. Ainda assim, por vezes, tive de escolher entre deixar algumas coisas de fora e adaptar um pouco a mensagem para que coubesse nos limites impostos.

O primeiro obstáculo com que me deparei não se deveu ao narrador a falar português do Brasil, mas sim a um interveniente que falava português europeu. Um dos intervenientes diz “**DNA**” em vez de “**ADN**”, e achei que seria melhor utilizar a sigla portuguesa.

Em seguida, o narrador diz que os diretores de outras geografias da EDP participaram num “**bate-papo**”, que adaptei para “**discussão**”. É certo que a expressão “bate-papo” já é conhecida e compreendida pelos portugueses há muito tempo, já que é a expressão utilizada em muitas aplicações e/ou videojogos com uma localização/tradução para português do Brasil. Podemos dizer, por exemplo, que a palavra inglesa “chat” também já é conhecida pela maioria dos portugueses no contexto de aplicações e/ou videojogos. Contudo, visto que esta transcrição foi requisitada pela EDP Portugal, achei melhor fazer a adaptação do termo, porque tinha espaço para o fazer e porque a própria frase em que este estava inserido o permitia.

Ainda, uma interveniente brasileira diz a frase “Tivemos, na própria sessão ao vivo, a oportunidade de ouvir e **tangibilizar** alguns dos resultados que temos trazido (...)”. O

verbo “tangibilizar” não consta nos dicionários portugueses (e.g. os dicionários *online* Priberam ou Infopédia), seja como entrada autónoma ou não. Assim, ao verificar a definição de “tangível” como algo que pode ser entendido ou percebido em ambos os dicionários *online*, alterei a frase para “Tivemos, na própria sessão ao vivo, a oportunidade de ouvir e **compreender** alguns dos resultados que temos trazido (...)”.

Em geral, as dificuldades com que me deparei na transcrição deste vídeo tiveram que ver com diferenças regionais e com a pronúncia de algumas palavras, mas, sempre que me deparei com algum termo que não é muito utilizado em Portugal, questionei-me sobre se seria necessário proceder a qualquer alteração. Por exemplo, a palavra “**tangibilizar**” não está sequer dicionarizada, sendo, muito provavelmente, o resultado do decalque do inglês, como acontece muitas vezes no vocabulário do português do Brasil, o que me levou a optar pela alteração sem qualquer dúvida. Por um lado, penso que o objetivo do vídeo era apresentar as diferenças culturais dentro da empresa e mostrar de que forma podemos utilizar essas diferenças para melhorar a empresa. Penso que o narrador brasileiro era um símbolo da união entre os dois países graças à EDP, pelo que eliminar por completo os traços da língua não iria ao encontro da ideia que o vídeo pretendia transmitir. Por outro lado, se o objetivo deste vídeo era torná-lo disponível ao público português, então estas alterações eram necessárias para que as legendas estivessem de acordo com as regras em vigor em Portugal. Este tipo de conflito também surge no dia-a-dia de um tradutor-legendador, algo que nunca tinha experienciado antes.

### 4.3. Um caso de legendagem para teletexto:

#### Grande Reportagem: *A Cor do Beijo* (2022)

##### – questões linguísticas

Nesta subsecção, apresentarei a análise da única atividade de legendagem para teletexto realizada no âmbito do estágio curricular.

A Grande Reportagem “A Cor do Beijo” da Antena 1 tem uma duração de cerca de 31 minutos e conta as histórias de alguns dos ucranianos que se encontram numa situação de refugiados na ilha da Madeira após o início da invasão russa da Ucrânia.

Como já vimos anteriormente na secção 3.6, as regras da legendagem para teletexto diferem das regras da LSE, algo com que já tinha lidado nos seminários de Tradução Audiovisual. Foi necessário adaptar-me às regras aplicáveis à Grande Reportagem num curto espaço de tempo, dado que o prazo de entrega se aproximava. Poder-se-ia pensar

que seria uma adaptação fácil, mas é muito importante ter atenção aos pequenos detalhes em que estas duas modalidades de legendagem diferem.

As maiores dificuldades que tive nesta peça foram a falta do apoio visual, visto que a tarefa passou apenas pelo tratamento das legendas acompanhadas de áudio, e a velocidade de leitura. Apesar de o cliente ter disponibilizado um guião completo de toda a reportagem (com alguns erros ortográficos), foi difícil legendá-la sem o apoio visual a que estou tão habituada. Esta questão agravou-se nos momentos em que não existia um narrador ou um interveniente distinto e em que o som que se ouvia era de fundo (e.g. o som de crianças a brincar no recreio, o som de crianças a rir ou o som de crianças a cantar uma canção inventada) ou quando se ouvia mais de um interveniente (e.g. um dos professores falava com os alunos ucranianos e estes repetiam as frases em ucraniano). Também gostaria de realçar que esta tipologia de legendagem tem como objetivo tornar o programa em questão acessível a pessoas surdas ou com dificuldades auditivas, sendo necessário adaptar o texto original em função da eficácia e simplicidade e polir os discursos quando oportuno. Uma vez que não tenho dificuldades auditivas e que esta foi a minha primeira experiência neste campo, foi difícil para mim discernir quais os elementos sonoros que deveriam ser incluídos ou qual a melhor forma de o fazer. Além disto, a velocidade de leitura desta peça rondava os 14/15 caracteres por segundo em vez dos 18 caracteres por segundo que encontramos mais comumente, limitando significativamente a informação que cada legenda poderia conter.

Mais concretamente, uma das minhas dificuldades foi a indicação de elementos sonoros. Muitas vezes, utilizei frases como “( SOM DE RISOS )”, que foram corrigidas para “( CRIANÇAS RIEM )”. Mais adiante, há um momento em que uma das crianças ucranianas que participam na entrevista traduz o que o seu professor diz. Neste caso, utilizei a seguinte frase: “MASHA ( TRADUZ EM UCRANIANO ):”, incluindo a seguir a frase em ucraniano, que foi corrigida para “( MASHA TRADUZ EM UCRANIANO )” e a frase em ucraniano foi colocada na legenda seguinte ou eliminada por falta de espaço. Depois, conhecemos um professor que utiliza uma aplicação no telemóvel para comunicar com o seu aluno e ensinar-lhe português, originando elementos sonoros provenientes do aparelho. Aqui, as legendas que efetuei foram corrigidas de “VOZ NO TELEMÓVEL EM UCRANIANO:” seguida da respetiva frase para “( SOM DE TELEMÓVEL ):”.

Além destas alterações, o revisor também reestruturou a segmentação de algumas legendas, retirou indicações de elementos sonoros desnecessárias e acrescentou outras

(e.g. trocar frases em ucraniano por indicações como “( ELISA RESPONDE EM UCRANIANO )”) e poliu o discurso nas legendas que produzi de modo a eliminar incorreções e a torná-lo mais claro. Esta última alteração deveu-se ao facto de o guião fornecido conter alguns erros ortográficos, incorreções em relação ao que era dito pelos intervenientes ou a transcrição *verbatim* dos discursos, contendo, também estes, hesitações ou erros próprios de um discurso informal e não planeado.

Esta peça não foi particularmente difícil, mas mostrou que a legendagem para teletexto apresenta algumas especificidades e dificuldades próprias a que o tradutor-legendador deve estar especialmente atento, já que não fazem parte do dia-a-dia da maior parte destes profissionais. Também me apercebi de que a introdução de elementos sonoros durante a reportagem não é fácil, e as dificuldades resultaram da minha inexperiência e do facto de não contactar com este tipo de legendagem normalmente.

#### 4.4. Breve exercício de agrupamento das questões linguísticas encontradas

Nas secções anteriores deste capítulo 4, fiz a apresentação das questões linguísticas por tarefa, em parte por facilidade, mas também por considerar que esta divisão é interessante, já que os vários problemas que surgiram estavam diretamente relacionados com a tipologia da tarefa. Isto é, de acordo com a minha experiência, muitas das tarefas de tradução e legendagem apresentam o mesmo problema ou problemas semelhantes, e o mesmo ocorre com as tarefas de transcrição e de legendagem para teletexto, ainda que eu tenha exposto apenas uma tarefa de cada uma destas duas últimas categorias.

Naturalmente, apesar de eu ter feito a divisão das questões linguísticas por tipos de tarefas realizadas, também é possível agrupá-las consoante a tipologia da questão linguística que as levou a serem incluídas neste relatório. Como exercício, passarei a enumerar as questões linguísticas com que me deparei mais frequentemente durante a realização das tarefas de tradução e legendagem, de transcrição e de legendagem para teletexto, tentando tipificá-las. Destaco seis tipos de questões linguísticas (embora naturalmente possa haver outras).

O primeiro problema geral que se observa é a falta de um equivalente lexical na língua de chegada, neste caso, a falta de um equivalente lexical em português para palavras ou expressões idiomáticas inglesas como “negging”, de *What We Do in the Shadows*, “twink”, de *The Sex Lives of College Girls*, “cringe”, do excerto de *Saturday*

*Night Live*, ou “swimming with the big fish”, de *All American*. Estes problemas tiveram todos a mesma origem, mas não tiveram a mesma resolução, visto que se optou pela manutenção do estrangeirismo em *The Sex Lives of College Girls* e pela adaptação em todos os outros casos. Penso que o fator de maior peso tenha sido a possibilidade de encontrar uma expressão equivalente em termos semânticos em português, aliado ao conhecimento que se pensa que o público terá em relação a estes estrangeirismos.

Em segundo lugar, gostaria de mencionar o vocabulário muito específico utilizado dentro do universo de determinadas séries, como é o caso dos vídeos acerca de *House of the Dragon*. Esta série tem a particularidade de se passar num universo alternativo, o que implica que os nomes dos locais, por exemplo, não sejam reais e que, por isso, exista alguma dificuldade em encontrar uma tradução “correta”. Apesar de não ter incluído mais casos acerca de outras séries, poder-se-ia dizer que *Rick e Morty* também utiliza uma terminologia muito própria, ainda que a história não se passe (necessariamente) num universo alternativo. Aqui, a grande questão é a tradução de aparelhos complexos concebidos e fabricados por Rick ou o nome de locais fictícios.

Em terceiro lugar, destaco a questão da ambiguidade. Ainda nos vídeos relativos a *House of the Dragon*, existe um caso de polivalência semântica com a palavra inglesa “haunt” no vídeo *Go to the Map With George R. R. Martin*, que interpretei erradamente como um verbo em vez de um nome, dando origem a uma incorreção. O vídeo *Nos Bastidores do Episódio* contém frases semanticamente ambíguas, que poderiam ter gerado um problema muito maior do que realmente geraram. Contudo, a ambiguidade nem sempre é de fácil resolução devido às construções frásicas da língua inglesa e ao facto de o género muitas vezes não ser marcado, deixando lugar para dúvidas relativamente aos pronomes, por exemplo. Isto não significa, obviamente, que as construções frásicas do português não permitam a existência de ambiguidades, mas sim que, ao traduzir as ambiguidades, é necessário tomar uma decisão, por vezes difícil, que pode estar correta ou errada e que terá consequências na interpretação do conteúdo.

Em quarto lugar, destaco a questão da “linguagem neutra”. No *trailer* da série *We're Here* verifica-se como o género marcado em português dificulta a tradução de determinados conteúdos, colocando o tradutor numa posição de mediação entre o modelo de literacia e a produção de legendas que vão ao encontro das expectativas do público-alvo. Este problema não se coloca tanto em inglês, mas provoca algumas situações de resolução difícil quando os conteúdos são traduzidos para português, não só pelo motivo já mencionado, mas também porque existem os parâmetros que limitam a expansão do

conteúdo das legendas e, por vezes, impedem a utilização de determinadas estratégias, como a expansão através de paráfrase ou de explicitação. Tudo isto deve ser levado em conta e a tradução deve ser feita de acordo com o objetivo da peça, que era o de utilizar linguagem neutra ou não-binária tanto quanto possível.

Em quinto lugar, refiro os problemas do vocabulário técnico. O vocabulário técnico também foi um problema evidente nas traduções que fiz, em especial durante a tarefa de tradução de *Obras em Casa* e a tarefa de transcrição dos vídeos médicos acerca de varizes e hemorroidas. Visto que estas duas peças tinham por base assuntos que eu não domino como tradutora e como utilizadora de serviços, a tecnicidade do vocabulário utilizado foi uma grande barreira. No caso de *Obras em Casa*, a minha falta de conhecimento impediu que eu fizesse a pesquisa adequada, levando a traduções incorretas. Adicionalmente, deduzindo que o público-alvo desta série corresponde a um grupo que partilha os mesmos interesses da personagem principal, estes erros, inaceitáveis, seriam rapidamente detetados. Já no caso dos vídeos médicos, a minha falta de conhecimento e a minha confiança na profissional de saúde que falava nos vídeos levou a que não verificasse a grafia do termo que transcrevi incorretamente. Desta vez, deduz-se que o público-alvo destes vídeos não tenha todo aquele conhecimento previamente, mas que faça uso daqueles vídeos para se informar quanto a alguma doença de que padeça, sendo muitíssimo importante escrever tudo corretamente para que os espetadores tenham acesso àquilo de que precisam.

Por fim, destaco as diferenças lexicais entre o português europeu e o português do Brasil com que me deparei durante a transcrição do episódio 4 de *The Call for Changing Tomorrow Now*. Neste vídeo da EDP, surgiu a expressão “bate-papo”, que foi facilmente adaptada para o português europeu. Contudo, também surgiu a palavra “tangibilizar”, que não está dicionarizada (pelo menos em Portugal) e que foi mais difícil de adaptar. Estes foram apenas dois exemplos retirados de um vídeo de cerca de 5 minutos, mas penso que existiriam outros casos se o vídeo fosse mais longo. As diferenças lexicais entre duas variedades da mesma língua podem levar a um desentendimento do significado do discurso ou podem levar a uma necessidade de alteração para garantir que a mensagem é devidamente ilustrada.

## 4.5. Análise de duas questões técnicas

Gostaria ainda de utilizar este capítulo para incluir duas questões que considero serem essencialmente técnicas: a primeira é relativa à segmentação das frases nas legendas e a segunda é relativa à sincronia entre legendas ou texto de ecrã e o áudio de um vídeo.

Irei expor cada uma das situações – associada a uma tarefa específica diferente – e explicar como foram resolvidas.

### 4.5.1. Questões técnicas de *MTV*:

#### *A Saúde Mental é Saúde*

##### – segmentação de frases nas legendas

Este vídeo de 30 segundos foi enviado pela MTV Portugal e consistia num vídeo com apenas seis frases para traduzir – cf. Tabelas 16A e 16B, no Anexo.

Este não foi um exercício típico de tradução e legendagem, visto que não existia um vídeo para ser inserido na plataforma OONA Toolkit quando me foi entregue (mas as legendas seriam, depois, inseridas num vídeo). Não existindo um vídeo, não tive de lidar com parâmetros como a velocidade de leitura, mas tive de atender ao número de caracteres e de linhas estipulado pelo cliente. O desafio com que me deparei foi a segmentação de algumas das legendas.

Original	Tradução
Breathe to decrease stress and anxiety	<b><u>Respira para diminuir</u></b> o stress* e a ansiedade
Breathe to increase immunity and energy	<b><u>Respira para reforçar</u></b> a imunidade e a energia

No caso apresentado acima, os verbos ficariam na linha de cima e os nomes na linha de baixo. Assim, a legenda ficaria equilibrada e mais concentrada no centro do ecrã e poder-se-ia argumentar que causaria menos estranheza ao espetador e que seria mais fácil de ler, já que é a forma mais esperada para uma legenda e que o tradutor-legendador deve centrar as legendas e criar uma forma de pirâmide com as mesmas, sempre que possível, de modo a reduzir os movimentos oculares do espetador.

Original	Tradução
Breathe to decrease stress and anxiety	<u>Respira</u> para diminuir o stress* e a ansiedade
Breathe to increase immunity and energy	<u>Respira</u> para reforçar a imunidade e a energia

Nesta versão alternativa, a segmentação das legendas já tem por base as orações de cada frase complexa, sendo a primeira oração a oração subordinante e a segunda a oração subordinada adverbial final.

Quando entreguei esta tarefa, utilizei a forma alternativa como versão final após alguma consideração. Mesmo segmentando as frases desta forma, a segunda linha de legendas não ultrapassaria o número máximo de caracteres proposto por linha, pelo que era viável. As duas opções foram discutidas pela equipa, notando-se que existiam vantagens em cada uma das opções e que ambas as variações da segmentação podem ser consideradas corretas. Por fim, decidiu-se utilizar a primeira versão por ser considerada mais natural e rapidamente legível.

Este caso mostrou que existem situações em que o tradutor-legendador tem duas opções distintas, ambas corretas, mas que um fator decisivo pode ser a reação do espetador, mesmo quando a questão está ligada a aspetos técnicos.

#### 4.5.2. Questões técnicas do *trailer* de *Love, Lizzo* (2022)

##### – sincronização entre texto e áudio

No *trailer* do documentário *Love, Lizzo*, que aborda a vida desta artista e cujo principal tema é a música, colocou-se uma questão relativa ao surgimento do texto de ecrã numa determinada altura do vídeo. Abaixo apresento o quadro com o texto de ecrã e a devida tradução.

Original	Tradução
IN NOVEMBER	ESTÃO PRONTOS
ARE YOU READY	PARA SENTIR O AMOR
FOR THE LOVE	EM NOVOEMBRO?

Esta frase em particular surge em simultâneo com uma música de Lizzo intitulada *2 Be Loved (Am I Ready)*, cujo refrão inclui os versos “Am I ready?/ To be loved, to be

loved”. Ou seja, estes versos refletem-se nas frases “ARE YOU READY” e “FOR THE LOVE” do GFX, respetivamente. Se a tradução do GFX tivesse sido feita pela mesma ordem que consta no original, a sequência “EM NOVEMBRO” surgiria enquanto Lizzo cantava “Am I ready?”, que faz muito menos sentido do que a sequência “ESTÃO PRONTOS” surgir nesse momento. Por este motivo, decidiu-se alterar a ordem das sequências do GFX para que as palavras corresponderem aos versos da música, já que o GFX faz alusão a estes versos. Este pormenor foi realçado por uma das pessoas que fazia a revisão dos conteúdos porque eu não me tinha apercebido deste jogo de palavras por não estar familiarizada com as músicas desta artista. Contudo, o tradutor-legendador deve estar sempre atento a todos os estímulos do vídeo, já que a produção do mesmo é devidamente pensada e este cuidado deve refletir-se na tradução e legendagem dos conteúdos.

## 5. Conclusões

Considero que o meu estágio curricular na Sintagma foi extremamente enriquecedor a vários níveis. Em primeiro lugar, esta foi a minha primeira experiência de tradução e legendagem no contexto de uma empresa direcionada especialmente à tradução audiovisual, pelo que tive a oportunidade de contactar com vários profissionais do meio que me deram a conhecer as suas perspetivas e funções. Já tinha realizado trabalhos de tradução e legendagem no passado, mas estes foram por conta própria. A realidade que conheci dentro de uma empresa já plenamente estabelecida no meio permitiu-me explorar as minhas competências de trabalho em equipa (e pessoais) e as minhas competências como tradutora-legendadora.

Os gestores de projetos, os revisores, os tradutores e a coordenadora Dra. Rosário Valadas Vieira apoiaram-me e corrigiram-me sempre de forma construtiva de modo a superar as minhas dificuldades e a aprender a explorar as minhas capacidades. Apesar de o trabalho do tradutor-legendador ser bastante desgastante, seja devido aos prazos curtos ou aos pedidos exigentes dos clientes, seja devido ao próprio desgaste físico e psicológico que a profissão acarreta, o bom ambiente dentro do escritório permitiu-me ultrapassar as situações mais complicadas e continuar sempre em frente. Embora já conhecesse o *software* de legendagem profissional Spot, foi-me dada a conhecer a plataforma *online* OONA Toolkit, que tive de aprender a navegar e dominar com a ajuda da equipa. A

minha adaptação foi veloz graças à sua ajuda e disponibilidade para tirar dúvidas e para tornar a explicar alguns aspetos da plataforma que me eram estranhos. No fim do estágio, já me sentia capaz de utilizar as funcionalidades relevantes dentro desta plataforma de modo ágil e com muita facilidade, quase automaticamente. Este estágio permite-me, assim, incluir mais um *software* profissional de tradução e legendagem no meu currículo, o que é sempre uma mais valia. O *feedback* do revisor dos conteúdos traduzidos de inglês para português foi valioso e estarei atenta aos pontos que foram sublinhados nessas conversas de modo a melhorar os meus resultados. Optei por dar conta de forma algo detalhada dos muitos reparos e observações às traduções neste relatório, visto que, com as informações e o conhecimento que construí até hoje e depois de realizar certas tarefas, reconheço os problemas de algumas delas e percebo de que forma outras poderiam ter sido diferentes ou melhores.

Apesar de ter recebido muita informação ao longo dos seminários de Tradução Audiovisual I e II (do Mestrado de Tradução), apenas um estágio curricular como este me poderia ter preparado para a realidade do mercado de trabalho. Um dos primeiros aspetos que são discutidos em aula é o facto de os prazos de entrega serem, por vezes, demasiado curtos, obrigando à entrega de trabalhos para os quais não existiu tempo suficiente de pesquisa. De facto, senti esta realidade na pele, em especial durante alguns dias do estágio que me fizeram “levar as mãos à cabeça” porque o prazo de entrega era o próprio dia, mas tudo foi superado com êxito. Também estou mais familiarizada com o tipo de rendimento de um tradutor-legendador, considerando os pares de línguas com que trabalho; este tema também foi abordado durante os seminários, mas aprendi que a remuneração depende de diversos fatores, tais como a proximidade do prazo de entrega, o par de línguas, a extensão da peça, a experiência do tradutor, a disponibilidade (ou falta dela) de tradutores de certas línguas, o nível de tecnicidade do vocabulário utilizado e até o preço que o próprio cliente paga à empresa para a realização do trabalho. Além disso, só tive a oportunidade de realizar um projeto de grupo durante os seminários, pelo que as funções de cada membro da equipa se tornaram mais claras para mim durante o estágio, dado que pude observar em primeira mão os gestores de projeto e os revisores a realizarem as suas tarefas. Embora já soubesse que estas duas ocupações requerem competências de comunicação e resolução de problemas muito desenvolvidas, tornou-se evidente o tipo de obstáculos que podem surgir no dia-a-dia e tomei consciência de que a velocidade da resolução de problemas também é um fator muito importante ao contactar diretamente com um cliente.

Ao ser integrada numa equipa, pude desenvolver as minhas capacidades de trabalho interpessoais, que representam uma das minhas maiores dificuldades, já que a esmagadora maioria dos trabalhos desenvolvidos durante o Mestrado em Tradução (e também durante a Licenciatura em Tradução), em qualquer seminário, eram individuais. Também desenvolvi o meu espírito crítico em relação aos meus próprios trabalhos de forma mais construtiva e penso que hoje sou capaz de reconhecer uma série de problemas que as minhas traduções podem ter e de os resolver de forma mais expedita. Notei ainda uma melhoria em termos de velocidade de resolução de tarefas de tradução, mas devo procurar certificar-me de que o que estou a escrever está realmente correto antes de passar a peça ao revisor. A interpretação e o respeito pelos parâmetros de legendagem propostos pelos clientes mostraram-se, por vezes, muito difíceis e as situações revelaram-se muito diferentes daquilo que encontrei durante os exercícios dos seminários em diversos aspetos. Por fim, hoje sinto-me mais confiante para realizar outros tipos de tarefas além da tradução e legendagem devido ao treino que tive e à experiência que adquiri ao realizar tarefas como a transcrição e a legendagem para teletexto, sendo que esta última se provou um verdadeiro desafio. Além disso, tive a oportunidade de trabalhar com o italiano e de desconstruir barreiras psicológicas minhas, que antigamente estavam muito presentes relativamente à tradução do italiano para português por ser ter sido pouco exercitada. Em suma, o estágio curricular que realizei na Sintagma permitiu-me desenvolver ainda mais algumas das capacidades que já tinha, descobrir outras que pensava serem inexistentes e perceber quais os pontos que devo aperfeiçoar e como o devo fazer, já que, independentemente do treino que se tem, existe sempre espaço para melhorar.

A minha perspetiva geral acerca da área da Tradução Audiovisual mudou bastante e estar inserida no meio profissional tornou evidente todo o processo de tomada de decisões, desde o momento em que o projeto é sugerido pelo cliente até ao momento em que é entregue. O tradutor-legendador não deve ter apenas capacidades linguísticas numa língua de partida e numa língua de chegada, como referi no capítulo 3.2. Esta profissão exige também que o tradutor-legendador tome decisões que terão consequências ao nível da interpretação e receção das peças que está a traduzir, tais como: a inclusão ou omissão de determinadas informações (por opção ou por constrangimentos ligados aos parâmetros ou à falta de espaço/tempo), a escolha dos vocábulos com a conotação mais adequada, a inclusão ou omissão de estrangeirismos, a utilização ou não de linguagem neutra, o tratamento de piadas (podendo-se recorrer à tradução, à alteração ou à omissão) e a mediação entre as intenções de um vídeo e as regras da legendagem. A isto podemos

ainda juntar uma boa capacidade de pesquisa, o espírito autocrítico e a criatividade (em boa medida), três aspetos que podem fazer com que uma tradução seja excelente em vez de apenas adequada. É certo que todas estas capacidades podem ser naturais para um tradutor-legendador, mas também podem ser construídas e aprimoradas com a experiência, o tempo e a paciência.

Apercebi-me das muitas dificuldades pelas quais os tradutores-legendadores passam, tanto a nível físico, como psicológico, mas também do quanto esta profissão é necessária (sendo, por isso, merecedora de grande respeito) e de quanto trabalho está por detrás de, por exemplo, um pequeno vídeo de 40 minutos que, à partida, parece simples. Penso que seria positivo tornar o papel dos tradutores-legendadores mais visível ao público e evidenciar as pontes que estes constroem entre línguas para que os vários conteúdos que nos passam pelas mãos sejam acessíveis a mais pessoas. Os vídeos de tradução aparentemente simples só o aparentam ser devido às muitas horas de prática e à muita experiência dos profissionais.

Gostaria ainda de referir a velocidade a que o nosso mundo se move e a velocidade com que as novas utilizações da Tradução Audiovisual surgem. Antes deste estágio, nunca pensei que viria a produzir legendas para vídeos que seriam inseridos na plataforma TikTok, tanto mais que nem considero estar particularmente familiarizada com muitas das suas características, apesar de ser utilizadora proficiente de outras redes sociais. Mas a própria plataforma é um sintoma da rápida mudança a que todos estamos sujeitos, já que o seu conteúdo se baseia muito em vídeos de curta duração que pretendem captar a atenção do espetador, e as empresas podem certamente utilizar essa característica para publicitar os seus conteúdos com sucesso. Tal como já foi dito na introdução, a Tradução Audiovisual não pode ser reduzida às suas utilizações mais comuns e, na minha opinião, deve ser vista como uma área em franco crescimento na medida em que existem empresas em todo o mundo que utilizam o meio audiovisual para criarem conteúdo num número infinito de formas e feitios inovadores. A Tradução Audiovisual tem um papel importantíssimo desde os primórdios do cinema sonoro, e creio que esta será a sua tendência por muito mais tempo.

## Referências bibliográficas

- Bastin, G. L. (2019). Adaptation. In *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 10–14). Routledge.
- Carroll, M. e Ivarsson, J. (1998). Code of Good Subtitling Practice. European Association for Studies in Screen Translation.
- Cintas, J. D. (2020). Audiovisual translation. In *The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies* (pp. 209–230). Bloomsbury Academic.
- Cintas, J. D. (2013). Subtitling: Theory, practice and research. In *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 469-491). Routledge.
- Cintas, J. D., e Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. St. Jerome publishing.
- Entidade Reguladora para a Comunicação Social. (dezembro de 2018). *Guia de Boas-Práticas Legendagem para surdos em programas gravados*. Acessibilidade das emissões televisivas. Consultado em 6-5-2023, disponível em <https://www.erc.pt/pt/estudos/acessibilidades/guia-de-boas-praticas-legendagem-para-surdos-em-programas-gravados--/>
- Gottlieb, H. (2004). Subtitles and International Anglification. In *Nordic Journal of English Studies* (pp. 219–230). Universidade de Copenhaga.
- Hillman, R. (2011). Spoken Word to Written Text: Subtitling. In *The Oxford Handbook of Translation Studies* (pp. 244–263). Oxford University Press.
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In *On translation*. OUP.
- Lathey, G. (2011). The Translation of Literature for Children. In *The Oxford Handbook of Translation Studies* (pp. 142–151). Oxford University Press.
- Malmkjær, K. (2011). Linguistic Approaches to Translation. In *The Oxford Handbook of Translation Studies* (pp. 52–60). Oxford University Press.
- Peres, J. A., e Móia, T. (1995). *Áreas Críticas da Língua Portuguesa*. Editorial Caminho.
- Toury, G. (1995). Studying translational norms. In *Descriptive Translation Studies – and beyond* (pp. 79–92). John Benjamins.
- Windle, K., e Pym, A. (2011). European Thinking on Secular Translation. In *The Oxford Handbook of Translation Studies* (pp. 21–30). Oxford University Press.

## Páginas eletrônicas consultadas

Associação Portuguesa de Tradutores de Audiovisuais – Tradução de Audiovisuais <https://atav.pt/traducao-de-audiovisuais/>

Dicionário Cambridge <https://dictionary.cambridge.org>

Dicionário Merriam-Webster <https://www.merriam-webster.com/>

Dictionary.com <https://www.dictionary.com>

Game of Thrones Wiki

[https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Game\\_of\\_Thrones\\_Wiki](https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki)

Infopédia <https://www.infopedia.pt>

OOONA Toolkit – OOONA Manager <https://oona.net/oona-manager/>

Prix Europa – Festival Catalogues (The Tastes of Cuba)

<https://static1.squarespace.com/static/5a5f53c9e5dd5bbc01b296f1/t/5f982162e4ca241e332f9b93/1603805588229/Gesamtkatalog.pdf>

RTP – Acessibilidades <https://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades>

Sailor Moon Wiki – Moon Prism Power, Make up

[https://sailormoon.fandom.com/wiki/Moon\\_Prism\\_Power,\\_Make\\_Up#Manga](https://sailormoon.fandom.com/wiki/Moon_Prism_Power,_Make_Up#Manga)

Sintagma <http://www.sintagma.pt>

Spot Software <https://www.spotsoftware.nl>

Wikipédia – Michigan State Police

[https://en.wikipedia.org/wiki/Michigan\\_State\\_Police](https://en.wikipedia.org/wiki/Michigan_State_Police)

Wikimedia Foundation. (5 de Janeiro de 2023). *Richard I of england*. Wikipedia.

Consultado em 7-1-2023, em [https://en.wikipedia.org/wiki/Richard\\_I\\_of\\_England](https://en.wikipedia.org/wiki/Richard_I_of_England)

Wikipédia – Sailor Moon (character)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Sailor\\_Moon\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon_(character))



## Anexos

<b>Tabela 1 – Legendagem de <i>What We Do in the Shadows</i> (com revisão das traduções)</b>		
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>	<b>Revisão</b>
Nandor wants you to put that on,	O Nandor quer que te vistas,	O Nandor quer que uses isso,
turn into him, pull this woman called Meg,	transformes nele, atraias uma mulher chamada Meg	te transformes nele, atraias uma tal de Meg
and then come back.	e que depois voltes.	e que voltes.
I'd go myself but...	Eu até ia, mas...	
...I can't be f**ked.	Não me posso lixar.	Tenho mais que fazer.
I've often fancied myself quite the seducer,	Sempre me achei um grande sedutor,	Sempre me achei um grande sedutor,
obviously.	obviamente.	
There's a technique called "negging" I'm eager to try.	Quero tentar uma técnica chamada "negging".	Quero tentar uma técnica à base de insultos.
I'd explain it to you but you're probably	Até te explicava,	Até explicava,
too naive to understand it.	mas és muito ingénuo para perceber.	mas vocês são muito ingénuos para perceber.
How do I look?	Como estou?	Que tal estou?
Never mind, your opinion doesn't matter.	Esquece, a tua opinião não conta.	Esqueçam, a vossa opinião não conta.
And now you're horny	E agora estás excitado	E agora estão excitados
because you just got nagged again.	porque foste "nagged" outra vez.	porque foram insultados outra vez.
Watch and learn.	Vê e aprende.	Vejam e aprendam.
Oh, hey, Nandor!	Olá, Nandor!	Olá, Nandor! Não te tenho visto.
Haven't seen you in a while.	Não te tenho visto.	<i>deleted</i>
Hey, dips**t.	Olá, otária.	

<b>Tabela 2 - Legendagem de <i>House of the Dragon: Go to the Map with George R. R. Martin</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Well, funny you should ask...	Bom, tem graça perguntarem...
Let me get my map.	Deixem-me ir buscar o mapa.
Here's King's Landing and <b>Blackwater Bay</b> .	Aqui fica o Porto Real e a <b>Baía da Água Negra</b> .
This area here is the <b>Gullet</b> that you have to go through	Esta zona é o <b>Gargalo</b> , que têm de passar,
and Dragonstone and Driftmark	e a Pedra do Dragão e Derivamarca
are the two major islands in the <b>Gullet</b> .	são as duas maiores ilhas do <b>Gargalo</b> .
Driftmark is the seat of House Velaryon.	Derivamarca é a sede da Casa Velaryon.
And right here are the Stepstones.	E aqui ficam os Degraus.
And you see this is Dorne and this is Essos.	E aqui está Dorne e aqui Essos.
And one time they were connected, there was a land bridge,	A certo ponto estiveram ligadas, havia uma ponte terrestre,
and the Broken Arm of Dorne.	e o Braço Partido de Dorne.
The seas rose up and swallowed them,	Os mares subiram e engoliram-nas,
but they left these islands.	mas deixaram estas terras.
And as you see as you go down the Narrow Sea	E, como veem, ao descer o Mar Estreito,
and you wanna go into the <b>Summer Sea</b>	se quiserem ir pelo <b>Mar do Verão</b>
you have to pass through the Stepstones.	têm de passar pelos Degraus.
They're these independent islands	São ilhas independentes
that have frequently been the haunt of pirates.	que assombraram os piratas com frequência.
And all of the trade, anything going down	E todo o comércio, tudo o que for descer
has to pass through these.	tem de passar por elas.
And you remember that Corlys Velaryon and his family are merchants	E lembrem-se de que Corlys Velaryon e a sua família são mercadores
and they make a lot of their wealth through trade.	e que fazem muita da sua fortuna através do comércio.

<b>Tabela 3 – Legendagem de <i>Rick and Morty: And Mortys – versão longa</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Okay, question over here.	Muito bem, faz a tua pergunta.
- Am I your grandson? - Jesus! Yes!	- Eu sou o teu neto? - Sim!

Every single one of you is <b>one five-billionth</b> of Morty.	Cada um de vocês é <b>um cinco bilionésimos</b> de Morty.
All of you, collectively, are Morty.	Todos vocês, em conjunto, são o Morty.

<b>Tabela 4 – Legendagem de <i>Rick and Morty: And Mortys</i> – versão curta</b>	
<b>Original</b>	<b>Português</b>
We are in a lot of trou...	Estamos em sari... O que foi, Summer?
Summer, what?!	
I can't do this if you keep bugging me!	Assim não dá, estás sempre a chatear!
Do you understand time dilation?	Não percebes a dilatação do tempo?
I'm losing a month a second out here.	Estou a perder um mês por segundo.
There's an alien army shooting people.	Há um exército de aliens a atacar-nos.
What am I doing?!	O que é que faço?
It's a small group of alien terrorists.	É um exército pequeno
- Just do a "Die Hard." - What does that mean?	- Faz como no Die Hard. - O que é isso?
Sneak around, use air vents. You've never seen Die Hard?	Esgueira-te, usa a ventilação.
	Nunca viste o Die Hard?
I'm 17. No, I've never seen f**king Die Hard!	Tenho 17 anos, nunca vi a porra do Die Hard!
Well, neither did the guy in Die Hard, so you're nailing it!	Nem o gajo que fez o Die Hard, então estás na boa.
Good luck!	Boa sorte!

<b>Tabela 5 - Legendagem do vídeo Tiktok <i>Tuca &amp; Bertie</i> (com revisão das traduções)</b>		
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>	<b>Correção</b>
I know who I am. I'm Speckle!	Eu sei quem sou. Sou o Speckle!	Eu sei quem sou. Sou o Speckle!
S for supportive. P for...	S é de solidário, P é de...	S é de solidário, P é de...

I'm Tuca! T for tell someone else about it.	Eu sou a Tuca! T é de tens de falar com outra pessoa.	Eu sou a Tuca! T é de "tens de contar a outro".
U for you need to shut up.	U é de um poeta que eras caladinho.	U é de um poeta que eras caladinho.
C for can it. A for ass.	C é de cu. A é de anda lá com isso.	C é de cu. A é de "anda lá com isso".
- Oh, well... - Fine. Do me.	- Pronto... - Está bem, faz tu.	- Pronto... - Está bem, faz tu.

<b>Tabela 6 – Legendagem de <i>O Hobbit</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
What on earth are these?	Que vem a ser isto?
Replies to the party invitations.	Respostas aos convites da festa.
Good gracious! Is it today?	Valha-me Deus! É hoje?
Everyone? How many more are there?	Todos? Quantos mais é que há?
Oh no.	Não.
No, there's nobody home!	Não está ninguém em casa!
Go away and bother somebody else!	Vão embora e incomodem outra pessoa!

<b>Tabela 7 – Legendagem de <i>Rick and Morty: Sailor Moon</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Cameras everywhere!	Há câmaras em todo o lado!
Looks like we need to dress for success.	Temos de nos vestir para fazer sucesso.
Eye of Thundera, give me suits beyond suits!	Olho de Thundera, dá-me fatos e mais fatos!
<b>Jerry Assistant Clothing, Make Up!</b>	<b>Roupas de Assistente, make up!</b>
What the hell was that?	Que raio foi aquilo?
Reusable Sailor Moon sequence.	A coreografia das Sailor Moon.
If we ever need to show you becoming my assistant again	Se voltares a ser meu assistente
we can repeat it and save lots of money.	repetimo-la e poupamos dinheiro.

<b>Tabela 8 – Legendagem de <i>All American</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
People change. People grow.	As pessoas mudam. Crescem.
Especially at college.	Sobretudo na faculdade.
We're not the same people we were in high school.	Não somos quem éramos no secundário.
You're <b>swimming with the big fish</b> now. Remember that.	<b>Estás entre a elite.</b> Lembra-te disso.
Coming home can be <b>triggering</b> .	Ir a casa pode ser <b>terrível</b> .
Suddenly you're reverting back to the old you and you don't even know it.	De repente, voltamos ao que éramos sem perceber.
Did you know Simone was back for Christmas?	Sabias que a Simone voltou para o Natal?
Christmas is a time for coming together and forgiveness, and stuff.	O Natal é uma época de união, perdão e essas cenas.
- <b>My man.</b> - Did Spencer just vote for a party?	- <b>Meu puto.</b> - O Spencer votou em fazer festa?
I have dreamed about this moment for so long.	Há muito tempo que sonho com este momento.
OK...	Pronto...
Either you're together or you're not.	Ou estão juntos ou não estão.
You gotta figure that out.	Têm de resolver isso.
I would never ask you to give up anything for me.	Nunca te pediria para desistires de algo por mim.
There isn't any other investigative piece that you could write about?	Não podias fazer uma investigação sobre outra coisa?
Why does it have to be Spencer's team?	Porque tem de ser a equipa do Spencer?
You ready to get back on my field?	Pronto para jogar?
That's what we do best, right?	É o que fazemos melhor, não é?
<b>Our relationship is our business.</b>	<b>A nossa relação é da nossa conta.</b>
We've got a bad feeling about Coach Garrett.	O Treinador Garrett parece suspeito.
If we're right, this could decimate the entire football program.	Se estivermos certos, isto pode acabar com o programa de futebol.

<b>Tabela 9A – Legendagem de <i>House of the Dragon: Nos bastidores do episódio</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
This was one of the first scenes that we filmed.	Foi das primeiras cenas que filmámos.
It's interesting to see it at this point in the story	É interessante ver que nesta altura <b>eles não se conhecem muito bem</b>
<b>because they didn't really know each other that well</b>	
<b>and they do feel a bit strange around different pages.</b>	<b>e não sabem bem como agir.</b>
Everyone's here in this alien place at a funeral,	Juntam-se para um funeral, num sítio que não conhecem,
and nobody really knows how to feel or act	ninguém sabe o que sentir ou como agir.
and it works really well for the episode	E isso funciona bem neste episódio
because it does just set everybody apart in a way.	porque todos se sentem sozinhos de alguma forma.

<b>Tabela 9B – Legendagem de <i>House of the Dragon: Nos bastidores do episódio</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
The greens and the blacks just solidify	O verde e o preto fortalecem de forma nunca antes vista.
in a way that they hadn't done before.	

<b>Tabela 10 – Legendagem de <i>Zdoctor – Varizes</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
As in all diseases, the best action is prevention.	Como em quase todas as doenças, a maior atuação é a prevenção.
Avoiding reaching the more advanced stages.	Evitarmos chegar aos estados mais avançados.
<b>And in those situations, I suggest they begin a venoactive medication.</b>	<b>E. nessas situações, sugiro que iniciem um medicamento venotópico,</b>
I explain its mechanism and what it will do to them,	explico o mecanismo e o que lhes vai fazer,
how it will alleviate this inflammation and this damage in their legs	que vai aliviar esta inflamação e este dano a nível das pernas
and improve this venous return.	e melhorar o retorno venoso.

<b>Tabela 11 – Legendagem do trailer de <i>The White Lotus</i></b>
--

Original	Tradução
You guys party?	Gostam de curtir?
- Let's fun! - Let's fun.	- Vamos nisso! - Vamos nisso.

Tabela 12A – Legendagem do trailer de <i>The Sex Lives of College Girls</i>	
Original	Tradução
Omega Pi is also doing a huge <b>Winter Underland</b> party.	A Omega Pi vai fazer uma festa de <b>Paraíso de Inverno</b> .
This is going to be one of the best nights of our lives!	Vai ser uma das melhores noites da nossa vida!

Tabela 12B – Legendagem do trailer de <i>The Sex Lives of College Girls</i>	
Original	Tradução
A strip show?	Um espetáculo de strip?
It's a <b>sex-positive</b> ,	É <b>sexo-positivo</b> ,
female forward,	é feminista,
strip-tacular.	é strip-tacular.
It's also a fundraiser for climate change.	E uma campanha pelas mudanças climáticas.
We better <b>party</b> while we can.	É <b>festejar</b> enquanto podemos.

Tabela 12C – Legendagem do trailer de <i>The Sex Lives of College Girls</i>	
Original	Tradução
I am writing a piece about how <b>short kings</b> are unexpected sex gods.	Estou a escrever sobre <b>rapazes baixos</b> que são bons na cama.
Wow, I'm flattered. Thank you.	- Sinto-me lisonjeado. Obrigado. - Não és baixo, és um príncipe nerd.
You're not a short king, you're like a nerd prince.	
You're like a <b>straight twink</b> .	És como uma <b>bicha hetero</b> .
<b>Straight twink</b> is definitely not how I see myself.	Não me vejo como uma <b>bicha hetero</b> .

Tabela 13 – Legendagem de <i>Schitts Creek</i>	
Original	Tradução
Next step is to fold in the cheese.	A seguir tens de envolver o queijo.
What does that mean?	Como assim?
What does "fold in the cheese" mean?	O que é "envolver o queijo"?

You fold it in.	É só envolver.
I understand that. But how?	Eu sei, mas como? Como se envolve?
How do you fold it?	
Do you fold it in half like a piece of paper	Pões à volta, como um embrulho,
and drop it in the pot?	e metes na taça?
Or what do you do?	Como se faz?

<b>Tabela 14 – Legendagem de <i>Saturday Night Live</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
And mom, why are you suing Kendall?	Mãe, porque estás a processar a Kendall?
I'm suing Kendall because	Estou a processá-la porque
she absolutely has no drama.	não há drama com ela.
She won't cause any drama	Ela não provoca drama
and it's damaging our brand.	e está a prejudicar a nossa marca.
I'm a Jenner, not a Kardashian.	Sou uma Jenner, não uma Kardashian.
And that's something you need to work on, honey.	E tens de trabalhar nisso, querida.
<b>Ew, this is so cringe.</b>	<b>Isto é tão embaraçoso.</b>
Guilty.	Culpada.

<b>Tabela 15A – Legendagem do trailer de <i>We're Here</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
I am doing drag for the first time.	Estou a fazer drag pela primeira vez.
Racing?	É vens correr?

<b>Tabela 15B – Legendagem do trailer de <i>We're Here</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Dragging queens through the sage bush.	A arrastar as queens pelo arbusto de salva.
We can't convert anyone to gay.	Não obrigamos ninguém a ser gay.
If that was the case, we'd be doing missions too.	Se assim fosse, também estaríamos em missão.

<b>Tabela 16A – Legendagem de <i>Saúde Mental é Saúde (Mental Health is Health)</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>

It's time for a mental health moment	Está na hora de um momento de saúde mental
Deep breathing can change your life	Respirar fundo pode mudar a tua vida
Breathe to decrease stress and anxiety	Respira para diminuir o stress e a ansiedade
Breathe to increase immunity and energy	Respira para reforçar a imunidade e a energia
Take a breath for mental health	Respira pela saúde mental
Mental Health is Health	A Saúde Mental é Saúde

<b>Tabela 16B – Legendagem alternativa de <i>Saúde Mental é Saúde (Mental Health is Health)</i></b>	
<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
It's time for a mental health moment	Está na hora de um momento de saúde mental
Deep breathing can change your life	Respirar fundo pode mudar a tua vida
Breathe to decrease stress and anxiety	Respira para diminuir o stress e a ansiedade
Breathe to increase immunity and energy	Respira para reforçar a imunidade e a energia
Take a breath for mental health	Respira pela saúde mental
Mental Health is Health	A Saúde Mental é Saúde