



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DE
COIMBRA

Raquel Santos Baptista

A CARACTERIZAÇÃO LINGUÍSTICA NA
TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

O IMPACTO DAS CONDICIONANTES NA PERCEÇÃO
DAS PERSONAGENS SEGUNDO UMA ABORDAGEM
FUNCIONALISTA

Relatório de Estágio do Mestrado em Tradução, orientado pela Professora Doutora Cornelia Elisabeth Plag, apresentado ao Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

Fevereiro de 2021

FACULDADE DE LETRAS

A CARACTERIZAÇÃO LINGUÍSTICA NA TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

O IMPACTO DAS CONDICIONANTES NA PERCEÇÃO DAS PERSONAGENS SEGUNDO UMA ABORDAGEM FUNCIONALISTA

Ficha Técnica

Tipo de trabalho	Relatório de Estágio
Título	A Caracterização Linguística na Tradução Audiovisual
Subtítulo	O impacto das condicionantes na perceção das personagens segundo uma abordagem funcionalista
Autor/a	Raquel Santos Baptista
Orientador/a(s)	Cornelia Elisabeth Plag
Júri	Presidente: Doutora Maria da Conceição Carapinha Rodrigues
Identificação do Curso	Vogais:
Área científica	1. Doutora Carla Alexandra Silva Ferreira
Especialidade/Ramo	2. Doutora Cornelia Elisabeth Plag
	2º Ciclo em Tradução
	Tradução
	Português e duas línguas estrangeiras (Alemão e Inglês)
Data da defesa	22-02-2021
Classificação do Relatório	16 valores
Classificação do Estágio e Relatório	16 valores



Agradecimentos

O caminho que percorri até chegar aqui foi cheio de altos e baixos. Assim, agradeço a quem sempre esteve presente e acreditou em mim.

À Doutora Cornelia Plag, pela orientação neste Relatório de Estágio e, principalmente, por toda a disponibilidade e paciência face às minhas questões e aos obstáculos que criei.

A todos os docentes das disciplinas do Mestrado de Tradução que me deram as ferramentas para me tornar uma boa profissional, nomeadamente a Doutora Conceição Carapinha e a Doutora Phillipa Bennett, cujas aulas cultivaram o meu fascínio por esta área.

Aos amigos que fiz em Línguas Modernas que serão sempre parte das memórias mais bonitas de Coimbra.

Às melhores colegas de casa que tive durante estes anos por perdoarem a loiça por lavar e aceitarem as minhas crocs. A palavra “casa” ganhou outro sentido com vocês ao meu lado.

À República dos Galifões, à D. Ana, ao Champ, à Bonnie e à restante família galifónica por me terem apresentado uma Coimbra que desconhecia e por tudo o que vivi aí.

À família Tadeu Mendes por ter sido uma segunda família e ao Daniel por me ter dado a mão do início ao fim. Estarão sempre no meu coração.

Aos amigos da Benedita por cada um ter um pedaço meu que, mesmo longe, se mantém vivo.

À família de França e à família da Consolação, que me viram e veem crescer, por estarem sempre presentes e por vibrarem tanto, ou mais, com as minhas conquistas.

A ti, Coimbra, por tudo o que és, por tudo o que representas, pelos amores e desamores que viste chegar e viste partir, por todas as lágrimas que viste cair, por todas as gargalhadas que ficaram gravadas em ti, por todos os fados que em ti ouvi.

À Luna, que sempre foi e sempre será família.

À minha irmã, Mariana, que me protege, que me encoraja, que me aconselha. Quando me sinto perdida, é por ti que procuro. Serás sempre uma inspiração.

Aos meus pais, que são os meus pilares, por todos os abraços fortes, por me deixarem voar, por me levantarem quando caio e por me fazerem sempre lembrar de quem sou. No fundo, por tudo e por nada, porque vocês são os melhores.

Por último, à Helena, a luz da minha vida, pelas cantorias, pelas danças, pelos risos e, acima de tudo, por me ter mostrado um amor que desconhecia.

Esta vitória não é minha, é nossa. Obrigada!

RESUMO:

A caracterização na tradução audiovisual: o impacto das condicionantes na percepção das personagens segundo uma abordagem funcionalista

No presente relatório, redigido no âmbito do Mestrado de Tradução, são, primeiramente, identificados os projetos e tarefas desenvolvidos ao longo do estágio curricular numa empresa de tradução audiovisual. Numa segunda fase, desenvolve-se a exploração de conceitos e a análise do objeto de estudo, um episódio de uma série de animação, destinado a um público infantojuvenil, traduzido e legendado durante o estágio. O relatório divide-se em três capítulos com diferentes secções: o primeiro incide na apresentação da entidade de acolhimento e das tarefas desenvolvidas; o segundo tem como objetivo a contextualização histórica da tradução audiovisual, bem como o enquadramento teórico-metodológico das diferentes temáticas abordadas; o terceiro foca-se na análise de um episódio da série de animação de “Teen Titans, Go!”.

A área da tradução audiovisual sofreu nos últimos anos uma grande evolução a nível de investigação e da sua prática. Apesar do aumento de estudos, ainda há muitos temas por explorar e dissecar pelos académicos devido à constante evolução tecnológica e digital a par da comunicação audiovisual. Alguns dos temas dizem respeito ao desenvolvimento exponencial dos serviços de *video on demand* e dos conteúdos que têm como destinatário audiências cada vez mais heterogéneas. O presente relatório visa contribuir para o estudo das questões previamente referidas; evidenciar as problemáticas do género de animação e dos conteúdos destinados a públicos mais jovens que, particularmente no contexto português, são alvo de insuficiente análise; explorar não só o impacto das condicionantes técnicas da dobragem e da legendagem na tradução do material linguístico que caracteriza as personagens, assim como o efeito desses constrangimentos na percepção de identidade das personagens. As falas das personagens manifestam um papel crucial da sua identidade e são elaboradas nos textos de partida para desempenharem diferentes funções; nesse sentido é importante analisar estas questões com uma perspetiva funcionalista.

Palavras-chave: tradução audiovisual, serviços de *video on demand*, género de animação, caracterização, abordagem funcionalista

ABSTRACT:

Linguistic characterization in audiovisual translation: the impact of constraints on the perception of characters according to a functionalist approach

This report was written within the scope of the Master's program in Translation. In it are presented the projects and tasks that I undertook during the curricular internship at an audiovisual translation company. Then it is elaborated an exploration of concepts and an analysis of the object of study, an episode of an animated series, aimed at a young audience, translated and subtitled by the author during the internship. The report is divided into three chapters with different sections: the first presents the entity where the internship took place and the tasks that were carried out; the second focuses on the historical contextualization of audiovisual translation, as well as the theoretical and methodological framework of the different issues addressed in the report; the third analysis an episode of the animated series "Teen Titans, Go!". The area of audiovisual translation has undergone a major development in terms of research and practice in recent years.

Despite the increase in the amount of studies undertaken, there are still many topics to be explored and dissected by the academics as a result of the constant technological and digital evolution alongside audiovisual communication. Some of the issues involve the exponential development of video on demand services and content that has an increasingly heterogeneous audience. This report aims to contribute to the study of the issues raised; to highlight the problems of the genre of animation and content for younger audiences that, particularly in the Portuguese context, are subjected to insufficient analysis; explore not only the impact of the technical conditions of dubbing and subtitling the linguistic material that portrays characters, as well as the effects of these constraints on the perception of the characters' identity. The characters' speeches manifest a crucial role of their identity and are elaborated in the source texts with different purposes, in this sense it is important to analyse these issues from a functionalist perspective.

Keywords: audiovisual translation, video on demand services, animation genre, characterization, functionalist approach

ÍNDICE

Introdução	1
I – Estágio Curricular	4
1. Estágio em tradução audiovisual e escolha da entidade de acolhimento.....	5
2. Entidade de Acolhimento.....	6
2.1. Caracterização da empresa	6
2.2. Visibilidade – A Sintagma para o mundo	8
2.3. Fases de um projeto.....	9
2.3.1. Plataforma de auxílio na gestão do projeto	10
2.3.2. Dinâmica de trabalho.....	11
3. Tarefas realizadas e ferramentas de apoio.....	11
3.1. Spot Subtitling Software	11
3.1.1 Guia de utilização do Spot:	12
3.2. Outras ferramentas de apoio.....	16
3.3 Tarefas desenvolvidas	17
3.3.1. Tarefas desenvolvidas no contexto de um projeto.....	17
3.3.2. Exposição das tarefas realizadas e indicação das dificuldades sentidas.....	18
4. Reflexões sobre o estágio.....	23
II – Enquadramento teórico-metodológico	24
1. A tradução audiovisual	24
1.1. Contextualização histórica	26
1.2 Contexto Português	29
1.3 Legendagem e Dobragem.....	30
2. A teoria funcionalista e a tradução audiovisual.....	37
2.1 A teoria funcionalista	37
2.2 Abordagem funcionalista e a Tradução Audiovisual	39
2.2.1 A encomenda de tradução	39

3. O género de animação e o público infantojuvenil.....	40
3.1 O género de animação.....	40
3.2 O público infantojuvenil.....	41
4. Caracterização linguística das personagens.....	49
5. A era de <i>streaming</i> e dos serviços <i>video on demand</i> - a Netflix em destaque	51
5.1 Dos DVDs aos serviços de <i>streaming</i> – a evolução digital.....	52
5.2. Conteúdo audiovisual à distância de um clique – As plataformas de <i>streaming</i> e os serviços <i>video on demand</i>	53
5.2.1 Evolução digital e a expansão da pirataria	54
5.2.2 Aspetos apelativos destes serviços	54
5.3. Novas práticas, novos públicos: o poder do consumidor	55
5.3.1 O poder do consumidor	56
5.3.2. O caso português	56
5.4. Net . flix . ing	58
5.4.1 Netflix – um videoclube online	59
5.4.2 Localização e personalização – Algoritmos e análise de dados	60
5.5. Serviços de <i>streaming</i> e a Tradução Audiovisual	62
5.5.1 A tradução audiovisual e a comunicação global/local	63
5.5.2 O consumidor e a tradução audiovisual	63
5.5.3 Novas dinâmicas de trabalho.....	64
5.5.4. Teste Hermes.....	64
5.6. Normas e <i>guidelines</i>.....	65
5.6.1 Parâmetros Netflix.....	65
III - Análise do objeto de estudo	68
1. “Teen Titans, Go!” – a série.....	68
1.1. As personagens.....	69
1.1.1 Traços identitários no discurso de cada personagem no texto de partida.....	70
2. “Teen Titans, Go!” – episódio: Flashback, parte 1 e 2	71
3. Análise	72

3.1. Robin.....	73
3.2. Starfire.....	82
3.3. Raven.....	85
3.4. Cyborg.....	86
3.5. Beast Boy	88
3.6. Momentos com vários intervenientes.....	89
4. Considerações finais da análise.....	93
Conclusão	95
Bibliografia.....	99

Introdução

A área de estudos de Tradução inclui uma multiplicidade de (sub)áreas como a Tradução Literária, a Tradução Técnica, a Tradução em áreas específicas como Medicina, Farmácia ou Turismo, ou Tradução Audiovisual. Enquanto as primeiras áreas mencionadas se realizam apenas de uma única forma, a escrita, a Tradução Audiovisual apresenta-se através de diferentes meios, sendo a legendagem e a dobragem os modos de tradução mais comuns. Outro aspeto que as distingue diz respeito ao contributo de investigações e de estudos que foi numa primeira fase destinado às outras áreas que não a Tradução Audiovisual. Esta tendência tem vindo a mudar com mais ênfase na passagem do século XX para o século XXI, a par da evolução tecnológica e do constante processo de globalização.

A era digital impulsionou a comunicação audiovisual a uma escala mundial o que fomentou a prática da tradução audiovisual e, conseqüentemente, a necessidade de estudos e normas que auxiliassem os tradutores no seu trabalho. Tem-se verificado um aumento de estudos sobre a Tradução Audiovisual, uma área em constante mutação e desenvolvimento pela sua ligação aos meios tecnológicos, dos média e da indústria cinematográfica. Nesse sentido, há novos conceitos, nova terminologia e novas questões a serem explorados frequentemente, além das temáticas que são alvo de mais análise nuns países e de menos noutros por diferentes motivos (culturais, económicos). Algumas destas temáticas dizem respeito à literatura infantil ou aos conteúdos destinados ao público mais jovem e, no caso da tradução audiovisual, o género de animação que está, geralmente, muitas vezes associado a uma audiência mais nova.

O presente relatório pretende dar destaque a estes temas pouco estudados no contexto português, considerando o panorama digital em que vivemos, atualmente, com a introdução dos serviços *video on demand*.

Além desta exposição de conceitos e contextualização das temáticas, será elaborada uma análise de três textos, dois textos de chegada (uma dobragem e uma legendagem em português) e um texto de partida em inglês, com o objetivo de perceber o impacto das condicionantes da legendagem e da dobragem na caracterização linguística das personagens. Esta análise tem como base a recolha de falas de um episódio da série de animação “Teen Titans Go!” (episódio traduzido e legendado no estágio curricular) da qual fazem parte cinco personagens com traços

linguísticos próprios que têm várias funções, como a construção de identidade ou propósitos humorísticos. Esta é uma série de animação com uma audiência heterogênea, mas, fundamentalmente, foi criada para um público infantojuvenil. Assim, os episódios são traduzidos, legendados e dobrados seguindo os parâmetros da Netflix para este tipo de audiência, que contêm algumas condicionantes que limitam a criatividade do tradutor em prol da acessibilidade¹ do conteúdo ao seu destinatário.

No presente relatório de estágio, abordarei o percurso desenvolvido ao longo do estágio curricular, farei a apresentação da entidade de acolhimento, identificarei as tarefas e os projetos realizados; e analisarei, de forma aprofundada, uma questão que surgiu após um projeto realizado em estágio.

O estágio curricular foi realizado numa empresa de Tradução Audiovisual e, por esse motivo, a questão abordada na segunda parte do presente relatório incidirá, obviamente, nessa área de estudos.

O debate entre qual a melhor opção na área da Tradução Audiovisual remonta aos primeiros anos destes dois modos de tradução e foi uma das maiores questões que deu azo a muitos estudos por parte dos académicos. Os motivos para preferir um face ao outro modo de tradução podem variar, mas não é plenamente possível chegar a um consenso sobre qual a melhor opção. A tradução será sempre diferente devido às liberdades e restrições de cada vertente. É também interessante analisar como que as novas plataformas *streaming* ou serviços de *video on demand*, como a Netflix, lidam com a dobragem e a legendagem e apresentam os seus conteúdos de forma a agradar ao cliente final.

O relatório é iniciado com um capítulo que incide exclusivamente sobre o estágio, apresentando o processo até à sua conclusão. Apresento ainda as motivações para a escolha da área e da entidade de acolhimento. Elaboro uma descrição da empresa, das tarefas realizadas e, por fim, do *software* utilizado.

Na segunda parte, será efetuado um enquadramento teórico e histórico sobre a Tradução Audiovisual e as suas diferentes modalidades, incidindo nos conceitos e metodologias de cada vertente, bem como a preferência das modalidades nos diferentes países europeus; a contextualização teórica da legendagem e da dobragem, abordando as suas principais diferenças,

¹ O termo “acessibilidade” introduzido nesta frase não corresponde ao conceito de acessibilidade na área da tradução audiovisual como a legendagem interlinguística para surdos ou a audiodescrição, mas sim ao valor semântico de compreensão, clareza, inteligibilidade.

a vários níveis, expondo as condicionantes de ambas e a sua influência no texto para tradução; uma reflexão sobre a evolução digital e o seu impacto na tradução audiovisual, nomeadamente os efeitos dos serviços de *video on demand* na forma como se consome o produto audiovisual e no próprio consumidor/espetador, complementada por uma descrição da plataforma da Netflix, onde está disponibilizado o objeto de estudo, o episódio da série de animação. Por fim, este capítulo termina com o enquadramento da abordagem funcionalista que será uma base teórica aplicada na formulação da questão e da análise realizada.

Na terceira, e última parte, consta a introdução à análise do objeto de estudo através da apresentação do enredo da série e das personagens e a apresentação de quadros com as falas e os principais traços linguísticos que marcam a identidade da personagem. Nesta fase, serão analisadas as maiores diferenças entre as traduções elaboradas para legendagem e para dobragem. Ainda neste capítulo, apresento algumas considerações finais sobre os resultados da análise de forma a responder à questão principal do presente relatório de estágio: qual o impacto das condicionantes da legendagem e da dobragem na caracterização linguística, ou seja, na perceção das personagens e na construção da sua identidade, segundo uma abordagem funcionalista.

Termino com uma conclusão mais aprofundada através de uma reflexão crítica sobre as temáticas apresentadas e a questão levantada. Esta reflexão terá como base o estágio realizado na empresa de tradução audiovisual e legendagem (entre outros serviços) Sintagma, *Lda* e a investigação subsequente.

I – Estágio Curricular

No âmbito do plano curricular do Mestrado em Tradução, os estudantes têm a possibilidade de escolher o formato e metodologia do seu trabalho final. Podem realizar um estágio curricular e, conseqüentemente, a elaboração de relatório de estágio, um projeto de tradução e comentário ou uma dissertação. Os três tipos trabalho têm traços diferentes e, por conseguinte, exigem métodos e abordagens distintos.

Optei pelo relatório de estágio, pois tinha a possibilidade de realizar o estágio curricular que é uma vertente mais prática. Sempre refleti sobre as vantagens de realizar um estágio curricular e por isso a decisão foi relativamente fácil.

Após a Licenciatura em Línguas Modernas que é, parcialmente, teórica, segundo o meu ponto de vista, a vontade de realizar algo mais prático era muita. O Mestrado de Tradução já envolve essa praticidade que procurava, no entanto, para mim fazia sentido procurar um trabalho final que envolvesse contacto com o mundo do trabalho e em que me fosse possível pôr em prática o que tinha aprendido, de forma a instruir-me ainda mais com os pontos de vista de profissionais. Assim, seria possível perceber também como funcionam as empresas de tradução a nível nacional, os projetos que são desenvolvidos, os problemas que enfrentam e os aspetos relacionados com clientes e parâmetros, bem como os prazos a cumprir, os preços estabelecidos e outras situações vividas em contexto profissional.

Este capítulo está dividido em três partes: na primeira, é realizada uma contextualização sobre o processo de escolha de área e de entidade de acolhimento, assim como o primeiro contacto estabelecido; na segunda parte, é realizada uma descrição da entidade de acolhimento, que incide sobre a sua história, a atual estrutura, colaboradores, serviços, clientes e dinâmica de trabalho (as várias fases de um projeto); na terceira parte, serão identificadas as tarefas realizadas em estágio, o *software* utilizado e, ainda, outras ferramentas.

1. Estágio em tradução audiovisual e escolha da entidade de acolhimento

A escolha de realizar um estágio curricular na área de Tradução Audiovisual deve-se à grande curiosidade que sempre me suscitou esta área e o pouco conhecimento que tenho da sua execução. Como consumidora de vários produtos audiovisuais e crítica da tradução dos mesmos, nem sempre pensei nas condicionantes que os modos de tradução audiovisual impõem e a forma como influenciam o resultado final do produto.

Não há uma componente de tradução audiovisual no programa curricular do Mestrado de Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. No entanto, foi realizada uma oficina de introdução à legendagem e algumas palestras sobre a Tradução Audiovisual nas Jornadas “A tradução na prática – a prática da tradução” no ano letivo 2017/2018, nas quais participei, que aumentaram a curiosidade por esta área. Ainda participei numa oficina tradutória de jogos de palavras, nas mesmas Jornadas, que me fez perceber que gostava da componente da criatividade na tradução, um aspeto que considero estar presente de forma recorrente na tradução audiovisual. Assim tornou-se clara a decisão a tomar sobre a área em que iria realizar o estágio curricular.

O próximo passo foi escolher a entidade de acolhimento. Analisei a lista de empresas que têm protocolo com a Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, mas optei por fazer uma pesquisa autónoma sobre as empresas desta área. A Sintagma Traduções, *Lda* foi das primeiras empresas a captar a minha atenção pela sua página atrativa, que contém toda a informação sobre os seus serviços e clientes. Com as informações que estavam disponíveis na página, percebi de imediato que era uma empresa que já tinha o hábito de acolher estudantes para formação, pois tem protocolos com várias universidades a nível nacional. Este era um aspeto fundamental para mim, pois procurava um ambiente em que fosse possível aprender e quem me soubesse dar as ferramentas certas para essa aprendizagem.

De seguida estabeleci o primeiro contacto com a empresa através de um *email*, no dia 18 de abril de 2018, a manifestar o interesse em realizar um estágio curricular nessa mesma entidade e a necessidade de estabelecer um protocolo com a Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra para avançar com o processo. Recebi uma resposta no dia seguinte em que me pediram o Curriculum Vitae. Após mais algumas mensagens trocadas por via eletrónica a fim de saber

informações sobre a carga horária do estágio e a altura do ano em que pretendia estagiar, fui convidada a realizar uma entrevista presencialmente no dia 25 de maio de 2018. Realizei a entrevista e conheci as instalações da empresa, a Dra. Rosário Valadas Vieira, que é a Diretora Geral, e os restantes colaboradores. No fim da entrevista, realizei um teste num dos computadores da empresa. Este teste tinha como base a tradução e legendagem do excerto de um episódio de uma série de comédia “Two and a Half Men”. Nesse momento, surgiu a primeira dificuldade que mencionei de imediato à Dra. Rosário, pois eu não tinha conhecimento suficiente para trabalhar com o *software* de legendagem. Assim, a Dra. Rosário disse que esse não era um problema e sugeriu que eu traduzisse e realizasse as divisões de frases para legendas, sem a necessidade de inserir tempos de entrada e de saída.

No dia 22 de agosto de 2018, recebi a confirmação de que iria realizar o estágio na Sintagma, a data de início e o horário a cumprir.

2. Entidade de Acolhimento

Neste ponto, pretendo fazer uma descrição e caracterização da entidade de acolhimento, abordando tópicos como a criação da empresa, os serviços prestados, a estrutura interna e a dinâmica de trabalho.

2.1. Caracterização da empresa

<<A Sintagma traduz, o conceito mantém-se desde 1993>>

A empresa Sintagma Traduções, *Lda.* foi fundada em 1993 e tem vindo a crescer desde então. É uma empresa especializada em tradução e legendagem com 26 anos de experiência em Tradução Audiovisual. Ao longo do tempo, investiram também noutras áreas e serviços como formações, tradução técnica, interpretação e dobragem. Já trabalharam com empresas e clientes a nível nacional e internacional, desde canais de televisão a empresas de produção.

A empresa é composta por nove colaboradores e uma Diretora Geral (que também está envolvida em projetos de tradução) que trabalham física e diariamente na empresa. Seis deles são

Gestores de Projetos e Tradutores, uma Tradutora, uma Assistente de Direção que também tem prática na tradução. Os trabalhos de revisão são realizados pelos Gestores de Projetos ou distribuídos por eles. Além dos colaboradores residentes, a Sintagma tem cerca de 50 trabalhadores em regime *freelance*.

Na Sintagma realizam-se os seguintes tipos de projeto²:

Legendagem: que é realizada por uma equipa de tradutores-legendadores profissionais e com formação na área de Tradução Audiovisual, nativos nas línguas de chegada. Os projetos de legendagem são realizados com o *software* profissional Spot, que é atualizado com frequência.

Dobragem: este serviço pode ser realizado no estúdio da Sintagma com a colaboração da equipa responsável pelos projetos de locução e sonorização.

Serviços de tradução: são realizados por profissionais especializados na área pretendida (técnica ou literária) e os textos são revistos de forma cuidadosa.

Interpretação: os projetos são efetuados por uma equipa com formação para realizar interpretação simultânea em reuniões, conferências ou congressos em várias línguas.

Formação: a Sintagma realiza frequentemente cursos de formação de legendagem certificados nas instalações da empresa, localizadas em Carcavelos. Tem vários protocolos para realização de estágios com várias universidades a nível nacional.

Som e imagem: a Sintagma tem uma equipa de profissionais nas áreas do vídeo, áudio, fotografia, design e programação. Está disponível para criação de conteúdos próprios de forma a possibilitar a realização das ideias dos clientes.

Os projetos de Tradução e Legendagem que têm chegado à Sintagma são na grande maioria filmes, séries, trailers e pequenos vídeos de géneros diversificados. Alguns dos seus maiores clientes são a Netflix, Food Network, RTP1, EDP e MTV entre outros.

A Sintagma trabalha na maioria das vezes com o par de línguas de inglês-português, mas tem uma equipa de profissionais com experiência e formação noutras línguas, bem como nativos. Sendo assim, a Sintagma também trabalha em projetos de espanhol, de alemão, de francês, de italiano e de português do Brasil.

² Informação presente na página da Sintagma – www.sintagma.pt

2.2. Visibilidade – A Sintagma para o mundo

<< A bridge between cultures >>

Nestes 26 anos, a Sintagma tem procurado evoluir e manter-se em constante atualização. A empresa pretende melhorar a cada dia e, com esse objetivo, tem investido na formação contínua dos elementos da empresa ao participarem em conferências como a “Languages and The Media” no início de outubro de 2018, em Berlim.

Demonstram também a preocupação de estar em contacto com os espetadores e futuros tradutores-legendadores. Fazem-no através da sua página de Facebook atualizada regularmente com publicações sobre os projetos em que a empresa se envolve e sobre artigos interessantes sobre a área da Tradução Audiovisual. Fazem, também, publicações com o título “Vamos falar português?” em que abordam vários erros comuns na língua portuguesa e apresentam as suas formas corretas.

Esta aposta na atualização e aproximação aos espetadores através das redes sociais como forma de promoção da empresa é uma estratégia cada vez mais usada por várias empresas nas mais diferentes áreas.

2.3. Fases de um projeto

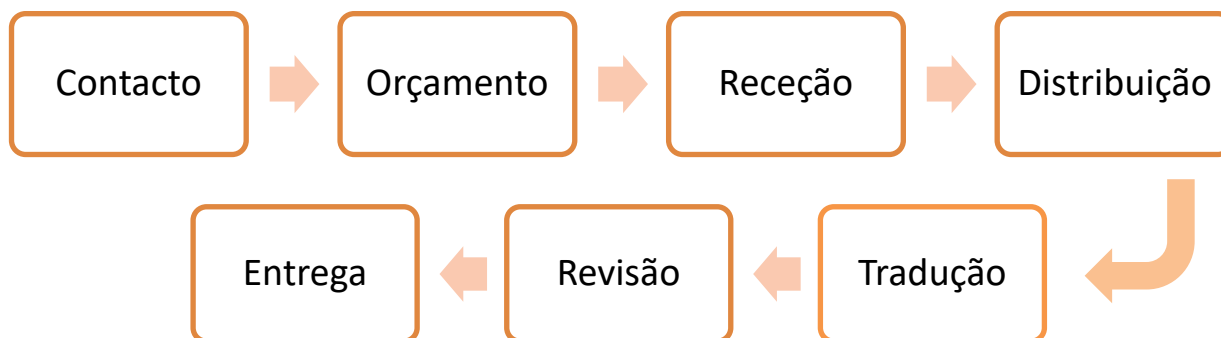


Figura 1: Esquema com as fases que compõem um projeto de tradução e legendagem³;

Um projeto é constituído por várias fases diferentes desde o primeiro contacto entre empresa e cliente até à entrega do produto final. Esta esquematização pode sofrer ligeiras alterações dependendo do cliente ou do projeto, mas este é o formato mais comum.

Primeiro é estabelecido o contacto por parte do cliente. Depois desse primeiro contacto, propõe-se o orçamento. Esta é uma das fases que pode ser realizada de forma diferente se já for um cliente regular da empresa e que já tenha valores estabelecidos. Na fase de receção do material por parte do gestor de projetos, são também discutidos os parâmetros a serem utilizados, se não for um cliente regular ou em casos em que os parâmetros são alterados dependendo de cada projeto, bem como outros detalhes (prazo de entrega, por exemplo). A fase seguinte é a de distribuição de material e atribuição de tarefas. O gestor de projetos tem de decidir a quem entregar o trabalho de tradução e revisão. Se o projeto for de grandes dimensões, poderá ser dividido entre vários tradutores e depois compilado novamente pelo gestor de projetos, que terá de garantir a coerência do projeto. Nas divisões de projetos, a forma de organização mais comum é a de elaboração de listas onde estão apontados os intervenientes no projeto e as tarefas que cada um tem de realizar dentro do prazo estipulado. Nessas listas, todos os elementos ficam a par das várias tarefas já concluídas ou por concluir. Se o projeto for, por exemplo, a tradução e legendagem de uma série poderá ser necessária a elaboração de um documento editável em que

³ Esquema elaborado com informação fornecida pela equipa da Sintagma (o processo poderá ter fases diferentes consoante a dinâmica de trabalho de cada empresa);

se colocam entradas de expressões frequentemente utilizadas pelas personagens ou os próprios nomes das personagens e a tradução utilizada em outros episódios para um produto final coerente. Ou seja, são agrupadas todas as informações importantes sobre a série, tratamento entre personagens, soluções de tradução utilizadas em situações que podem ser recorrentes, num só documento que é partilhado pela equipa de tradutores envolvida no projeto de forma a facilitar o processo de tradução e garantir a coerência entre episódios.

Após a tradução e legendagem do projeto, ele é enviado para o gestor de projetos, que pode revê-lo ou atribuí-lo a um revisor. A revisão é uma fase muito importante para a garantia de um bom produto final. É função de um revisor corrigir e/ou eliminar qualquer gralha ou erro que tenha sido cometido pelo tradutor e que não tenha sido corrigido pela revisão do próprio.

Na fase da revisão também há a preocupação de garantir que os parâmetros solicitados foram cumpridos.

Por fim, o produto final é enviado ao cliente pelo gestor de projeto.

2.3.1. Plataforma de auxílio na gestão do projeto

Ao longo deste processo é utilizada uma plataforma, a OOONA. É uma plataforma a que todos os colaboradores têm acesso, estejam onde estiverem para simplificar todo o processo de um projeto de tradução e legendagem.

Para garantir a entrega de um produto final com qualidade, ao cliente, é necessária uma grande capacidade de organização, não só do gestor de projetos, mas também dos tradutores e revisores. Esta plataforma ajuda neste aspeto, pois compila tudo o que corresponde ao projeto, sejam ficheiros de multimédia, documentos Excel, informações sobre o projeto ou cliente, parâmetros, guiões, mensagens eletrónicas.

Consoante a tarefa designada, os colaboradores têm acesso a esta plataforma e aos ficheiros necessários para a sua realização.

Após o contacto com o cliente, o gestor de projetos coloca na plataforma todos os ficheiros e informações importantes sobre o projeto e insere a distribuição de tarefas e prazos de entrega. A OOONA irá enviar automaticamente *emails* a alertar os colaboradores das tarefas a eles atribuídas. Depois, os colaboradores podem transferir esses ficheiros para iniciar as suas tarefas e carregá-las quando as tiverem terminado.

Apesar de os estagiários não terem acesso a esta plataforma, foi possível compreender a forma como ela agiliza o projeto de tradução durante o estágio.

2.3.2. Dinâmica de trabalho

Durante o estágio, pude observar uma alteração na dinâmica de trabalho da empresa. Os colaboradores residentes na empresa passaram a iniciar reuniões semanais para abordar os vários projetos em que cada elemento estava envolvido. Numa empresa como a Sintagma, constituída por colaboradores residentes e colaboradores *freelancers*, em que projetos novos surgem todos os dias e outros trabalhos são terminados, esta iniciativa torna-se muito importante, para que todos tenham conhecimento de alguns momentos e situações importantes da semana. Estas reuniões promovem a entreaajuda e melhoram o espírito de equipa.

3. Tarefas realizadas e ferramentas de apoio

Neste ponto apresento de forma detalhada o *software* de legendagem utilizado durante o estágio, enumero e explico outras ferramentas que auxiliam o processo de tradução ou de execução de outras tarefas. Por fim, faço um registo das tarefas realizadas ao longo do estágio e destaco as principais dificuldades sentidas.

3.1. Spot Subtitling Software

O Spot foi o *software* utilizado para realizar a maior parte das tarefas propostas. É um programa usado por muitas empresas especializadas em tradução e legendagem, pelas suas funcionalidades que agilizam e simplificam o trabalho do tradutor e legendador. Já está na sexta versão e é um dos programas de legendagem de referência no mercado. Os primeiros dias de estágio tiveram como objetivo a familiarização com o *software*.

De seguida, apresento um “guia de utilização do Spot” para que se perceba facilmente as várias funcionalidades do programa que auxiliam o trabalho do tradutor-legendador.

3.1.1 Guia de utilização do Spot:

Visão geral:

Inicialmente, o programa abre sem texto e vídeo. A visão geral do programa engloba: uma área para elaboração e edição do texto para legendas; uma área de multimédia composta por uma janela para visualização de vídeo; uma área com uma barra de ferramentas que facilitam a utilização do programa.

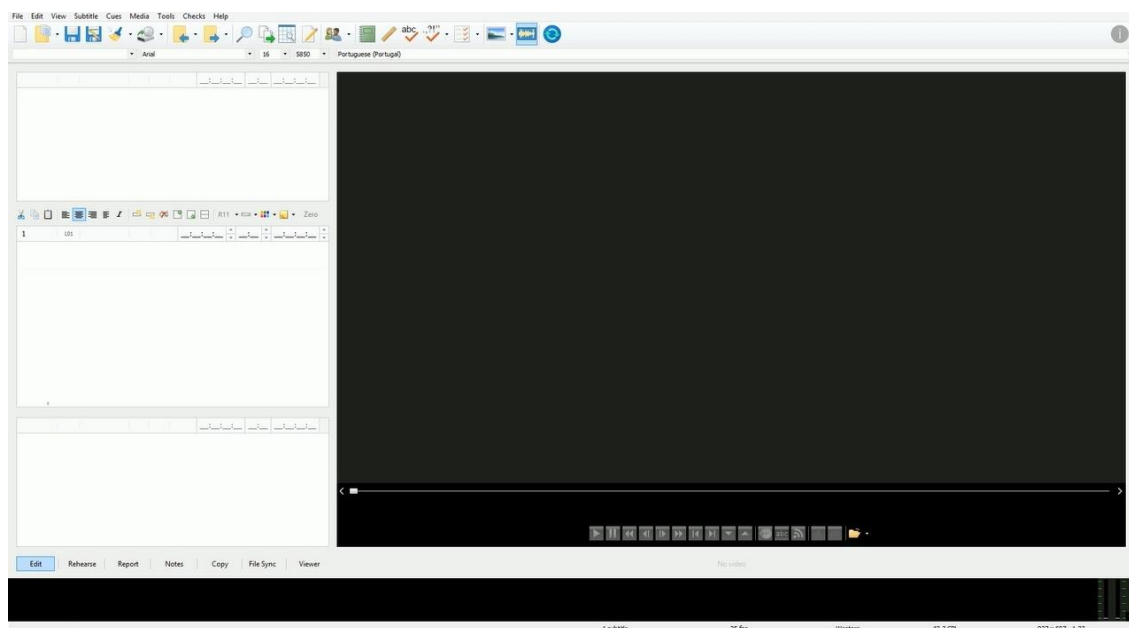


Figura 2: Visão geral do ecrã principal do Spot Subtitling System 6;

Área de edição e formatação de legendas:

Esta é a área principal do *software*, pois é nela que se processa a elaboração e edição das legendas. É composta por três janelas. A janela superior apresenta a legenda anterior, a janela do centro apresenta a legenda atual e a janela inferior apresenta a legenda seguinte.

-Formatação das legendas: o texto que é inserido nas janelas pode ser alterado e formatado através da barra de ferramentas que está no topo da janela central. À semelhança da barra de ferramentas a que estamos habituados noutros programas, aqui, encontramos botões que permitem fazer o alinhamento do texto, escolher a cor das letras, optar por um fundo ou por colocar o texto ou parte dele em itálico. Também temos forma de adicionar uma legenda antes ou

depois daquela que estamos a editar. É possível eliminar a legenda atual, uni-la à anterior ou à seguinte, ou até dividi-la em duas legendas.

-Informação sobre aspetos técnicos na legenda: por baixo da barra de formatação de texto, há uma barra que contém as informações sobre a legenda que está na janela central. Estas informações dizem respeito aos aspetos técnicos (predefinidos pelos parâmetros estabelecidos pelo cliente). Além de identificar o número da legenda, indica o número de caracteres presentes em cada linha da legenda, assim como o tempo de leitura e período de tempo que separa a legenda atual da anterior. Se estes tempos não estiverem a ser respeitados, os números ficarão a vermelho e a barra ao fundo da janela também. Esta barra mudará de cor para amarelo e depois verde, consoante as alterações que forem realizadas para respeitar o tempo e o número de caracteres. Também é possível adicionar pequenos comentários no topo de cada legenda, com informações, sobre a tradução ou sobre o projeto, que sejam importantes para auxiliar o tradutor durante o projeto ou para o revisor na fase de revisão.

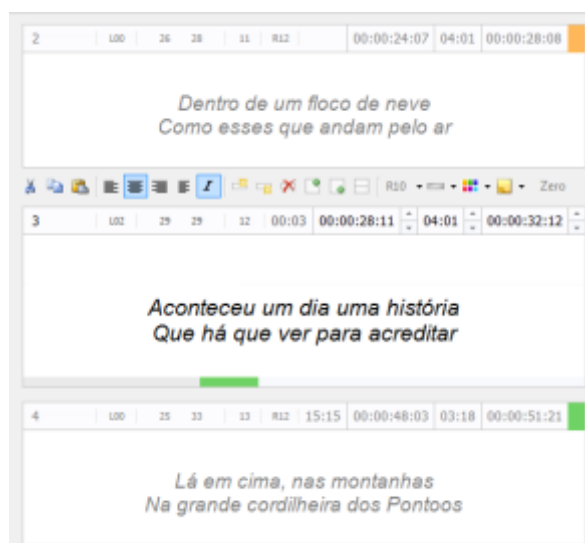


Figura 3: Área de edição e formatação de legendas no Spot Subtitling System 6⁴;

⁴ As imagens da figura 3 e 4 foram retiradas da página do Spot Subtitling Software para exemplificação da descrição realizada - <https://www.spotsoftware.nl/spot.shtml>

Área de multimédia:

Nesta área, é possível ver e manipular o ficheiro de vídeo através do painel de controlos que está em baixo. Embora a faixa de áudio se apresente no fundo do ecrã principal, considero que também pertence a esta área.

-Faixa de áudio: é composta pelas ondas de som do ficheiro multimédia em que estamos a trabalhar. Esta apresentação auxilia o legendador a realizar o processo de sincronização, inserção do tempo de entrada e de saída de cada legenda.

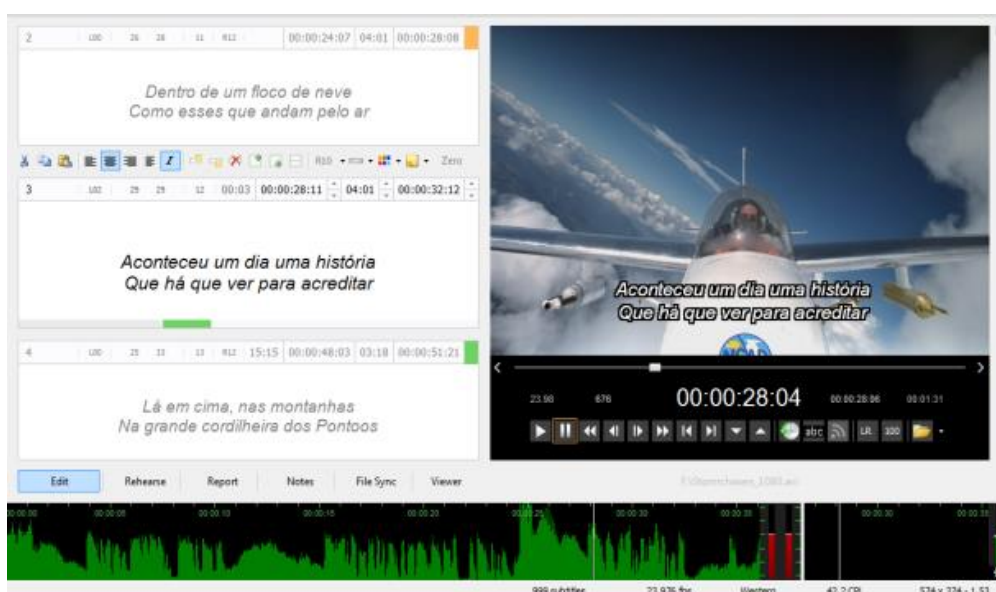


Figura 4: Área de multimédia composta pela janela de visualização de vídeo e faixa de áudio no Spot Subtitling System 6;

Área da barra de ferramentas:

Nesta área reúnem-se os controlos principais para uma utilização mais fácil e simples do programa. É composta por duas barras de ferramentas, uma categorizada através de ilustrações que remetem para a função desse controlo, e outra através de nomes para cada secção. A barra de ilustrações contém as funções mais utilizadas, como atalhos. A barra de ferramentas superior reúne, em diferentes separadores, todas as funcionalidades do programa.

-Algumas funções essenciais num projeto: iniciar um projeto novo; abrir um projeto que já tenha sido iniciado ou abrir ficheiros de multimédia; guardar projetos e escolher as formatações dos ficheiros; ativar cópias de segurança dos projetos; localizar elementos textuais no projeto para realizar possíveis alterações ou correções; aceder diretamente a uma legenda específica; fazer uma verificação de erros ortográficos; fazer um controlo de cumprimento dos aspetos técnicos.

-Inserção de parâmetros e criação de perfis: além das funções já destacadas anteriormente, também é possível inserir parâmetros predefinidos pelo cliente. De forma a agilizar este processo, há a possibilidade de criar um perfil para cada cliente, em que ficam registados os parâmetros da legendagem a serem utilizados nos seus projetos. Assim, ao iniciar um novo projeto, basta escolher o perfil do cliente e os parâmetros estarão automaticamente seleccionados. Os dados podem sempre ser editados, se existir alguma alteração.

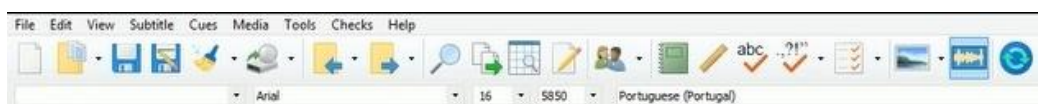


Figura 5: Área de barra de ferramentas do Spot (versão 6);

-Edição, pré-visualização, relatório de erros, bloco de notas: no lado superior esquerdo da faixa de áudio encontram-se alguns separadores. É importante destacar o separador de adição que é o ecrã principal, já aqui apresentado; o separador que permite pré-visualizar o ficheiro multimédia com as legendas já inseridas; o separador que identifica e reúne os erros encontrados pelo programa no que diz respeito aos aspetos técnicos; e o separador onde se pode registar notas ou indicações mais extensas sobre o projeto.

-Atalhos: Todas as funções deste programa estão disponíveis através de atalhos de teclado que possibilitam uma maior fluidez no trabalho do tradutor-legendador.

3.2. Outras ferramentas de apoio

As outras ferramentas de apoio que utilizei para a realização das tarefas foram as seguintes:

- **Guiões:** os guiões são uma vantagem para um trabalho mais rápido e com um resultado melhor, pois é possível confirmar no guião qualquer situação em que não se perceba exatamente o que se diz no áudio. No entanto, nem sempre os guiões estão corretos na sua totalidade.
- **Parâmetros:** por vezes, os parâmetros do cliente estão registados num documento que acompanha o ficheiro de multimédia que será traduzido e legendado. Este documento contém as várias normas e opções a seguir por vontade do cliente. Embora, muitas vezes os parâmetros estejam já selecionados através do perfil do cliente, é importante perceber se houve alguma alteração para esse projeto.
- **“Manual”:** este “manual” é um conjunto de folhas com indicações e informações sobre a Tradução Audiovisual, nomeadamente sobre a legendagem. Nestas folhas estão algumas normas prescritivas e convenções estabelecidas pelos estudos da legendagem, assim como uma lista de atalhos de teclado para realizar algumas funções no programa Spot, alguns exercícios de tradução de expressões idiomáticas e exemplos de erros mais comuns no uso da língua portuguesa.
- **Excel:** alguns trabalhos foram traduzidos (e não necessitaram de legendagem) em documentos Excel a pedido do cliente. Geralmente, estes trabalhos eram para formatos audiovisuais diferentes como faixas de áudio de descrição e narração do conteúdo do vídeo, à semelhança da audiodescrição, mas não eram destinados a pessoas com deficiência visual. Neste caso, eram traduções de narração de vídeos de notícias internacionais em que o áudio original era substituído pelo áudio da língua de chegada.
- **Dicionários:** a maioria dos dicionários consultados em estágio estava em formato *online*.

- **Google:** o motor de busca Google pode ser, por vezes, uma grande ferramenta, especialmente o Google Imagens, que nos dá informação visual adicional sobre aquilo que pesquisámos.

3.3 Tarefas desenvolvidas

Iniciei o estágio curricular no dia 13 de setembro de 2018, como acordado com a empresa, e terminei-o a 9 de novembro de 2018. Trabalhava oito horas por dia, das 10h até às 18h. O número total de horas de estágio que fiz, 300, correspondeu ao protocolo estabelecido entre a Sintagma e a Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, que prevê este número de horas para um estágio curricular.

Neste espaço de tempo trabalhei com episódios de séries, trailers, documentários e vídeos mais pequenos que representam outro tipo de conteúdo de multimédia. As línguas de trabalho foram o inglês e português, mas também tive algum contacto com espanhol, italiano, francês e português do Brasil nas tarefas desenvolvidas.

Trabalhei com alguns géneros e temáticas audiovisuais como culinária, animação, *reality shows*.

Fiz serviços de tradução e legendagem para o Canal História, a Netflix, a MTV, a Food Network, a EDP, utilizando o programa de legendagem Spot, e o Excel para projetos específicos para o cliente MTV.

3.3.1. Tarefas desenvolvidas no contexto de um projeto

As tarefas desenvolvidas envolveram processos de:

Tradução: ao longo do estágio foram realizados vários trabalhos de tradução, maioritariamente com o par de línguas inglês-português. Muitos dos trabalhos de tradução foram realizados diretamente no programa de legendagem Spot, mas alguns foram realizados em Excel, como já mencionado. Todos estes trabalhos de tradução foram revistos.

Legendagem: o processo de legendagem pode ser feito em projetos em que também há tarefas de tradução. Nesse caso, inserimos os tempos de entrada e de saída da legenda ao mesmo tempo que traduzimos.

Transcrição: Há casos em que é necessário fazer uma transcrição do áudio. O ficheiro do áudio pode até já estar na língua de chegada, mas por algum motivo o vídeo não será visualizado com som. Nestes casos, não há a necessidade de traduzir texto, apenas de o inserir no programa Spot.

Recuts: Há casos em que os projetos não apresentam a sincronização correta do texto traduzido ou transcrito com o áudio do ficheiro de multimédia. “*Recut*” é o nome dado ao processo de correção dos tempos de entrada e de saída das legendas. Estas situações surgem, por vezes, nas conversões dos ficheiros.

3.3.2. Exposição das tarefas realizadas e indicação das dificuldades sentidas

1. **Aprendizagem de utilização do programa Spot 5.1** (versão utilizada durante o estágio) com um trecho de um episódio da série “Two and a Half Men”. Este trecho foi utilizado no teste de acesso ao estágio e, por isso, já tinha sido traduzido por mim, mas não tinham sido inseridos tempos nas legendas. Assim, foi esta a tarefa do primeiro dia: legendar o vídeo com os tempos e divisões de unidades de sentido corretas. Esta tarefa permitiu-me conhecer e adaptar-me ao programa e às suas funcionalidades.
2. **BBC Proms 2017, Last Night of the Proms** – à semelhança da tarefa anterior, esta também foi uma tarefa de familiarização com o programa e de adaptação às normas e constrições da tradução para legendagem; adaptação às divisões de unidades de sentido; aprender os atalhos do *software* e habituar-me a eles, pois facilitam e agilizam o processo de tradução e legendagem. “BBC Proms” ou “Concertos Promenade da BBC” é um festival anual de música clássica em Londres. “Last Night of the Proms” é, como o nome indica, a última noite de concertos deste festival. Esta transmissão inclui os concertos, segmentos de apresentação e contextualização histórica do evento e do espaço onde a celebração é realizada, o Royal Albert Hall, e algumas entrevistas. Algumas das dificuldades sentidas estavam relacionadas com a utilização do programa, com o

desconhecimento de algumas convenções da legendagem em Portugal, com a segmentação das unidades de sentido (um processo a que ainda não estava habituada) e com expressões específicas da cultura britânica. Inicialmente, não tinha o guião, o que representou uma dificuldade extra a nível de compreensão linguística, pela especificidade da pronúncia da apresentadora.

3. **American Pickers – temporada 18, episódio 22** – é uma série norte-americana em que os protagonistas viajam pelos Estados Unidos da América em busca de antiguidades. Neste episódio, Mike e Frank (os protagonistas) vão até Michigan e Indiana onde encontram modelos automóveis antigos e outras antiguidades. As dificuldades sentidas estavam relacionadas com os termos técnicos da linguagem específica automóvel e a utilização de expressões coloquiais devido ao registo informal do programa.
4. **Vídeos EDP Pt-Br/Ing – Pt-Pt** – Os vídeos para a EDP consistiam em vídeos de curta e média duração (desde vídeos com 4 minutos até vídeos com 20 ou 30 minutos). Deram-me a informação de que seriam vídeos para serem transmitidos sem som e por esse motivo era necessário transcrever o áudio de cada vídeo. Por serem vídeos transmitidos sem som, era possível haver uma ligeira flexibilidade na sincronização das legendas. Os tempos de saída das legendas podiam ser prolongados, para que não tivesse de haver uma omissão de informação tão grande. Os vídeos tinham vários formatos diferentes: desde entrevistas, a apresentação de projetos, reportagens e vídeos informativos/educacionais sobre temas relacionados com a energia. As línguas de partida presentes nos áudios eram o português de Portugal, português do Brasil e inglês. Como não existiam guiões, senti algumas dificuldades em entender os áudios consoante a qualidade do som. As restantes dificuldades foram sentidas especialmente em entrevistas/debates pelas especificidades desse registo (interrupções, correções de ideias) e em reportagens ou entrevistas sobre ações da EDP no Brasil em que há vocabulário específico da área da energia. Nestas tarefas, traduzi, transcrevi, legendei e fiz ainda *recuts*.
5. **Textos MTV News (ficheiros Excel)** – esta tarefa consistia na tradução de inglês-português do texto que estava nos ficheiros Excel. O texto correspondia a um conjunto de frases que apresentavam notícias internacionais sobre figuras públicas. Para ter algum

contexto sobre o texto que tinha de traduzir, facultaram-me os ficheiros de multimédia correspondentes. As notícias tinham um registo mais informal, com aspetos humorísticos e criativos. As dificuldades sentidas estavam relacionadas com esse aspeto da criatividade e a vontade de manter esse registo.

6. **The Pioneer Woman – temporada 17, episódio 9** – “The Pioneer Woman” é uma série de culinária em que a protagonista apresenta receitas que cozinha para a sua família e amigos. Cada episódio tem um tema diferente que pode influenciar o tipo de receitas que faz. A família da protagonista está ligada à vida no campo e à criação de gado, o que tem uma forte influência nos episódios. As dificuldades sentidas estão maioritariamente relacionadas com a linguagem específica da culinária, como ações e processos que podem ter várias denominações (não há coerência na utilização do mesmo termo), nomes de ingredientes que não são tão comuns na gastronomia tradicional portuguesa, conversão de medidas. Além destas, houve alguma dificuldade com termos específicos relacionados com a criação do gado.

7. **Vídeos Ex on the Beach – temporada 9 / Vídeos Geordie Shore / Vídeos The Royal World – temporada 1 / Vídeos Just Tattoo of us – temporada 4 / Vídeos Teen Mom: Young and Pregnant** – embora o tema mude, decidi reunir estes títulos devido ao seu carácter de *reality show*, por pertencer ao mesmo cliente e por algumas das dificuldades que senti estarem presentes em todos eles. Estes vídeos apresentavam segmentos dos episódios de cada *reality show*, entrevistas com os protagonistas (vídeos de “Geordie Shore”) e apresentações deles e da sua história (vídeos de “Teen Mom: Young and Pregnant”) com acesso a imagens das gravações da temporada. Em todos estes programas, o registo linguístico é bastante coloquial. Há uma grande utilização de expressões idiomáticas da cultura de partida, gíria, calão e vocabulário de natureza sexual, à exceção de “Teen Mom: Young and Pregnant”, “The Royal World” e “Just Tattoo of us” que, nestes vídeos, não apresentam um cariz sexual tão grande. No entanto, a gíria e o calão estão presentes em todos. Estes casos são especialmente complicados para traduzir, porque queremos ser o mais fiel possíveis ao texto de partida, mas há convenções na legendagem que recomendam a suavização dos termos. Para se obter a mesma reação ou uma reação semelhante no público-alvo, tem de haver um trabalho mais criativo por parte

do tradutor de forma a manter a intenção do texto de partida, mas cumprindo com as convenções da cultura de chegada, o que não é fácil pelas condicionantes técnicas da legendagem. Outra dificuldade de traduzir vídeos pequenos de séries ou *reality shows* é a falta de contextualização sentida pelo tradutor através de referências a pessoas ou situações desconhecidas no âmbito daquele vídeo.

8. **Segmentos de Il paradiso delle signore** – é uma série televisiva italiana e cuja história se passa em Milão. O projeto de tradução e legendagem do episódio desta série já tinha sido iniciado. O texto traduzido de italiano para português já estava introduzido no *software*. A minha tarefa consistiu na divisão da informação em unidades de sentido e na correção de possíveis erros ou incongruências na língua de chegada. Realizei também o processo de sincronização das legendas. Como a minha tarefa só foi iniciada a meio do episódio, senti necessidade de ver algumas partes do episódio por breves instantes para ter alguma contextualização sobre o enredo.
9. **Dallas Cakes – temporada 1, episódios 3 e 4** – esta série é sobre vários pasteleiros de Dallas, Texas, nos Estados Unidos da América. Nos episódios, é apresentado o processo de criação dos bolos, desde o tema apresentado pelo cliente, a planificação da ideia já por parte do pasteleiro, a apresentação da ideia e distribuição de tarefas aos seus colegas de equipa, as fases de estruturação, nos bolos de grandes dimensões, e de decoração, até à fase da apresentação do produto final. Além das particularidades dos termos técnicos de pastelaria, há o uso de expressões específicas da cultura de partida que se transformam em dificuldades. Por vezes os diálogos envolvem interrupções ou sobreposições de falas e nesses casos o tradutor tem de optar por omitir uma das falas.
10. **Teen Titans Go! – temporada 4, episódio 26** – “Teen Titans Go!” é uma série de animação. Inicialmente deram-me os parâmetros deste projeto como sendo uma legendagem para um público-alvo adulto (tempo de leitura de 17 caracteres por segundo). Após a primeira versão traduzida e legendada, fui alertada sobre esse equívoco e de que teria de refazer o projeto com os parâmetros para o público infantojuvenil (tempo de leitura de 13 caracteres por segundo). O ritmo acelerado presente, tipicamente, no género de animação constituiu de início uma grande (talvez a maior) dificuldade. Teve de haver

um grande processo de seleção de informação, além do processo de simplificação de palavras e de estruturas gramaticais. Outras dificuldades residiram nos aspetos linguísticos e culturais como as expressões idiomáticas da cultura de partida, formas de tratamento e opções criativas para fins humorísticos, destinados a um público mais jovem. Neste projeto, foi-me dado acesso a um documento Excel onde eram registadas informações sobre a série de expressões que sejam recorrentes com a tradução respetiva, de forma a manter a coerência entre episódios.

11. **Teaser The Christmas Chronicles / Teaser The Innocent Man – temporada 1** – os *teasers* promocionais de filmes ou séries têm um limite de tempo muito curto e esse aspeto foi a grande dificuldade destes vídeos, em conjunto com a especificidade do par de línguas, a capacidade de sintetização da língua inglesa e a exposição mais longa da língua portuguesa.
12. **Brin d’Amour** – é um documentário que apresenta a vida e o trabalho de Alain Vigneau, um terapeuta, através da arte, que já foi palhaço. Nesta tarefa tive de traduzir das línguas de partida espanhol e francês para inglês. Foi uma tarefa mais exigente por não envolver a língua portuguesa como língua de partida nem como língua de chegada. Como o espanhol e o francês não são as línguas que estudei academicamente, fui tranquilizada, caso existissem situações cuja mensagem eu não conseguisse decifrar, para não traduzir, marcar apenas o tempo de entrada e saída da legenda.

É importante referir que, durante o estágio curricular, as tarefas de tradução e legendagem foram sempre revistas por um revisor da equipa, comigo ao seu lado, ou o feedback era dado mais tarde.

O objeto de estudo será o episódio de “Teen Titans, Go!”. Este projeto gerou alguma curiosidade não só pela forma como os serviços de *video on demand* funcionam, mas também pela ideia pré-concebida que tinha em relação ao grau de dificuldade associado a conteúdos para o público mais jovem que acabou por ser contrariada. Através deste projeto fui confrontada com dificuldades intrínsecas do género de animação e de conteúdos para o público mais jovem.

4. Reflexões sobre o estágio

Ao longo do estágio recebi múltiplas orientações por parte da equipa a respeito das convenções da legendagem em Portugal, do uso correto da língua portuguesa, de estrangeirismos que não devem ser utilizados e das preferências de cada cliente em relação a alguns aspetos técnicos da legendagem. Estas indicações permitiram-me estar mais consciente dos diferentes aspetos que um projeto de tradução audiovisual envolve. Durante as aulas de mestrado, aprendemos a lidar com estas questões de forma teórica e prática, mas é no ambiente profissional, diário, que fiquei mais desperta para todos os elementos envolvidos num projeto de tradução audiovisual.

Um aspeto menos positivo a destacar foi a impossibilidade de trabalhar em casa. Todo o trabalho era feito num computador da empresa.

II – Enquadramento teórico-metodológico

Neste capítulo, irei apresentar e enquadrar as temáticas que serão abordadas ao longo do presente relatório. Numa primeira fase, irei fazer uma contextualização teórica e histórica da área de Tradução Audiovisual e uma exposição das duas modalidades mais populares dentro da Tradução Audiovisual, a legendagem e a dobragem. Posteriormente, irei abordar a teoria funcionalista dentro dos Estudos da Tradução e a sua relação com o processo de Tradução Audiovisual. Esta relação será a base teórica para o tema principal que envolve a caracterização das personagens através dos diálogos e a forma como são percebidas pelo público-alvo na cultura de chegada. De seguida, são analisadas questões sobre o género de animação, o público infantojuvenil, a caracterização das personagens e os serviços de *streaming*.

1. A tradução audiovisual

A evolução acelerada da comunicação através de meios audiovisuais deu-se paralelamente com os avanços tecnológicos e a constante utilização da internet e das redes sociais. Os conteúdos de entretenimento ou de informação que recebemos diariamente são-nos transmitidos através de pequenos e de grandes ecrãs como o cinema, a televisão, o computador ou o telemóvel (Lozano, 2017: 100). A Tradução Audiovisual tem conquistado um lugar de destaque dentro da área de Estudos de Tradução nos últimos anos por esta presença massiva na vida das pessoas. Esta evolução permite uma comunicação intercultural numa escala global. Assim, a Tradução Audiovisual assume um papel fulcral no dia a dia das pessoas, como intermediária entre pares de línguas e pares de culturas (Yamaguchi, 2018)

A Tradução Audiovisual é uma área de estudos independente que se insere no macro contexto dos Estudos de Tradução (Chorão, 2013: 24). O que a distingue dos outros tipos de tradução é a sua natureza polissémica e as características multimodais do produto audiovisual (Taylor, 2013 citado em França, 2019). Ao contrário dos textos literários e técnicos, os textos audiovisuais têm diferentes e múltiplos recursos semióticos que transmitem informação ao recetor através de códigos de significação convergentes (Chaume, 2004 citado em Pérez-González, 2018). Estes canais semióticos podem ser visuais (imagens, oráculos e gestos) ou sonoros (músicas, ruídos de fundo e diálogos) (Díaz-Cintas 2010: 1; Taylor 2013: 98 citados em França 2019).

Assim sendo, os Estudos de Tradução Audiovisual apresentam um conceito de tradução mais flexível, mais heterogéneo e menos estático (Diaz Cintas, 2003: 34). A área da Tradução Audiovisual está em constante mudança e desenvolvimento, pois cada novo meio de comunicação que surge a nível global exige um modo de tradução específico e adequado.

O processo de tradução audiovisual foi sempre alvo de múltiplas designações por diferentes autores. Este aspeto é perceptível ao longo da história da Tradução Audiovisual. A evolução de novos processos de tradução a par da criação de diversos produtos audiovisuais provocou uma alteração na nomenclatura (Chaume, 2004 citado em Pérez-González, 2018). A terminologia para designar a área de estudos foi sofrendo uma alternância consoante o produto final e os autores: “*constrained translation*” (Titford, 1982), pelas várias condicionantes presentes no processo de tradução; “*film translation*” (Snell-Hornby, 1988), uma das primeiras designações devido à indústria cinematográfica que era a única fonte de produtos audiovisuais; “*film and TV translation*” (Delabastita, 1989), “*screen translation*” (Mason, 1989) que surgiram com a criação de um grande número de estações televisivas; “*media translation*” (Eguílluz et al., 1994), “*(multi)media translation*” (Gambier e Gottlieb, 2001) devido ao desenvolvimento de produtos eletrónicos e digitais; “*transadaptation*” (Gambier, 2003, 2004); “*dynamic umbrella*” (Orero, 2004), “*multidimensional translation*” (Gerzymisch-Arbogast, 2005). Estas são apenas algumas das muitas designações usadas ao longo dos anos. A designação “Tradução Audiovisual” é, atualmente, o termo mais consensual entre autores, tradutores e empresas de tradução como denominação que engloba os diferentes processos tradutivos e produtos audiovisuais, desde os conteúdos para pequeno e grande ecrã, aos conteúdos de multimédia como os videojogos e conteúdos digitais através das plataformas de *streaming* e redes sociais (Veiga, 2006: 15-16).

É atribuído à TAV um cariz interdisciplinar e heterogéneo por se relacionar com diferentes áreas disciplinares, como os estudos linguísticos, fílmicos, culturais, tecnológicos, cognitivos, entre outros (Chorão, 2013: 25).

1.1. Contextualização histórica

Era do cinema mudo:

A comunicação audiovisual teve origem no cinema através dos filmes mudos. Embora estes filmes não tivessem diálogos orais, havia uma narrativa transmitida através dos recursos semióticos audiovisuais como os efeitos sonoros e a música, ou a imagem e até diálogos mudos que tinham de ser transmitidos às diferentes audiências. Assim, criou-se a primeira forma de tradução audiovisual, os intertítulos, que forneciam informações temporais e espaciais sobre a ação e ainda informações sobre os pensamentos das personagens (Chorão, 2013: 35).

Na viragem do século XX, a indústria cinematográfica norte-americana pretendia exportar os seus filmes para a Europa. É através dessa necessidade que se dá uma maior preocupação com a adaptação criativa dos intertítulos à língua e cultura de chegada para alcançar diferentes públicos. Os intertítulos começam a ser traduzidos e inseridos no filme ou narrados em voz alta durante a sessão de cinema para beneficiar a compreensão do filme aos membros iletrados das audiências (Boillat 2007: 132; Barnier 2010: 264 citado em O'Sullivan e Cornu 2018: 16). Este é um marco histórico no início da exportação cinematográfica e do mercado audiovisual.

Transição para o cinema falado:

Depois da I Guerra Mundial, a indústria cinematográfica americana tinha um forte posicionamento na Europa, mas no fim da década de 1920, com o início da época dos filmes falados, este posicionamento foi posto em causa temporariamente. Os filmes falados revelaram grandes divergências linguísticas entre as várias culturas e línguas de chegada dificultando a sua exportação. Foram desenvolvidas diferentes estratégias e métodos para atenuar estas divergências. De forma geral, pode afirmar-se que estas estratégias se inseriam em duas categorias diferentes: a adição de texto na imagem dos filmes ou substituição dos diálogos originais por outros com os idiomas correspondentes ao do público alvo (O'Sullivan e Cornu, 2018). A adição de texto nas imagens, que podia ser lido em simultâneo com o diálogo oral das personagens (sincronização com o áudio), tornou-se conhecida como legendagem e a alteração do som original do diálogo por outro, noutra língua, era realizado através dos filmes multilingues e um processo de pós-sincronização que viria a ser reconhecido como dobragem (O'Sullivan e Cornu, 2018).

A legendagem de alguns filmes era feita em três idiomas: francês, alemão e espanhol, no início da década de 1930 (Chorão, 2013; O'Sullivan e Cornu, 2018), porém grande parte dos espetadores não sabia ler, o que afastava o público dos cinemas.

Primeiramente, optou-se pela produção de curtas e longas metragens multilingues em que a narrativa e os diálogos eram filmados em diferentes idiomas com a mesma equipa técnica, mas com atores diferentes (O'Sullivan e Cornu, 2018). Esta estratégia foi abandonada poucos anos depois (de 1929 a 1933) pela duração longa do processo e os altos custos (Chorão, 2013), bem como a substituição de atores conhecidos dos filmes originais por atores menos conhecidos nas versões multilingues do filme (O'Sullivan e Cornu, 2018).

Além deste primeiro fator, os países europeus decidem diminuir o número de importações do cinema norte-americano, dando primazia aos produtos audiovisuais originários dos seus países. Estas medidas protecionistas eram movidas pelo receio político de perder os valores nacionais, linguísticos e culturais, assim como a sua estabilidade económica face à posição dos Estados Unidos da América como grande potência mundial (Novell-Smith e Ricci, 1998, citado em Pérez-González, 2018).

Com o início da II Guerra Mundial, esta situação é revertida e os Estados Unidos da América voltam a liderar o mercado audiovisual.

Legendagem, dobragem e sonorização⁵:

A tradução audiovisual evoluiu de forma diferente em diferentes países e até continentes. Esta dissemelhança na distribuição geográfica das principais modalidades de tradução audiovisual deve-se a diversos fatores, sendo as principais motivações ideológicas, políticas e económicas.

Analisando apenas o panorama europeu, é possível fazer uma distinção entre três grandes grupos de países.

1º Países de legendagem: países escandinavos, apesar do grande poder económico, tinham uma taxa de alfabetização elevada e pequenos mercados audiovisuais; Portugal e Grécia, que à semelhança dos países escandinavos tinham uma indústria de cinema pequena, mas elevadas

⁵ Sonorização ou *voice-over* é uma das três principais modalidades de tradução audiovisual. Esta estratégia consiste na tradução do texto oral de partida para o texto oral de chegada, mas ao contrário da dobragem, o texto de partida mantém-se audível, mas não perceptível, na banda sonora original num volume mais baixo que a banda sonora do texto de chegada. Também se distingue da dobragem pelo número reduzido de vozes utilizadas, uma só voz masculina e uma só voz feminina para todas as personagens do respetivo sexo. Habitualmente, o áudio do texto de chegada inicia dois segundos após o do texto de partida e termina segundos antes (Ramos Pinto 2012: 340; Chaume, 2012).

taxas de alfabetização e com um menor poder económico; a Bélgica, por ser uma comunidade bilingue (Pérez-González, 2009: 18; O’Sullivan e Cornu, 2018).

2º Países de dobragem: Espanha, Itália, França e Alemanha, por serem países com indústrias cinematográficas fortes, maior poder económico e por terem motivos ideológicos que impulsionaram várias medidas protecionistas dos valores nacionais, nomeadamente a cultura e a língua (Pérez-González, 2009: 18).

3º Países de sonorização: Rússia, Polónia, numa primeira fase por motivos ideológicos, mas também económicos (Pérez-Gonzalez, 2009: 18).

Gottlieb (1998: 244 citado em Yamaguchi, 2018) sugere ainda outro grupo que corresponde aos países anglófonos. Distingue este grupo pela escassa importação dos produtos audiovisuais e cuja receção é feita na mesma língua. No entanto, com o mercado audiovisual cada vez mais global, a importação do cinema norte-americano e de outros produtos audiovisuais de países com indústrias audiovisuais menores aumenta. Assim, este quarto grupo acaba por fundir-se com o primeiro, países de legendagem.

Esta divisão não é tão linear. A opção por um modo de tradução audiovisual pode modificar-se consoante o tipo de produto audiovisual. No caso de Portugal, a legendagem é o modo de tradução audiovisual escolhido para a grande maioria dos produtos audiovisuais. No entanto, é habitual a utilização da sonorização em documentários ou da dobragem no género de animação (comummente associado a um público mais jovem e com menos capacidade cognitiva para uma leitura rápida de legendas).

Embora esta estrutura se mantenha quase inalterada, pois as audiências optam pelo modo de tradução audiovisual a que estão tradicionalmente habituados (Delabastita, 1990: 98 em Xavier, 2010), nos últimos anos temos assistido a algumas alterações fruto da evolução digital e da globalização. É perceptível o surgimento de novas audiências com expectativas diferentes, tema que irá ser abordado numa outra secção ainda neste capítulo.

Evolução tecnológica e digital:

A globalização do mercado audiovisual e os avanços tecnológicos ditaram um aumento exponencial de meios de comunicação, de diversidade de produtos audiovisuais e a conseqüente necessidade de transferência linguística, incrementando o espectro de ação da Tradução

Audiovisual. Com a constante evolução tecnológica, a tradução audiovisual e as suas diferentes modalidades têm de ser adaptadas (Gottlieb 2005: 1, citado em Chorão, 2013) para se tornarem cada vez mais abrangentes e acessíveis a todos.

O desenvolvimento da área dos Estudos de Tradução Audiovisual dá-se paralelamente com a evolução na esfera prática e profissional. A nível académico, surgiram estudos de novas abordagens e de visões interdisciplinares da área através dos valores culturais, sociais, tecnológicos, pedagógicos, além dos linguísticos (Diaz Cintas, 2013; Gambier, 2013; Pérez González, 2014, citados em Guillot, 2018). Questões como a acessibilidade, a criatividade e a receção ganharam mais destaque.

Estas discussões podem ser observadas nas duas tipologias de modalidades de Tradução Audiovisual. O número de modalidades tradutivas não é consensual entre autores; assim, optamos pela tipologia proposta por Chaume (2013: 5). Esta tipologia é composta por duas categorias: *revoicing* (pós-sincronização da voz) e *subtitling*.

Revoicing: dobragem, dobragem parcial, *voice-over*, comentário livre, interpretação simultânea e consecutiva, a áudioscrição, audilegendagem e *fandubbing*.

Subtitling: legendagem, legendagem intercalada, legendagem em direto, supralegendagem, legendagem para surdos e o *fansubbing*.

Nesta tipologia não está presente a modalidade associada aos jogos de computadores e de consolas, a estes equipamentos tecnológicos e a outras plataformas como os serviços de *streaming*.

Mas, à medida que o tempo passa, esta lista pode continuar a crescer devido às alterações que os formatos audiovisuais e que as próprias audiências e os seus gostos ou necessidades sofrem.

1.2 Contexto Português

A ditadura que assolou Portugal durante os anos de 1926 a 1974 teve implicações na história da Tradução Audiovisual no país. É importante contextualizar esta que foi uma fase de forte censura às traduções de filmes importados que abordassem temas ou linguagem tabu, ou, até, de proibição de exibição dos mesmos (Xavier 2009: 79).

Durante o Estado Novo, Portugal dá início à sua própria produção audiovisual, de forma a inculcar os valores do regime fascista na população (Chorão 2013: 82-83). Nos poucos produtos

audiovisuais importados, o regime fascista português terá, inicialmente, tentado a mesma estratégia de tradução (a dobragem) como medida de censura⁶ aplicada nos regimes fascistas da altura. No entanto, esta modalidade não foi apreciada pelo público português, que estava habituado a ver os atores portugueses a protagonizar o filme, em vez de apenas ouvir a sua voz (Chorão 2013: 12-83). Além deste primeiro fator, a nível económico, a legendagem também era mais interessante para o país. Então, iniciou-se a exibição dos filmes importados com a modalidade de legendagem, o que afastou os portugueses das salas de cinema pela elevada taxa analfabetismo (Chorão 2013: 83). Com a passagem do tempo, os níveis de escolaridade da população aumentaram e a legendagem funcionou como influenciador de práticas de leitura, familiarizando o espetador português com diferentes idiomas (através do texto de partida ainda presente de forma oral) e com a linguagem escrita.

Catarina Xavier (2009: 80) alerta-nos também para o papel da televisão na sociedade portuguesa, meio de comunicação que ganha reconhecimento após março de 1957, com transmissões mais regulares, em pleno estado ditatorial, e associa a elaboração de normas de tradução para legendagem em contexto televisivo com a inclusão/exclusão da linguagem tabu nas legendas portuguesas.

Atualmente, a legendagem permanece favorecida face a outras modalidades de tradução no contexto português, mas apenas pela tradição e hábito (Chorão 2013: 85-86), estando a dobragem direcionada para um público infantojuvenil que ainda não domina a leitura, como mencionado anteriormente (Rosa 2009: 102 citada em Ramos Pinto, 2012).

1.3 Legendagem e Dobragem

Como foi exposto nas secções anteriores deste capítulo, a tradução audiovisual pode ser realizada através de diferentes modalidades. As duas formas com mais destaque dentro da área são a legendagem e a dobragem. Na primeira, o texto de chegada é inserido na imagem, respeitando os parâmetros da tradução para legendagem (aprofundados na secção seguinte), para que o espetador consiga acompanhar o texto escrito à medida que os diálogos são visualizados;

⁶ A dobragem foi usada como estratégia de censura, pois o público só tem acesso ao texto de chegada, podendo ser feitas alterações sem que fossem perceptíveis. Na legendagem, embora o público tenha acesso ao texto de partida, as alterações não eram perceptíveis pela falta de conhecimento de outros idiomas e como a taxa de analfabetismo era elevada, mesmo o texto de chegada era pouco acessível (Díaz Cintas, 2007 citado em Xavier, 2009).

na segunda, o texto de chegada constitui uma nova faixa de áudio que irá substituir a banda sonora de origem de forma a que o som do texto de chegada esteja sincronizado com as imagens (Chaume, 2013: 107).

As modalidades de tradução são muito distintas. Esta diferença é perceptível no carácter diassemiótico (passagem da linguagem oral para linguagem escrita) da legendagem face ao não diassemiótico da dobragem; no tipo de tradução “aberta” (presença do texto de partida por o canal oral exposto um ato de tradução) presente na legendagem, e “fechada” (o ato de tradução é ocultado pela substituição do texto de partida pelo texto de chegada), na dobragem. No entanto, as dimensões (aspectos técnicos, linguísticos e culturais) que as condicionam assemelham-se em alguns pontos, como a sincronização da imagem, o texto escrito e a banda sonora na legendagem e a sincronização exigida à dobragem na adaptação dos diálogos à duração das intervenções; as restrições de tempo e espaço na legendagem que exigem estratégias de redução de texto (como a omissão e a condensação) podem ser comparadas às condicionantes associadas à imagem na dobragem (como os movimentos da boca das personagens que marcam o início ou fim das intervenções, podendo ser necessário omitir ou condensar informação). Neste sentido, as duas práticas devem produzir uma linguagem mais concisa e coesa que a linguagem presente no texto de partida, para que as funções do texto se mantenham sem causar estranheza ao espectador, embora a legendagem tenha de respeitar as normas da linguagem escrita e a dobragem deva manter as marcas do discurso oral.

A caracterização de cada modalidade focar-se-á no processo de tradução para cada uma e nas dimensões que condicionam esse processo e o próprio resultado. Estas condicionantes variam entre a dimensão técnica (extratextual), dimensão linguística (extratextual e intratextual) e dimensão cultural (intratextual):

Dimensão técnica – envolve condicionantes técnicas que afetam a forma como o profissional (ou conjuntos de profissionais) irá elaborar o texto de chegada, para respeitar as convenções e parâmetros da boa prática da legendagem e dobragem. Estas decisões não influenciam o conteúdo textual de forma direta.

Dimensão linguística – diz respeito às escolhas lexicais e construções frásicas, como a correção gramatical no caso da legendagem ou a recriação do discurso oral e espontâneo na dobragem.

Dimensão cultural – relacionada com os aspetos que precisam de adaptação por poderem sofrer variações consoante a localização geográfica, a faixa etária ou o grupo social. Esta adaptação permite a obtenção de um produto adequado ao público-alvo da cultura de chegada.

1.3.1. Legendagem

A legendagem consiste na criação de um texto escrito na língua de chegada que é posicionado na parte inferior do ecrã (com algumas exceções), expondo diversas informações como os diálogos da narrativa, a banda sonora e informação visual pertinente na língua de partida (Díaz-Cintas 2003, 195).

Dimensão técnica:

As condicionantes técnicas da legendagem prendem-se com o tempo de leitura do texto escrito e o espaço de exposição da legenda.

- Constrangimentos de tempo

Os constrangimentos temporais dizem respeito à velocidade a que o texto de partida é reproduzido, ao tempo de leitura do espetador (o número de caracteres que consegue ler por segundo, cps), às durações máxima e mínima do texto escrito e ao intervalo entre legendas. Estes aspetos devem seguir as normas da prática da boa legendagem ou os parâmetros definidos pelo cliente. Estes constrangimentos têm a sua génese na incapacidade do ser humano comum de ler à mesma velocidade a que o diálogo é apresentado (Gottlieb 1992, 164 citado em França, 2019). Assim, em Portugal, a duração mínima deverá ser de um segundo (para que a presença da legenda seja reconhecida pelo espetador (Díaz-Cintas 2010: 2 citado em França, 2019) e a máxima, de seis segundos, para evitar que seja relida ou que pareça esquecida (Rosa 2009: 108; Correia 2012: 6 citado em França, 2019).

- Constrangimentos de espaço

Os constrangimentos espaciais devem-se ao facto de as legendas contaminarem a imagem. Para que tal não aconteça em grande medida, é imposto um espaço próprio na parte inferior do ecrã (nos países ocidentais), onde a transmissão de informação visual é menor. A legenda não

deve ter mais que duas linhas, com um limite máximo de caracteres por linha (34 a 42 caracteres em Portugal, consoante cliente e parâmetros) que podem variar consoante o tamanho do ecrã e, conseqüentemente, o tipo de letra e o tamanho mínimo legível para o espectador comum (Gottlieb 1992: 164 citado em França, 2019). Como já foi exposto na primeira parte do relatório, estes parâmetros técnicos são inseridos no programa, que faz os cálculos necessários para perceber se o tempo de leitura e, conseqüentemente, o número de caracteres por linha está acessível ao espectador comum.

Dimensão linguística:

A dimensão linguística inclui os constrangimentos associados ao valor diassemiótico desta modalidade e à segmentação frásica da legenda. Em relação ao primeiro ponto, a passagem do texto oral para texto escrito na legendagem provoca algumas dificuldades no processo, pois o tradutor, habitualmente, tem de recorrer a estratégias de redução (seguindo o princípio da relevância, de forma a não eliminar informação pertinente) para que a velocidade do texto de partida oral seja suficiente para um tempo de leitura confortável para o espectador, pelas diferentes velocidades de apresentação de cada um. Além deste primeiro aspeto, como já foi mencionado, a passagem do meio oral ao meio escrito envolve regras gramaticais específicas da linguagem escrita, que podem influenciar o nível de formalidade do texto (Bogucki 2004: 86 citado em França, 2019).

No segundo ponto, a segmentação frásica da legenda está interligada com a efemeridade do texto escrito no produto audiovisual. Esta efemeridade advém da impossibilidade de reler as legendas, o que impõe algumas condições ao trabalho do tradutor. As legendas devem ser elaboradas de modo a que as linhas que a compõem sejam unidades de sentido, coerentes, lógicas e semanticamente independentes (Díaz-Cintas 2010: 3). Assim, há erros ao nível da frase, das orações, unidades gramaticais, unidades semânticas, que devem ser evitados, como não separar o artigo do substantivo, o sujeito do verbo, formas verbais compostas, ou expressões preposicionais dos grupos nominais (Bogucki 2004: 77 citado em França, 2019).

Dimensão cultural:

Ambas as modalidades têm de contornar os problemas tradutivos que possam advir das condicionantes linguísticas. Estas condicionantes incluem aspetos como: a linguagem tabu que, dependendo do produto audiovisual, do cliente e da audiência pode, por vezes ser sujeita a

estratégias de omissão e suavização, por não ser aconselhável a reprodução de expressões mais vulgares e/ou calão; o humor, por se tratar de um aspeto complexo e de difícil reprodução consoante a cultura, sociedade e ideologia em que é manifestado; e as referências culturais que são de difícil equivalência na cultura de chegada, caso o público-alvo não esteja familiarizado com essas referências (Chorão, 2013; França, 2019).

Na legendagem, o texto de partida assume a forma de linguagem oral, mas tem de ser transformado em linguagem escrita no texto de chegada. Nesse sentido, segue as normas da escrita, para se obter um resultado gramaticalmente correto, respeitando os constrangimentos técnicos (de tempo e de espaço). Este processo dá origem a uma linguagem mais formal e a uma neutralização da variação linguística. Assim, é comum usar estratégias de condensação e omissão nos casos de reformulações, formas de cumprimento ou despedida, marcas do discurso oral e espontâneo como frases incompletas e fragmentadas, falsas partidas, correções (Bogucki 2004, citado em França, 2019)

Como já foi mencionado anteriormente, a legendagem constitui um tipo de tradução “aberta”. Este facto pode ser pejorativo para a posição do tradutor, que poderá sofrer duras críticas por parte de espetadores que entendam a língua de partida, mas sem conhecimentos das condicionantes extratextuais e intratextuais presentes no processo de tradução audiovisual (Pérez-González 2009: 16 citado em França, 2019). Além desta, poderão ser feitas outras críticas no que diz respeito ao esforço cognitivo que a legendagem exige ao espetador para estar concentrado no texto escrito, na imagem e som, pelo facto de a legenda interferir com a visualização total da imagem, entre outras. Apesar das várias críticas que poderão ser feitas à legendagem, também há aspetos positivos para realçar, como ter um custo e tempo de execução menor face à dobragem, o acesso a diferentes idiomas (que fomentam aprendizagens linguísticas) e culturas e, por fim, manter a integridade artística dos criadores e atores do conteúdo de partida (Pérez-González 2009: 16 citado em França, 2019).

1.3.2 Dobragem

A dobragem consiste na substituição da banda sonora original pela substituição de uma banda sonora na língua de chegada. Como a faixa de áudio é substituída, um dos aspetos mais importantes do processo de dobragem é a sincronização. A dobragem é considerada uma modalidade de tradução “fechada”, pela impossibilidade de comparação entre as bandas sonoras de partida e de chegada. Poderá assumir-se que, assim, o tradutor de dobragem poderá ter mais liberdade criativa que o tradutor-legendador (Díaz-Cintas & Orero 2010: 5 citados em França, 2019), por outro lado em dobragem a sincronização com a imagem é fundamental para o espetador entender a cronologia da narrativa. Nesse sentido a sincronização é elaborada segundo três níveis diferentes: sincronia fonética, cinética e isocronia (França, 2019) que serão abordados de seguida.

O processo de dobragem passa por diferentes etapas e engloba mais intervenientes que a legendagem. Numa primeira fase, o produto audiovisual é atribuído a um estúdio, a um diretor de atores, a atores dobradores (Zabalbeascoa 1997, 335 citado em França, 2019) e a um ou mais tradutores. Ao tradutor compete elaborar uma tradução e adaptação dos diálogos na língua de chegada. A sincronização do texto com a imagem só se realiza numa fase posterior, depois das vozes gravadas, por uma equipa técnica. Assim, o trabalho do tradutor pode sofrer várias alterações ao longo do processo (Zabalbeascoa 1997: 335, citado em França, 2019).

Por ser um processo com várias fases e diferentes profissionais envolvidos torna-se um procedimento longo e de elevado custo face à legendagem (Pérez-González 2009: 17).

Todavia, a exigência cognitiva para assistir a um produto audiovisual dobrado é menor, pois o espetador não tem de se concentrar no texto e na imagem. Há também a possibilidade de transmitir mais informações. Estas são duas vantagens face à legendagem (Pérez-González, 2009: 17).

Dimensão técnica:

Como foi mencionado no ponto anterior, a tradução para dobragem deve respeitar as condicionantes impostas pela sincronização do som e da imagem que são uma parte vital em todo o processo e no resultado (Chorão, 2013: 44). Nesse sentido, é essencial procurar obter a sincronia nos três níveis já destacados.

- Sincronia fonética

Esta sincronia prende-se com os movimentos labiais das personagens; o texto deve ser trabalhado para se moldar aos movimentos da boca das personagens. Esta sincronia pode ser atingida ao regular o ritmo do diálogo das personagens e ao adicionar ou omitir palavras (Díaz-Cintas 2010: 4 citado em França, 2019), mas o tradutor deve ter especial atenção para não construir frases pouco naturais. Nesse sentido, deve fazer uso de diferentes estratégias criativas para ultrapassar as limitações desta dimensão técnica.

- Sincronia cinética

Esta sincronia está relacionada com os gestos e movimentos de cada personagem e o que é dito nesse momento, de forma a que as duas informações não se contradigam.

- Isocronia

Diz respeito à duração das falas, tanto a nível visual (duração das falas na língua de partida) como a nível oral (duração das falas na língua de chegada), de forma a evitar momentos de áudio quando as personagens não estão a falar;

O desrespeito destas condicionantes pode revelar-se mais ou menos tolerado no produto final. Esta variação depende de várias considerações culturais, sociológicas, tecnológicas, mas principalmente, do público-alvo e do género do produto (animação ou imagem real) (Chorão, 2013: 47-48).

Dimensão linguística:

A dobragem é fruto de um processo de tradução e adaptação do texto de partida (que é oral) com o objetivo de recriar um registo oral no texto de chegada, podendo manter um cariz mais informal e criativo nos aspetos relacionados com as marcas de oralidade.

2. A teoria funcionalista e a tradução audiovisual

2.1 A teoria funcionalista

Segundo a teoria funcionalista, a função comunicativa dos textos de partida e de chegada deve ocupar uma posição central na categorização e seleção das estratégias tradutivas. Segundo Christiane Nord (2007), o “Funcionalismo” é um macro conceito que engloba diferentes perspectivas da abordagem funcionalista no processo de tradução. Este conceito engloba abordagens como a “*Skopostheorie*”, a teoria de equivalência dinâmica/funcional de Eugene A. Nida ou a tipologia textual de Peter Newmark, a tradução comunicativa vs. semântica.

Inicialmente, a tradução era vista como um processo puramente linguístico, de troca entre equivalentes em diferentes línguas. A tradução era resultado da reprodução do equivalente mais próximo da língua de partida na língua de chegada. Valorizava-se a fidelidade ao texto de partida e, conseqüentemente, uma tradução palavra por palavra. A prática da tradução provou que a teoria da equivalência nem sempre correspondia à melhor opção. Assistiu-se a uma mudança nas abordagens teóricas do processo de tradução. Os académicos distanciaram-se das teorias de equivalência em que se dá primazia ao texto de partida e ao princípio da equivalência e voltaram-se para as teorias funcionalistas com foco na função comunicativa da tradução (Munday, 2016:73).

As teorias funcionalistas surgem na década de 1970, na Alemanha, com Katharina Reiss que criou um modelo de tradução estabelecendo a relação entre textos de partida e de chegada seguindo uma abordagem funcionalista. Com este modelo, Reiss afirmou que há casos em que a estratégia de equivalência não é possível ou desejável (Nord, 2014). Estes casos são fruto das diferentes funções comunicativas ou destinatários que um texto de chegada pode ter em relação aos do texto de partida. Depois de Reiss, Hans J. Vermeer desenvolveu a *Skopostheorie*, que definiu a tradução como um processo com um propósito (“*skopos*” em grego). Um dos fatores preponderantes no propósito da tradução é o público-alvo. A *Skopostheorie* defende que a tradução é fruto de um processo de criação textual após a identificação do propósito do texto de chegada e do seu destinatário (Vermeer, 2000). Segundo esta abordagem, um texto pode ter diversas traduções possíveis, sendo que uma delas pode ser uma tradução literal e uma outra

pode ser uma adaptação a um público de chegada diferente, de uma época ou localização geográfica diferentes.

A teoria de *Skopos* foi apresentada por Hans J. Vermeer numa primeira fase e, posteriormente, desenvolvida por Christiane Nord. *Skopos* corresponde ao propósito do texto de chegada e as estratégias escolhidas pelo tradutor devem ser movidas por esse propósito (Vermeer, 2000:221-222).

A teoria funcionalista tem três princípios base: o *skopos* (propósito), a coerência e a fidelidade. Na teoria funcionalista, o foco torna-se o *skopos* do texto de chegada ou o efeito que ele deve recriar no público-alvo. Assim, a melhor estratégia de tradução é aquela que respeitar esta premissa. O princípio da coerência diz respeito à compreensão do texto pelo destinatário, tendo em conta as suas expectativas e a cultura de chegada. A questão da fidelidade corresponde ao nível de coerência que deve existir na transferência do texto de partida para o texto de chegada. A tradução deve ser uma reprodução adequada de pelo menos um dos seguintes aspetos: o conteúdo, a forma ou a fonte.

Há outro ponto importante, além dos três princípios identificados, que é levantado por Nord, a lealdade. Esta questão compromete o tradutor de forma bilateral com as interações comunicativas de partida e de chegada. A lealdade corresponde à relação interpessoal entre tradutor, o autor do texto de partida e o destinatário (Nord, 2007: 12). Nord defende que o tradutor deve respeitar os dois intervenientes, deve respeitar o autor do texto de partida e fazer os ajustes necessários para atingir o propósito desejado para o texto de chegada respeitando as intenções do autor. Não deve ser confundido com os conceitos de fidelidade que estabelecem uma relação entre os textos de partida e de chegada. A combinação entre função e lealdade suplementa a *Skopostheorie*, aperfeiçoando-a, e fornece alguma liberdade ao tradutor no processo de tradução, para que se atinja a função no texto de chegada sem que este se afaste das intenções do autor do texto de partida (Nord, 2007).

Nord (2014: 47) distingue duas categorias textuais base segundo os critérios funcionalistas. Estes dois tipos de tradução, documental ou instrumental, dependem das interações comunicativas. No caso das traduções documentais, a interação comunicativa na cultura de partida mantém-se na cultura de chegada, apenas se altera o meio para alcançá-la no texto de chegada (Nord, 2014: 46-48). As traduções instrumentais pretendem recriar no público-alvo um efeito equivalente ao que foi experienciado pelo público da cultura de partida. Para cumprir este objetivo, podem ser necessárias várias modificações no processo tradutivo para que o resultado

seja percebido como um texto original na língua de chegada e, conseqüentemente, não causar estranheza no receptor (Nord, 2014: 51).

2.2 Abordagem funcionalista e a Tradução Audiovisual

Os conteúdos audiovisuais são produtos de entretenimento. No entanto, também estabelecem uma forma de comunicação intercultural. É-nos permitido um contacto com diferentes culturas e diferentes textos através destes conteúdos. Assim, espera-se que a tradução audiovisual respeite ambas as funções deste tipo de produtos.

Para uma aplicação da abordagem funcionalista na tradução audiovisual, o tradutor deve ter em mente o propósito do processo de tradução e o público-alvo. O trabalho do tradutor deve ajudar o espectador a entender todos os aspetos envolvidos no enredo e na narrativa. As teorias tradicionais apontam o texto de partida como o ponto de partida para uma tradução completa, uma reprodução do original. Porém a teoria funcionalista é mais abrangente, pois todas as fases do processo devem respeitar acima de tudo o propósito do texto de chegada. Devido às especificidades da linguagem ficcional e das próprias condicionantes das modalidades de tradução audiovisual, é um processo que envolve diferentes escolhas e transigências para alcançar uma tradução adequada. Para respeitar todos estes aspetos e as funções dos conteúdos audiovisuais, o tradutor deve recorrer a estratégias de tradução que permitam um resultado claro e conciso.

2.2.1 A encomenda de tradução

O conceito de encomenda de tradução (*Übersetzungsauftrag*) na teoria funcionalista (Nord 2014: 29) é fundamental para entender os aspetos relacionados com o processo de tradução e para identificar a função do conteúdo. Assemelha-se à configuração dos parâmetros de tradução na tradução audiovisual, que são fornecidos pelos clientes e seguem também as normas padrão da tradução audiovisual para as diferentes modalidades. Ambos os conceitos têm como fundo um conjunto de informações extratextuais proposto pelo cliente ou iniciador da tradução, que vão influenciar as estratégias do tradutor de forma a alcançar um resultado adequado na cultura de chegada e que respeite essas indicações (Yamaguchi, 2018). As informações não têm uma

correspondência total, mas assemelham-se a nível de contextualização do iniciador/cliente, ao recetor/espetador, ou à função do texto.

Segundo a tipologia textual de Nord (2014: 50-53) relativa aos subtipos da tradução instrumental (equifuncional, heterofuncional, homóloga), o caso que será apresentado no presente relatório é uma tradução instrumental e equifuncional pela função do texto de chegada ser a mesma do texto de partida e por se ter como objetivo a reprodução do efeito no público da cultura de partida no público-alvo. Por ser um conteúdo do género de animação e destinado ao público infantojuvenil, Elena Di Giovanni (2011) considera aceitável um maior nível de interferência no texto de chegada para se alcançar o efeito equivalente no público-alvo. Concordo em grande medida com esta afirmação, mas relembro que o grau de interferência deve ter em conta aspetos como a caracterização linguística das personagens, tentando alcançar um resultado não muito díspar da intenção do autor que constrói os diálogos com um intuito, tem um papel fulcral na interpretação da narrativa.

3. O género de animação e o público infantojuvenil

3.1 O género de animação

O conceito de animação é fruto da simulação de movimento através de imagens que não foram filmadas, mas sim desenhadas graficamente e transmitidas sucessivamente para criar essa ilusão ocular (Lozano, 2007). No entanto, claramente, o género de animação vai além de um processo de criação de movimento em imagem. Este mercado tem evoluído, qualitativamente e quantitativamente, ao longo dos anos. O género de animação é, habitualmente, associado aos grupos etários mais novos, mas temos assistido a uma transformação na produção cinematográfica com o objetivo de tornar estes conteúdos cada vez mais acessíveis e interessantes a diferentes audiências, nomeadamente a faixas etárias mais velhas. Esta mudança verifica-se através de diferentes aspetos, como a utilização de referências intertextuais, de um léxico mais variado, da sátira, da ironia, de jogos de palavras, do humor e de elementos interculturais (Montilla Ros, 2020).

3.2 O público infantojuvenil

Atualmente, as crianças nascem e são integradas numa sociedade marcada pela esfera digital. O acesso à comunicação audiovisual dá-se desde muito cedo na vida das pessoas e a informação que é transmitida através dos canais visual e acústico é adquirida rapidamente, mesmo que seja de forma inconsciente. Reyes Lozano (2007) defende que os pequenos e mais variados ecrãs passaram a ser reconhecidos como bens de primeira necessidade em casa, na escola e até na rua. Por esse motivo, tem-se assistido a um grande aumento na produção de conteúdos para as camadas mais jovens (Lozano, 2007).

O público infantojuvenil constitui um destinatário diferente do adulto, que exige diferentes cuidados por parte dos criadores e produtores, mas também do tradutor que torna os conteúdos acessíveis. Seguindo uma das premissas da teoria funcionalista, percebemos que o tradutor deve ter sempre em mente o público-alvo e a receção do texto de chegada. Quando aplicamos este conceito ao público mais novo, percebemos que é importante considerar as expectativas e, principalmente, as necessidades e limitações deste tipo de destinatário:

- Limitação linguística – as camadas mais jovens apresentam níveis de conhecimento da língua mais baixos que o público adulto, o que exige, naturalmente, estratégias de simplificação em alguns casos. Todavia, podem manter-se casos específicos de léxico mais complexo com o objetivo de respeitar a vertente pedagógica de aquisição de novos termos e conceitos (Pastor, 2015).
- Limitação dos conhecimentos pragmáticos – o nível de conhecimento da própria e de outras culturas é, tendencialmente, baixo, o que coloca ainda mais dificuldades ao processo tradutivo de referências culturais (Pastor, 2015).

Desde a criação de literatura infantil, as obras foram associadas a uma posição inferior em relação às destinadas a adultos (Shavit, 1986, 1989; Hunt, 1999, citados em Di Giovanni, 2011). Os conteúdos infantojuvenis e, conseqüentemente, a sua tradução são, regularmente, negligenciados e menosprezados. Apesar de a produção e visualização massiva destes conteúdos continuar a evoluir de forma positiva, a contribuição para o estudo das questões tradutivas que os envolvem é reduzida. Um dos estereótipos associados aos conteúdos para o público

infantojuvenil é a simplicidade da narrativa, o que nem sempre se comprova factual. Muitas vezes, o enredo é complexo para o público-alvo, o que dificulta a tarefa de tradução (Di Giovanni, 2011). A pouca reflexão sobre esta temática, não só na área dos estudos da tradução audiovisual, mas também na prática da tradução, reflete-se num descuido na tradução de alguns conteúdos transmitidos nos canais televisivos, em que é observável uma tendência mais literal, inconsistente e incoerente no uso da linguagem (Di Giovanni, 2011). Porém, no grande ecrã e, mais recentemente, nos serviços de *streaming*, parece haver uma maior preocupação com a qualidade dos conteúdos.

3.2.1 Características dos textos infantojuvenis

As diferentes funções e finalidades num só texto:

Puurtinen (1998: 2 citado em Fernández, 2018: 307) afirma que, apesar de a função destes conteúdos ser principalmente lúdica para entreter o recetor, também engloba funções pedagógicas e sociais como a aquisição de línguas ou proficiência do próprio idioma, informações sobre diferentes culturas e apreensão de valores morais. Marcelo Wirnitzer (2003, 2007 citado em Fernández, 2018: 308) identifica três funções da literatura infantil:

- 1) **Função lúdica:** a função que entretém e mantém o interesse junto do recetor;
- 2) **Função pedagógica:** função que faz uso das obras infantis como instrumento de aprendizagem de conceitos concretos ou abstratos;
- 3) **Função informativa e cultural:** função que permite a aquisição de conhecimentos referentes a diferentes tópicos para um melhor entendimento da sociedade em que vive.

Noção de dupla audiência e texto ambivalente:

Estes dois conceitos representam a assimetria entre os intervenientes neste tipo de processo de comunicação. O texto ambivalente corresponde a textos escritos por adultos para serem recebidos por adultos e crianças. Assim, deve-se tentar preservar os diferentes níveis textuais, o mais simples para as faixas etárias mais novas e as camadas textuais que são apenas entendidas pelos adultos. Zabalbeascoa (2000: 19, citado em Fernández 2015: 10) expõe que a falta de experiência de vida das camadas mais jovens pode levar à incompreensão de alguns elementos

da narrativa, como as referências intertextuais. No entanto, este é um aspeto cada vez mais presente no género de animação. Lozano (2007: 17-18) questiona a colocação destes elementos que não serão entendidos pelo público infantojuvenil e esclarece, citando E. O'Connell (2003: 227), que os conteúdos audiovisuais são destinados, principalmente, às faixas etárias mais jovens, mas que por serem produzidos por adultos, é comum terem a sua agenda de interesses como base. Também menciona a esfera económica, pois as produtoras querem que os conteúdos atinjam uma maior difusão a nível global e intergeracional. Assim, incluem certos elementos que atraíam e entretinham as gerações mais velhas. Além deste primeiro ponto, o público adulto torna-se também parte do destinatário por ser a autoridade que permite o acesso das camadas mais jovens aos produtos audiovisuais e por acompanhar a visualização (Fernández, 2018).

A linguagem e a adaptação:

A linguagem utilizada nos textos infantojuvenis está intrinsecamente relacionada com a assimetria de audiência mencionada anteriormente. As obras infantojuvenis são produzidas por adultos, o que coloca o emissor e o recetor em grupos opostos e possibilita a criação de referências nostálgicas (Fernández, 2018). Uma adaptação da linguagem para o público infantojuvenil é importante a nível pedagógico, de aquisição e de desenvolvimento de competências linguísticas. Pode haver uma tendência maior para corrigir gramaticalmente os textos.

A oralidade pré-fabricada:

Este conceito designa um tipo de discurso que se posiciona entre a linguagem oral e escrita. Possui características do discurso oral espontâneo e características da linguagem escrita (Fernández, 2015). Chaume (2004: 168) caracteriza a oralidade pré-fabricada como um processo que inclui uma configuração textual específica marcada por um registo oral e coloquial para atingir o nível de verossimilhança desejado. Os diálogos entre personagens são fabricados e uma das estratégias usadas para recriar alguma espontaneidade no discurso é o uso de marcas próprias da linguagem oral como os dialetos e idioletos que se observam em atos de fala reais. Além de reproduzirem alguma espontaneidade, fornecem informações sobre a identidade das personagens. Nesse sentido, é essencial a reprodução destas marcas na legendagem ou na

dobragem do conteúdo audiovisual, apesar das condicionantes técnicas e linguísticas que exigem processos de redução e de padronização da linguagem (Silveira, 2013).

Ao selecionar que informações devem constar nas legendas, o tradutor deve ter em consideração o conceito de relevância. Regularmente, os elementos lexicais que vigoram no registo oral, como as repetições, hesitações, vocativos, contrações, gíria, marcadores discursivos, são omitidos por não constituírem informações relevantes. No entanto, se estes elementos forem frequentes na narrativa, podem ser importantes na construção da identidade das personagens (aspeto preponderante no relatório) e, conseqüentemente, essenciais no enredo. Logo, deve haver uma seleção destes elementos para constarem nas legendas, providenciando aspetos da linguagem oral no texto escrito (Silveira, 2013).

O produto audiovisual de animação tem como fundo um universo fictício. Este traço evidencia o caráter fictício de muitas variantes linguísticas utilizadas nas narrativas. As intervenções orais podem não corresponder a variantes linguísticas reais, mas sim ao universo criado para o enredo (Abad, 2011). A oralidade pré-fabricada pode ser utilizada para fins humorísticos, para a caracterização das personagens ou para a compreensão do nível de intimidade entre personagens.

A nomenclatura usada para designar este conceito não é uniforme entre os académicos. Existem várias designações como a oralidade fingida, oralidade construída, oralidade fictícia, oralidade literária, oralidade inventada. Apesar das diferentes designações, existe o fator comum na recriação de uma linguagem oral (Leal Abad, 2011).

O papel da oralidade pré-fabricada e a linguagem das personagens serão dois aspetos marcantes na análise realizada neste relatório. Será discutida a questão da neutralização linguística, que é uma estratégia recorrente no mundo da tradução dos conteúdos infantis, e do seu impacto na caracterização psicológica das personagens.

3.2.2 Especificidades do género de animação destinado ao público infantojuvenil

Registo coloquial:

O registo coloquial é utilizado em contextos mais informais, em que os intervenientes têm uma relação próxima. Este registo é, comumente, utilizado no género de animação para refletir o mesmo registo utilizado no discurso do público-alvo. Dentro do registo coloquial, encontramos diferentes elementos lexicais como a gíria e o calão, neologismos, empréstimos, metáforas, expressões fixas ou idiomáticas.

Linguagem infantil:

Uso de expressões básicas e simples com base na imitação, processos pré-linguísticos como as holofrases, falas com uma só palavra.

Os conteúdos de animação fazem uso destas estratégias pseudo-gramaticais para manter a autenticidade da interlocução das personagens mais infantis.

Linguagem figurativa:

Inclui jogos de palavras como a relação entre palavras homófonas na língua de partida, aspetos linguísticos com humor como invenção de palavras, hipérboles, paródias, piadas, uso de figuras de estilo, alterações específicas ao valor semântico (O'Connell 2003: 226 citado em Lozano, 2017). A tradução destes aspetos irá depender sempre da criatividade do profissional.

Trocadilhos visuais e verbais:

São criados jogos e trocadilhos entre elementos visuais e verbais para apelar aos vários sentidos dos espetadores. As três estratégias mais recorrentes nestas situações são a modificação do significado original, a adaptação do texto de chegada à imagem, ou a preservação de uma relação de complementaridade entre ambos os códigos semióticos (Lozano, 2017).

Multilinguismo e dialetos:

Recurso a diferentes idiomas (verdadeiros ou fictícios) para tornar as histórias mais internacionais e credíveis. As estratégias utilizadas para traduzir estes aspetos podem seguir um caminho de normalização das variações linguísticas ou mantê-las.

Muitas obras dentro da indústria de animação têm nas suas narrativas personagens que representam diferentes países e culturas, o que pode provocar a coexistência de diferentes códigos linguísticos no mesmo monólogo ou diálogo (Montilla Ros, 2020). Estas personagens podem fazer uso de várias línguas simultaneamente, e essas marcas linguísticas ajudam o público-alvo a enquadrar o seu discurso numa cultura ou país específicos.

Nomes das personagens:

Os nomes próprios das personagens dos desenhos animados podem representar uma grande dificuldade no processo de tradução. Em relação às personagens principais, as suas denominações são, tradicionalmente, escolhidas pelas distribuidoras previamente. No que diz respeito às personagens secundárias, os casos devem ser analisados individualmente, podendo o tradutor optar por estratégias de conservação do nome original ou de substituição (Montilla Ros, 2020). Em ambas as estratégias, tanto o contexto como a narrativa devem ser analisados, para se manter o nível de coesão e coerência.

Referências culturais e intertextuais:

Montilla Ros (2020) aborda as referências culturais seguindo a definição de Rosa Agost (1999: 99), que as relaciona com localizações específicas de um país; com elementos históricos, artísticos ou literários de uma cultura; figuras conhecidas; narrativas mitológicas; gastronomia; unidades monetárias entre outros⁷.

Ao contrário de outros tipos de texto, nos textos audiovisuais nem sempre é possível ou positivo colocar notas explicativas sobre referências culturais ou intertextuais. Assim, as principais estratégias a serem adotadas nestes casos resumem-se a manter ou alterar os elementos

⁷ Este tema é muito vasto e, naturalmente, não me é possível expô-lo na sua totalidade neste relatório, pois não é o objeto de estudo. No entanto, recomendo a obra de Gisela Marcelo Wirnitzer, "Traducción de las referencias culturales en la literatura infantil y juvenil: 30" (2006) que aborda a temática no âmbito da literatura infantil e a obra de Irene Ranzato e Serenella Zanotti, "Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation" (2018) que a apresenta de forma generalizada.

da cultura de partida (estratégias semelhantes aos conceitos de *foreignization* e *domestication* de Venuti em *The Translation Studies Reader* [2000]). As estratégias de alteração destes elementos para outros mais próximos da cultura de chegada podem ter diferentes níveis, consoante a idade do destinatário ou o grau de conhecimento de cultura geral (De los Reyes, 2015: 283). Muitas das referências culturais e intertextuais nos conteúdos para o público infantojuvenil correspondem às esferas literária, ficcional, musical ou proverbial acessíveis e destinadas às faixas etárias mais novas.

Conteúdo educativo:

Os conteúdos elaborados para crianças ou pré-adolescentes assumem muitas vezes uma posição pedagógica e educacional. Este aspeto é concretizado através da introdução explícita ou implícita de elementos de diferentes áreas de estudo, como história, geografia, ciências da natureza. Este conteúdo acresce ao grau de complexidade da tarefa tradutiva pela dificuldade da introdução de notas explicativas, devido às condicionantes técnicas. A informação deve ser clara para o destinatário, o que nem sempre é possível pelo seu baixo nível de conhecimentos do mundo (Lozano, 2017).

Conteúdo romântico:

A inclusão de cenas românticas ente casais (demonstrações de carinho como beijos, abraços ou outros elementos românticos) numa narrativa destinada ao público infantojuvenil é interessante apenas para os adultos. Quando esta componente faz parte do enredo infantil, em grande parte dos casos, assume contornos humorísticos através de gestos de repulsa por parte das personagens nessas cenas, para ridicularizar esses momentos (Lozano, 2017).

Canções:

As canções são um elemento recorrente no género de animação. Chaume (2004: 202) esclarece que apenas as canções com funções humorísticas ou com informações importantes para o enredo devem ser substituídas por uma versão nova na cultura de chegada. Ao tratar-se de uma música que surge como banda sonora de fundo, sem grande relevância, dispensa-se a tradução. Algumas das estratégias utilizadas envolvem deixar a canção sem tradução, deixando a sua versão original; adaptar a tradução à canção original, recriando uma letra nova para a canção,

não sendo necessário estabelecer uma ligação com a letra da língua de partida, mas sim com o contexto do texto de chegada. As canções costumam estar associadas à narrativa e, conseqüentemente, às imagens que o espetador vê. Assim, esta última estratégia pode ser problemática na questão de sincronização entre a letra da música e a imagem. Na legendagem, ainda se pode fazer uma tradução literal da letra da canção (Lozano, 2017).

Intertítulos e oráculos:

Os intertítulos (semelhantes ao mesmo conceito presente no cinema mudo) correspondem a texto que surge intercalado com a imagem e devem ser traduzidos para que o público-alvo os entenda. Os intertítulos fornecem informação importante, regularmente com intenções humorísticas. A nível textual, também existem os oráculos, que se distinguem dos intertítulos em diferentes pontos. Os oráculos são textos escritos na imagem em situações ou objetos específicos, como títulos de jornais ou nomes de espaços que surgem ao longo da narrativa.

3.2.3 Legendagem ou dobragem para o público infantojuvenil

O texto de animação, quando destinado ao público infantojuvenil, é regularmente dobrado em todos os países, inclusive nos casos de países com forte tradição em legendagem, como Portugal. No entanto, esta tendência tem vindo a modificar-se nos últimos anos, para acompanhar as intenções da indústria cinematográfica de animação de alcançar uma audiência maior com faixas etárias mais velhas. Assim, temos assistido à presença de cada vez mais conteúdos de animação com duas versões, legendada e dobrada, dando a possibilidade ao espetador de escolher. Esta tendência é observável ao nível do grande (através de diferentes sessões de cinema) e pequeno ecrã (através dos canais específicos de cinema e dos serviços de *streaming*) (Lozano, 2017).

As condicionantes técnicas de tempo e de espaço da legendagem associadas ao nível de proficiência da língua no público mais jovem tornam o processo ainda mais constrangido pelo tempo de leitura do público-alvo. Desta forma, o conteúdo transmitido tem de sofrer ainda mais processos de redução e condensação. No entanto, Judickaitė-Pašvenskienė (2013: 165) afirma que uma pequena percentagem do público opta por assistir aos conteúdos animados através de legendas, para que possam ouvir a banda sonora de partida e dessa forma tentarem apreender por

eles próprios os diálogos. Noutras situações, também os pais optam por escolher conteúdos legendados para os seus filhos assistirem com o intuito de expô-los a culturas e idiomas diferentes, numa tentativa de aceleração do processo de aquisição de línguas estrangeiras. Karamitroglou (2000: 253, citado em Lozano 2017) também apresenta uma postura pró-legendagem neste tipo de conteúdos, afirmando que as legendas ajudam a aprender a ler.

4. Caracterização linguística das personagens

Como analisámos anteriormente, os diálogos são construídos através da oralidade pré-fabricada para recriar uma linguagem espontânea num discurso fictício. As escolhas das marcas linguísticas presentes nos atos de fala das personagens são feitas com o objetivo claro de evidenciar a sua caracterização, de criar situações cómicas, de fornecer informações intertextuais (aspetos que podem estar todos conectados à identidade das personagens). Vários trabalhos indicam que as origens da utilização destas estratégias remontam às especificidades presentes nos diálogos dos filmes da Disney (Sonnensyn, 2011, citado em Matkivska, 2014). A caracterização verbal é um fator extremamente importante em ficção para que a identidade de cada personagem seja bem perceptível para o espetador. A perda de caracterização linguística no texto de chegada é negativa para a compreensão total da narrativa.

Em muitos conteúdos de animação são atribuídos às personagens dialetos e idioletos ou sotaques e gírias com o objetivo de as tornar mais engraçadas e carismáticas. Nataliia Matkivska (2014: 41-42) afirma que, apesar de os discursos não corresponderem à norma-padrão, as variações linguísticas atraem mais a atenção do destinatário. Assim, os tradutores devem reproduzir as nuances diferenciadoras de identidade presentes nas falas para que se perceba com sucesso o enredo. As marcas linguísticas presentes nos discursos podem dar informações sobre a idade, a educação, o género ou traços da personalidade de cada personagem. No fundo, evidencia-se a sua individualidade, possibilita-se a distinção entre personagens através do discurso, a comparação das suas reações perante cada situação ou a sua disposição à intervenção de outras personagens, se há uma evolução de carácter ao longo da narrativa e a percepção de como a personagem vê o mundo em que vive (Rodionova, 2018). Por vezes, os próprios nomes das personagens fornecem informações ou nuances sobre a sua identidade. Em muitos casos, as

variações linguísticas são escolhidas com base em estereótipos criados socialmente já enraizados nas culturas.

É importante distinguir dois grupos dentro das marcas linguísticas. O primeiro engloba marcas linguísticas específicas de um grupo de pessoas como o registo coloquial, dialetos, gíria, calão. O segundo envolve as marcas linguísticas individuais de cada sujeito, os idioletos, em que podemos observar incongruências linguísticas (por exemplo, má articulação de palavras ou balbucios), não familiarização com algum léxico ou o uso frequente de alguns vocábulos específicos (Rodionova, 2018). Manter o estilo e registo linguístico da personagem pode ser um desafio para o tradutor, especialmente quando já tem de lidar com as condicionantes técnicas das diferentes modalidades de tradução audiovisual, pois os elementos linguísticos não devem ser exagerados ou representados de forma incorreta. Porém, a neutralização do discurso pode prejudicar a perceção da personagem junto do público-alvo. Contudo, também não deve ser exagerado ou representado de forma incorreta.

Numa entrevista⁸ entre Dan McIntyre e Zoe Moores, disponível em *The Journal of Specialised Translation*, com o título “Intersections between language, linguistics, subtitling and translation: A conversation between Dan McIntyre and Zoe Moores” (2017), é abordada a temática da caracterização. Alguns dos aspetos levantados dizem respeito ao impacto das condicionantes técnicas da legendagem na caracterização das personagens e a relação entre a criatividade e a acessibilidade na tradução dos conteúdos. Esta entrevista aborda estes temas através de uma orientação estilística aplicada à legendagem, ao contrário da orientação funcionalista que sustenta a análise no presente relatório. Contudo, McIntyre expõe de forma clara interrogações semelhantes às que impulsionaram a investigação desta temática no presente relatório:

Well, I was interested in characterisation, how dialogue gives you a sense of character and what the linguistic basis is for conception of a character you build as you are watching a film or reading a script. Then, because occasionally I watch TV with subtitles on I started to notice that the subtitles obviously don't match the dialogue exactly — because they can't, of course — and that then set me wondering what impact that has on characterisation. If I watch something and I'm reliant purely on the subtitles, if I can't hear the actual original dialogue, am I going to build the same concept of a character as if I have access to the audio track?

⁸ Entrevista disponível em https://www.jostrans.org/issue29/art_moores.php (último acesso a 10 de dezembro de 2020)

Em suma, a matéria linguística que, em muitos casos, é sujeita a eliminações ou reduções, fornece informações sobre as personagens, sobre as relações interpessoais entre elas e/ou sobre o ato discursivo, que poderão não ser perceptíveis de outra forma além da sua transmissão nos atos de fala (Korableva, 2010 citado em Rodionova, 2018). Assim, esta temática e as opções dos tradutores nos diferentes modos de tradução audiovisual assumem um papel de relevo nesta temática; daí a importância da recriação da função dos textos de partida nos textos de chegada. Este processo exige um esforço maior ao tradutor no que diz respeito a soluções criativas. Como refiro nas secções anteriores, o género de animação e a vasta audiência a quem é destinado conferem-lhe elementos típicos como a gíria, idiomatismos, intertextualidade, diferentes registos, variações linguísticas, idiossincrasias, jogos de palavras para tornar as personagens mais dinâmicas. Estes elementos assumem traços particulares, individuais e pessoais que, conseqüentemente, poderão ser diferentes em cada cultura. Assim, a tradução deve ser funcional e, para cumprir essa função, deve criar-se um idioleto semelhante ao que foi idealizado para cada personagem noutro sistema linguístico.

5. A era de *streaming* e dos serviços *video on demand* - a Netflix em destaque

Neste capítulo, analiso a evolução da tecnologia a par do processo contínuo de globalização que permitiram um grande avanço na indústria audiovisual, tanto na produção como nas formas de distribuição. Na mudança do século XX para o século XXI, iniciou-se uma nova forma de distribuição de conteúdo audiovisual, os serviços *video on demand* (serviços audiovisuais a pedido). Ainda neste capítulo, exploro o elo entre este “novo conceito de televisão” e a tradução audiovisual. Por fim, apresento um dos maiores serviços de distribuição de conteúdo audiovisual, a plataforma Netflix, onde está presente o episódio que será analisado no relatório.

5.1 Dos DVDs aos serviços de *streaming* – a evolução digital

No final dos anos 70, assistiu-se à popularização da ideia “cinema em casa” através dos sistemas domésticos como as cassetes VHS (Público⁹, 2002), que concretizaram uma das grandes transformações na indústria cinematográfica. No entanto, o avanço tecnológico é progressivo e, no início dos anos 1990, as cassetes VHS foram substituídas por novas formas de distribuição audiovisual como os *CDs*, *DVDs*, *Blu-Rays* e, ainda, por uma seleção de canais comerciais. Assim se pôs fim à tecnologia analógica e deu-se espaço para o arranque da era digital.

As novas formas de distribuição proporcionavam melhor qualidade no momento de reprodução, assim como mais capacidade de armazenamento de informação (Diaz Cintas e Massidda, 2020). No entanto, apesar de os *DVDs* terem sido criados no início dos anos 1990, esta evolução não se refletiu de forma imediata nos hábitos dos consumidores. Em Portugal, por exemplo, os *DVDs* chegaram em 1997, mas só em 2001/2002 se assistiu à divulgação em grande massa deste produto (Público 2002).

A evolução da era digital e o acesso à *internet* como parte da nossa rotina potencializaram a criação de novos serviços e plataformas de distribuição audiovisual mais convenientes a um consumidor que procura visualizar os conteúdos *online*. Alguns dos serviços que “roubaram” o lugar de destaque dos *DVDs* na indústria audiovisual foram, por exemplo, os novos canais comerciais de televisão, as redes sociais, os serviços de *streaming*¹⁰ e dos serviços *video on demand* (Diaz Cintas e Massidda, 2020; Chaume, 2019). Assim como o acesso à *internet* se revelou um acelerador da história, também os serviços de *streaming* impulsionaram o avanço rápido da indústria audiovisual no mundo digital (Público, 2019).

⁹ Neste subcapítulo serão usadas referências bibliográficas de artigos jornalísticos, pois a bibliografia ainda é escassa, especialmente no contexto português.

¹⁰ O conceito de *streaming* é relativamente recente, do século XXI. É fruto da evolução digital e dos níveis de velocidade da *internet*. Os conteúdos que consumimos *online* chegam-nos através de uma transferência de dados. Os conteúdos estão armazenados nos servidores das plataformas e quando é solicitado o acesso a eles, essa informação é transmitida até ao dispositivo em que os vamos ver ou ouvir. Anteriormente, era necessário fazer o *download* do conteúdo e esperar pela sua finalização para ser visualizado. Hoje em dia, a transferência é feita no momento em que já estamos a visualizar o conteúdo, devido à velocidade da *internet*. Este é o processo de *streaming*. O *download* é feito através de uma transferência digital que não resulta na transferência de dados para o próprio dispositivo, apenas ficam guardados na cache do servidor. Um exemplo de serviço de *streaming* é o Youtube.

5.2. Conteúdo audiovisual à distância de um clique – As plataformas de *streaming* e os serviços *video on demand*

A omnipresença da tecnologia revolucionou os meios de comunicação social através da introdução das novas formas de distribuição, que permitiram o alcance de novos públicos num plano global (Diaz Cintas e Massidda, 2020). Os ecrãs fazem parte dos nossos dias e das nossas interações dentro dos grupos sociais em que estamos inseridos. Atualmente, é possível fazer tudo, ou quase tudo, através de um ecrã. Procuramos e recebemos informação, entretenimento, formação; compramos e vendemos produtos; publicitamos ou aderimos a serviços; e comunicamos com vários fins como o comercial, empresarial ou pessoal (Diaz Cintas e Massidda, 2020). Frederic Chaume (2019, p. 5) denomina-a de era da convergência, pela facilidade com que se acede a conteúdos através dos *smartphones*, dos *tablets*, dos computadores, das *smart TV*. Um produto audiovisual pode ser visto em diferentes dispositivos, através de várias plataformas e em formatos diferentes. Panayota Georgakopoulou (2018, p. 516) tem uma opinião muito semelhante à de Chaume, mas aponta para o quadro de relações sociais. Georgakopoulou (2018, p. 516) afirma que a segunda década do século XXI é definida pela conectividade. As relações humanas e sociais foram transpostas pela tecnologia que influencia a forma como interagimos no contexto relacional e comunicacional (Böhme, 2008/2012, como citado em Diaz Cintas e Massidda, 2020).

A *internet* veio facilitar a comunicação a nível global e aproximou diferentes sociedades e culturas. Esta análise é perceptível através dos vários fóruns de discussão de conteúdos audiovisuais. Também as redes sociais e as plataformas dos serviços *video on demand* favorecem o debate e discussão intercultural entre consumidores sobre os conteúdos distribuídos internacionalmente. Esta promoção de discussão é fundada por motivos comerciais, pois influencia os restantes consumidores que se deparam com a partilha de ideias sobre algum conteúdo a quererem vê-lo também.

Esta comunicação a nível global permitiu que os cinemas europeu e americano abrissem portas a outras produções com um idioma e contexto cultural diferentes das obras cinematográficas de Hollywood. Estas produções conseguem alcançar públicos novos como antes não era possível. Tomemos como exemplo o filme sul-coreano de Bong Joon-ho, “Parasitas” (2019), que ganhou a Palma de Ouro no Festival de Cannes, o Óscar de melhor filme estrangeiro e foi um sucesso de

bilheteiras provando que, através da tradução, é possível haver produtos fílmicos de qualidade, fora do contexto ocidental americano, que conquistem audiências à escala mundial. A globalização e a era digital proporcionaram o desenvolvimento de novos públicos recetivos a cinemas quase desconhecidos pela grande força de produção da indústria cinematográfica no ocidente.

5.2.1 Evolução digital e a expansão da pirataria

Com o avanço tecnológico e digital, os consumidores iniciaram a procura pelos seus filmes, séries e músicas favoritos. Tomaram como hábito o acesso fácil e rápido aos seus conteúdos preferidos e esta possibilidade fez disparar a prática da pirataria. Nesse sentido, o serviço de *streaming* funciona quase como forma de prevenção, porque reúne os conteúdos numa plataforma e limita o seu acesso por um preço mínimo (no caso do Youtube e do Spotify há a opção gratuita¹¹, além da *premium* que é paga) sem pôr em causa os direitos de autor (Dore, 2019).

5.2.2 Aspetos apelativos destes serviços

As novas formas de distribuição audiovisual apresentam algumas diferenças em comparação com a programação dos canais televisivos, o que os torna mais apelativos para alguns espetadores. Fogem aos parâmetros comuns da calendarização de conteúdos das estações de televisão e à forma como introduzem e apresentam a publicidade (muitas vezes inserida nos próprios conteúdos e/ou com a possibilidade de não ser visualizada) e dos planos de adesão das operadoras nacionais (Matrix, 2014).

¹¹ É necessário acesso à internet (que é um serviço pago), mas dentro da plataforma não há nenhuma taxa adicional para abrir ou disponibilizar os conteúdos.

5.3. Novas práticas, novos públicos: o poder do consumidor

A utilização massiva da internet influenciou de forma considerável o aumento de produção e, conseqüentemente, de distribuição de conteúdos audiovisuais. Este processo teve um efeito direto nos hábitos de consumo das sociedades (Georgakopoulou, 2018). Os hábitos dos consumidores mudaram e as suas expectativas em relação aos conteúdos que escolhem ver, à forma como os veem e quando os veem modificaram-se. A multiplicidade e variedade de conteúdos disponíveis impulsionam o desenvolvimento de novos públicos com novos gostos e preferências.

As gerações mais novas (*millenials* ou geração y [1978-1993], geração Z [1994-2010] e geração alfa [2010-meados dos anos 2020] (Patela, 2016) já cresceram num contexto mais tecnológico, sendo que as duas últimas gerações já nasceram no arranque e estabilização da era digital. O acesso a dispositivos é muitas vezes dado logo nos primeiros anos de vida o que permite o desenvolvimento de competências digitais desde pequenos. São, desde crianças, um público-alvo que tem acesso a conteúdos audiovisuais (Matrix, 2014; Chaume, 2019). Com o seu crescimento e desenvolvimento feito já num mundo digital em que tudo está à distância de um clique, não demonstram muita recetividade ao tempo de espera de episódios semanais das suas séries favoritas (um traço comum da programação televisiva). Através dos serviços *video on demand* têm acesso a um vasto conjunto de conteúdos de diferentes géneros (alguns originais de cada serviço) disponíveis através de subscrição.

As gerações mais novas (18-34 anos) são os consumidores dominantes dos serviços *streaming* (Obercom, 2018), mas esta conclusão pode sofrer alterações, como se observou na utilização da rede social Facebook (Público, 2019), que era, inicialmente, utilizada apenas pelos grupos etários mais jovens. As gerações mais velhas começam, agora, a ter mais contacto com as novas plataformas que surgiram na era digital e poderá observar-se (ou não) essa evolução nos próximos anos com os serviços de *streaming*.

No relatório da OberCom sobre o “Impacto do Coronavírus e da crise pandémica no sistema mediático português e global” (2020), são apresentadas as tendências de consumo audiovisual durante o confinamento de vários grupos etários. As conclusões que retiram mostram que espetadores com idades entre os 16 e os 23 anos consomem conteúdos de vídeo e *streaming online* numa maior escala, quando comparado com o tempo pré-SARS-CoV-2; entre os 24 e os

37 anos procuram conteúdos variados como a vídeo *online*, *streaming online*, mas também televisão tradicional); entre os 38 e os 56 anos prevalece o consumo da televisão tradicional e já alguns conteúdos *online* e em *streaming*; entre os 57 e 64 anos não se verificaram grandes alterações no consumo, sendo que predomina a televisão tradicional (OberCom, 2020).

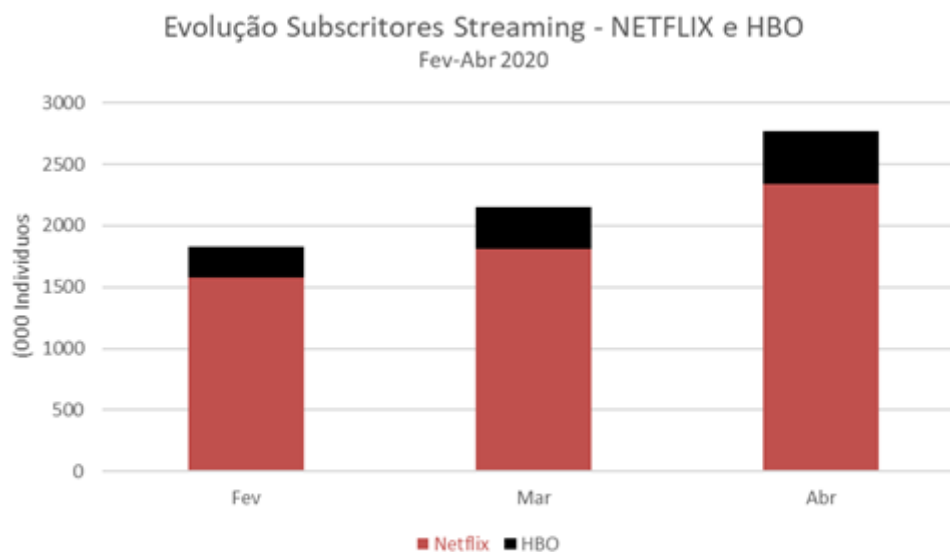
5.3.1 O poder do consumidor

No início do desenvolvimento tecnológico associado à indústria audiovisual, o consumidor não tinha o poder que, hoje em dia, lhe é inerente. As produtoras e distribuidoras tinham o poder total no que dizia respeito ao produto final e à sua disponibilização no mercado. O poder de escolha (o que querem ver, como querem ver, onde e quando) foi, inicialmente, atribuído aos consumidores/utilizadores através dos DVDs e, agora, através dos serviços de *streaming* de uma forma mais abrangente. Chaume (2019, p. 20) alerta para um novo contexto social em que os produtores e distribuidores de conteúdos audiovisuais vão ter de promover a produção em conjunto com o público e não para o público. É um novo contexto em que os consumidores se tornam participantes ativos, com poder para moldar os conteúdos audiovisuais (Dore, 2019), porque os grandes serviços de distribuição (alguns de produção também) já começam a procurar responder a todos os requisitos do espetador final.

5.3.2. O caso português

No Relatório da OberCom (2018) consta que oito dos dez países com uma taxa de penetração mais alta dos serviços *video on demand* são europeus. Alguns destes países são a Dinamarca, Suécia, Noruega, Alemanha, Áustria. A justificação para este registo deve-se ao facto de serem sociedades mais avançadas e com mais contacto no que diz respeito às tecnologias digitais (OberCom, 2018).

Em Portugal há uma tradição partilhada por várias classes sociais e faixas etárias em relação à visualização dos jogos de futebol e das novelas nos canais generalistas em Portugal. As séries costumam ser visualizadas nos canais temáticos pagos. Apesar desta tradição, a adesão ao *streaming* continua a aumentar e o Netflix apresenta-se como líder num país onde a taxa de adesão de televisão tradicional é das mais elevadas da Europa (Público, 2019).



Fonte: Marktest, Barómetro de Telecomunicações – resultados mensais

Figura 7: Evolução dos subscritores de serviços *video on demand* em Portugal– Netflix e HBO;

A figura 7 mostra uma análise da evolução do número de subscrições dos dois serviços *video on demand* em Portugal, Netflix e HBO Portugal. Esta análise foi feita num período – de isolamento em muitos países devido à pandemia COVID-19 – em que houve uma grande procura deste tipo de serviços não só em Portugal, mas no mundo. A Netflix registou mais de 15 milhões de subscrições novas a nível mundial e mais de 800 mil novos subscritores em Portugal, neste período (Marktest, 2020).

Apesar de o número de subscritores ter aumentado após o confinamento, na verdade, já antes desse período havia uma grande adesão (Público, 2019).

Em Portugal, alguns dos serviços semelhantes ao do Netflix são o Amazon Prime Vídeo, o HBO Portugal na área do vídeo (filmes e séries) e, mais recentemente, o Disney +. O Spotify é o serviço que está há mais tempo disponível em território nacional, mas este opera na área da música.

Alguns canais televisivos também já começam a fornecer os seus serviços de *streaming*, (por exemplo, a RTP Play como um canal público e a Fox Play como canal pago) em que os conteúdos visualizados no canal através da televisão tradicional estão também disponíveis

online, sem as condicionantes da calendarização do canal. E assim é possível assistir a vários conteúdos seguidos e escolhidos pelo consumidor.

5.4. Net . flix . ing¹²

A Netflix é uma das plataformas de serviços *video on demand* com mais popularidade no mundo. Mesmo não sendo subscritor, é provável que se conheça o serviço ou se tenha cruzado algumas vezes com o nome da empresa.

O modelo de negócio apresentado pela Netflix tem como base “a capitalização de redes inexploradas, oferecendo conteúdos a-la-carte de forma sistémica, sem conteúdos publicitários e, simultaneamente, reposicionando a experiência no utilizador” como nos indica o Relatório da OberCom de 2018, “SVod, Subscription Video on Demand”. A Netflix não criou a visualização de filmes e séries, mas reinventou a forma como vemos televisão.

Como já mencionado neste capítulo, os serviços de *streaming* não restringem a visualização dos conteúdos a um só dispositivo. Parte da inovação destes serviços é a sua acessibilidade em múltiplos dispositivos físicos e móveis. Os conteúdos podem ser vistos em vários dispositivos como *smartphones*, *tablets*, *smart TVs*, computadores, consolas de jogos e leitores de *streaming*. O conteúdo pode ser visualizado através de um destes dispositivos sempre que haja uma conexão à *internet*. Se os produtos audiovisuais tiverem sido previamente transferidos, o consumidor poderá ter acesso a eles *offline* (oferta condicionada pelo valor da mensalidade).

A Netflix, assim como outros serviços *video on demand*, tem tarifas base mensais, dependendo da qualidade de imagem pretendida e do número de aparelhos em que os conteúdos podem ser visualizados ao mesmo tempo (o número de pessoas que podem usufruir da conta ao mesmo tempo em dispositivos diferentes e a assistir a conteúdos diferentes) (Netflix, 2020).

A forma como filtram e recomendam os conteúdos é diferente da programação geral dos canais televisivos. A subscrição permite gerar uma conta, em que podem ser criados vários perfis (o número de perfis varia consoante o pacote de serviços escolhido). Nesses perfis são apresentadas

¹² Designa o ato de assistir a uma temporada de uma série de uma só vez. Um conceito cada vez mais popular associado à Netflix, também conhecido como “*binge-watching*”. Este conceito caracteriza o consumo de vários episódios de seguida, estilo “maratona”, o que é considerado “um marco na história da televisão moderna” (Público, 2019).

as várias listas de conteúdos disponíveis na plataforma, assim como algumas recomendações ou filmes/episódios iniciados e em que a visualização não foi terminada.

5.4.1 Netflix – um videoclube online

A Netflix foi criada em 1997 nos Estados Unidos da América. Na altura, estava longe de se tornar uma referência no mundo dos serviços *video on demand*. Começou como uma página *online*, que tinha como base um sistema semelhante ao de um videoclube. Era uma página em que os consumidores podiam usufruir do serviço de aluguer de filmes. Depois de o consumidor iniciar o processo de aluguer, era enviada uma cópia do filme para o e-mail do destinatário. Este tipo de serviço foi transformado num serviço de *streaming* em 2007, o que eliminou a fase de espera que o consumidor tinha de passar depois de iniciar o pedido de aluguer até ser enviada a cópia para o seu *e-mail* (Ponkala, 2018). Na altura, este serviço já funcionava através de subscrições com tarifas.

Inicialmente, o Netflix distribuía, maioritariamente, conteúdos em língua inglesa, mas com a evolução da sua popularidade delineou uma estratégia de expansão global, com o objetivo de alcançar mais subscritores em diferentes continentes. Esta estratégia teve como foco a criação de parcerias num sistema de coprodução com elementos importantes na indústria nacional (por exemplo, produtores). Deste projeto emergiram fenómenos mundiais com idiomas que não o inglês (OberCom, 2018). Nos últimos anos, o Netflix iniciou a realização de produções originais, muitas são locais e em diferentes línguas (Dore, 2019). O número de idiomas disponíveis nas legendas e nos áudios também aumentou com esta evolução do serviço, assim como a possibilidade de escolha nos modos de tradução audiovisual como a dobragem, legendagem e narração (em casos específicos).

Apesar do seu lançamento relativamente recente, o Relatório da OberCom de 2018 afirma que:

a interatividade, a par do preço convidativo (quando comparado com a fatura tradicional), acrescentam valor aos serviços de *streaming* e ameaçam de forma séria as estruturas tradicionais do sector da televisão, programação, emissão, distribuição e canais de financiamento (publicidade) (Kovacs, 2015).

A Netflix foi lançada como serviço *video on demand* em 2007, mas só em 2015 chega a Portugal através da sua estratégia de expansão global.

Em 2017, a Netflix já se tinha instalado em 190 países.

5.4.2 Localização e personalização – Algoritmos e análise de dados

Quando a Netflix se lançou como serviço de aluguer, já realizava uma das suas estratégias para obter personalização no serviço como a recolha e análise de dados possibilitava a previsão de um padrão de aluguer de títulos (associado a géneros audiovisuais ou realizadores recorrentes). Dessa forma, conseguiam saber que tipo de conteúdo o subscritor do serviço procurava.

Esta estratégia continua a ser utilizada pelo serviço, mas agora numa escala muito maior. Esta personalização é apresentada pela forma como a Netflix organiza as linhas em que disponibiliza os conteúdos (linhas organizadas por géneros e subgéneros), os conteúdos que estão presentes nessas linhas e a sua ordem. Tudo isto varia de utilizador para utilizador (Venkatraman, 2017). Cada linha tem um conteúdo que conecta todos os outros.

A seleção de conteúdos disponível está em permanente mudança e a experiência a nível de conteúdos e recomendações difere de país para país. Neste sentido, Ramon Lobato (2018) esclarece que já não é possível falar de um Netflix como um único serviço, mas sim como um conjunto de serviços nacionais e locais conectados pela mesma plataforma.

O sistema de algoritmos, bem como a coleção e análise de dados são fatores chave nos modos de tradução audiovisual disponíveis em cada série, filme presente no serviço em cada país.

O sistema de personalização de recomendações, as tecnologias de personalização e a recolha de hábitos, práticas e preferências são essenciais para a evolução do serviço. Quanto mais subscritores a utilizar a plataforma, mais informação é obtida sobre o que veem e como veem.

A personalização não se apresenta apenas através dos exemplos dados previamente. Há outros exemplos como a escolha do modo de tradução audiovisual e a alteração dos aspetos estilísticos das legendas.



Figura 8:¹³ Imagem exemplar dos quadros disponíveis para alteração do idioma no áudio e na legenda;

A figura 8 é um exemplo retirado da plataforma onde estão presentes os quadros para alteração do áudio e das legendas, de forma a obter a personalização pretendida pelo consumidor. Estes são alguns dos idiomas disponíveis neste conteúdo, que neste caso é o episódio que será fruto de análise no presente relatório, da série “Teen Titans Go!”. Verifica-se a presença de duas variantes de português que correspondem às variantes de Portugal e do Brasil.

Na próxima imagem, está presente a secção de “Exibição das legendas” que permite alterar os aspetos visuais como o tipo e cor de fonte, o tipo de sombreado e a cor dele, o tamanho da letra, e a possibilidade de ativar um fundo para destacar as legendas. As cores definidas nas normas de legendagem não são iguais em todos os países e culturas, por isso é um fator importante de personalização e de evolução da prática antiga que predefinia estes aspetos.

¹³ As figuras 8 e 9 foram retiradas da plataforma do serviço Netflix.

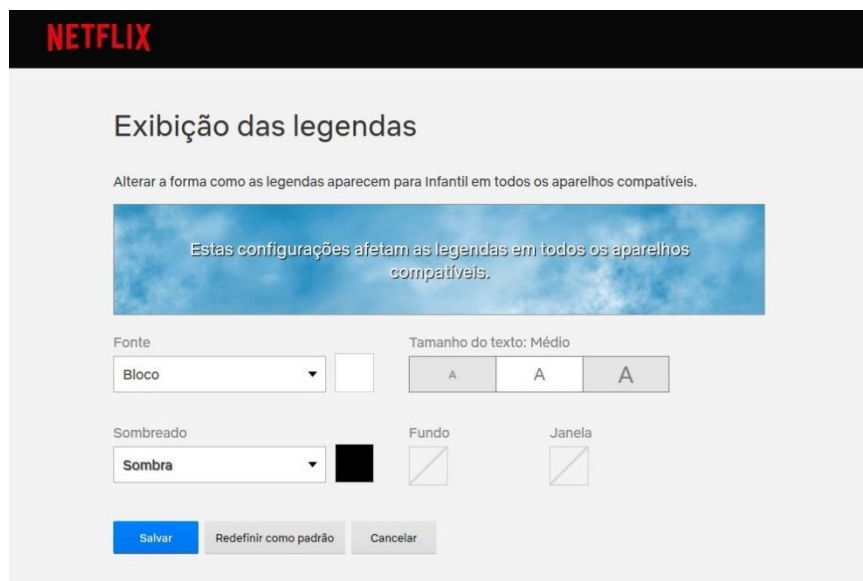


Figura 9: Imagem da secção de “Exibição de legendas”;

5.5. Serviços de *streaming* e a Tradução Audiovisual

Em 2005, Díaz Cintas fazia um balanço da democratização do DVD, a forma como ele era distribuído e o seu impacto na prática da tradução. No artigo “Back to the Future in Subtitling” (2005), Díaz Cintas mencionava algumas vantagens dos DVDs comparando com as cassetes VHS, como a capacidade de incluir várias línguas e diferentes modos de tradução num só produto. Hoje, é possível estabelecer esta comparação, mas com os serviços de *streaming*.

Através dos serviços *video on demand*, a quantidade de conteúdo audiovisual acessível na Europa e no mundo aumentou e, atualmente, os programas podem ser visualizados nas suas versões originais, com legendas, dobrados ou com ambos os modos principais de tradução audiovisual (Dore, 2019). Os conteúdos audiovisuais importados, normalmente, eram dobrados, legendados ou narrados segundo a tradição de cada país e as preferências dos públicos-alvo. Estas opções eram tomadas pelas distribuidoras, não esquecendo os motivos económicos ou interesses políticos de cada uma. Nos conteúdos *video on demand* é possível escolher o modo de tradução audiovisual para visualizar o produto. Por exemplo, se o utilizador quiser descansar pode preferir a dobragem ou narração para não ter de fazer um esforço visual e cognitivo extra com a leitura das legendas (Orrego-Carmona, 2014). O mesmo acontece se o utilizador estiver a

fazer várias tarefas ao mesmo tempo (*multitasking*), ou se pretender melhorar a aquisição de uma língua estrangeira, poderá optar por um modo de tradução que satisfaça essa vontade. No entanto, pode não conseguir ouvir o conteúdo e querer guiar-se pelas legendas. É sempre possível optar por ter legendas no idioma original.

5.5.1 A tradução audiovisual e a comunicação global/local

A Tradução Audiovisual é um processo de facilitação de comunicação intercultural (Chaume, 2019). Com a multiplicidade de produções disseminadas globalmente, surgem novas questões como a localização dos conteúdos. Os conteúdos audiovisuais atravessam fronteiras através da tradução audiovisual e por isso é essencial abordar a questão da localização.

O objetivo é manter a diversidade cultural e local, apesar da homogeneização que advém do processo de globalização (Patela, 2016) e estabelecer uma coexistência entre os aspetos globais importantes e locais/regionais. Ou seja, na procura da produção de uma cultura global, há a preocupação com a dimensão cultural local e regional que deve ser mantida na distribuição dos conteúdos. Esta preocupação cultural pode estar implícita nos parâmetros das plataformas de *video on demand*, na forma como as plataformas estão organizadas, mas também na forma como as redes sociais e o marketing destes serviços comunicam.

5.5.2 O consumidor e a tradução audiovisual

Os avanços digitais e o avanço da tradução audiovisual tiveram um grande impacto na produção e na receção do conteúdo. Assim como o consumidor mudou o seu perfil no que diz respeito à produção audiovisual, atualmente, ele também é mais orientado para o processo de tradução pelas capacidades linguísticas que possui (Pinto, 2020), nomeadamente em relação ao inglês, que ainda é a língua principal da indústria cinematográfica. Há também um maior acesso a diferentes ficheiros de dobragem ou legendagem na *internet* que permitem estabelecer comparações entre a tradução de cada conteúdo, possibilitando uma visão mais crítica do trabalho de tradução.

5.5.3 Novas dinâmicas de trabalho

A mudança da tecnologia analógica para a digital trouxe outras práticas de trabalho na área da tradução audiovisual como o desenvolvimento de novos programas de legendagem, novas dinâmicas nos processos da prática da tradução audiovisual.

O acesso à *cloud*, por exemplo, foi um dos grandes marcos nesse sentido, pela facilidade e praticidade que possibilita aos tradutores que agora trabalham num contexto global (Chaume, 2019).

5.5.4. Teste Hermes

A qualidade da tradução e legendagem nem sempre foi uma prioridade para o Netflix, mas depois de várias críticas relacionadas com a tradução e as legendas disponíveis no serviço, o Netflix tentou melhorar a sua qualidade com o lançamento do teste Hermes, em 2017. Este teste tinha como objetivo recrutar tradutores *freelancer* a nível mundial (que depois de contratados trabalhariam diretamente para o Netflix) e assim melhorar os processos de localização e de variações culturais. O teste foi desenvolvido numa das fases da expansão global do serviço que demonstrou a necessidade urgente da contratação de mais tradutores e legendadores devido à multiplicidade de conteúdos a serem disponibilizados. Uma das grandes críticas a este teste foi a forma como se cingiu a uma avaliação dos aspetos linguísticos, excluindo a avaliação das capacidades do tradutor para melhorar outras fases do processo de legendagem. O teste acabou por ser retirado um ano depois, por preenchimento das vagas que estavam disponíveis.¹⁴

É importante referir que o Netflix não tem apenas profissionais que trabalham diretamente para o serviço. À semelhança dos canais comerciais, há processos contratuais com empresas de tradução audiovisual em cada país. Muitas vezes também obtém ficheiros de legendagem de outras distribuidoras ou *templates* com registo textual em inglês do áudio do conteúdo a ser traduzido.

¹⁴ O teste Hermes foi retirado da *internet* e não há mais informação pormenorizada sobre ele disponível *online*.

5.6. Normas e *guidelines*

As normas de tradução audiovisual iniciaram-se com o estudo desta área a par dos avanços da indústria cinematográfica. Mais tarde, estas normas deram origem às normas usadas em televisão que eram desenvolvidas e aplicadas pelos canais e emissoras públicos de cada país, como o caso das normas da RTP no contexto português. Com o arranque da era digital, da massificação do *DVD* e a proliferação dos canais de televisão pagos (muitos eram e são internacionais) as normas tornaram-se mais internacionais. Hoje em dia, os serviços *video on demand* a nível global são o maior ponto de referência para o desenvolvimento e alteração das normas televisivas. Não há grandes alterações ou variações, mas este é um aspeto que está em constante mudança pelas contribuições feitas pelos utilizadores com a perspetiva de melhorar o serviço (Pedersen, 2018).

A elaboração das normas televisivas seguiu a evolução da tecnologia e das necessidades dos espetadores, assim como dos tradutores e profissionais da área audiovisual.

Há momentos na história que marcaram de forma mais significativa a variação das normas já existentes ou elaboração de novas como, já mencionado no parágrafo anterior, o desenvolvimento tecnológico que permitiu avanços nos programas da tradução audiovisual, a criação do *DVD* e a massificação de canais de televisão pagos e, mais recentemente, a evolução dos serviços de *streaming*, especialmente os serviços *video on demand*. As normas tornaram-se cada vez mais globais, orientando a produção e distribuição global dos conteúdos (Pedersen, 2018).

5.6.1 Parâmetros Netflix

Os tradutores e legendadores podem ter acesso aos parâmetros da Netflix na sua página *online* “*Partner Help Center*” destinada aos seus parceiros. Esta página é atualizada, de forma consistente, com informações e notícias sobre a produção e receção de conteúdos, controlo de qualidade, efeitos visuais e parâmetros para legendagem entre outros.

Os separadores destinados à tradução e legendagem são “*Timed Text Resources*” onde é possível encontrar a secção “*Timed Text Style Guide: General Requirements*” que refere algumas normas gerais de legendagem como:

- a duração do texto no ecrã (5/6 segundos por legenda como duração mínima e 7 segundos como máxima);
- o formato do ficheiro; o tratamento do texto (máximo de duas linhas na legenda e informações para realizar as quebras de linha, a divisão correta das frases, mas, idealmente, a informação deve estar toda numa só linha, se não colocar em causa o número de caracteres);
- a posição do texto no ecrã (texto justificado, alinhado ao centro e posicionado em cima ou em baixo, de forma a não se sobrepor a texto presente na imagem);
- a tradução de informação que surja na imagem e que seja importante para o enredo; a moeda que não deve ser convertida;
- o tratamento de marcas (possibilidade de se recorrer ao nome em inglês se for conhecido na cultura de chegada, ao nome utilizado na língua de chegada, a denominação genérica do produto na língua de chegada);
- outros aspetos técnicos.

Em relação à consistência, a Netflix aconselha a criação de um documento em que se possa inserir termos já traduzidos noutros episódios de uma série e que sejam recorrentes, para que se consiga manter uma tradução coesa ao longo da série, mesmo que não seja feita pelo mesmo tradutor.

Além da secção de parâmetros gerais, há parâmetros elaborados para cada idioma presente na Netflix. É na secção “*Portuguese Timed Text Style Guide*” que se encontram os parâmetros destinados à tradução e legendagem para a língua portuguesa¹⁵ com exemplos da sua execução. Alguns destes aspetos enumerados são:

- o tratamento de abreviaturas e acrónimos;
- o limite de caracteres (42 por linha); a tradução de nomes (a não tradução de nomes próprios sem indicação da Netflix para tal as alcunhas devem ser traduzidas apenas se forem portadoras de algum significado, a tradução dos nomes de figuras históricas ou mitológicas);
- tratamento de frases que se dividem em mais de uma legenda;

¹⁵ A língua portuguesa aqui referida diz respeito apenas ao português de Portugal, pois há uma secção com os parâmetros destinados ao português do Brasil.

- tratamento de falas de diferentes interlocutores na mesma legenda;
- informações estilísticas do tipo de letra;
- tratamento de texto noutros idiomas;
- o uso de itálicos; o uso de números;
- o tratamento de citações e a pontuação necessária;
- o tempo de leitura (17 caracteres por segundo para conteúdos de adultos, 13 caracteres por segundo para conteúdos infantis);
- o tratamento de músicas; tratamento de repetições (representação de repetições na legenda apenas se forem pertinentes).

Ainda nesta secção destinada à tradução para a língua portuguesa, há informações adicionais como a proibição de censura de diálogos, a sua pertinência face a ruídos de fundo, o tratamento de interjeições, a utilização no novo Acordo Ortográfico de 1990 e instruções específicas para a legendagem para surdos.

Duas instruções específicas a realçar no conjunto de informações adicionais dizem respeito à temática analisada neste relatório:

- “Always match the tone of the original content, while remaining relevant to the target audience (e.g. replicate tone, register, class, formality, etc. in the target language in an equivalent way).
- Deliberate misspellings and mispronunciations should not be reproduced in the translation unless plot-pertinent.” (Netflix Partner Help Center, 2020)

Estas indicações são essenciais para auxiliar o tradutor na forma como tratará o texto, neste caso o discurso das personagens que tem implicações diretas na sua caracterização.

III - Análise do objeto de estudo

Neste capítulo será apresentado o objeto de estudo, um episódio da série “Teen Titans, Go!”. Este episódio de animação foi traduzido e legendado para o serviço de *streaming* da Netflix seguindo os parâmetros definidos para o público infantojuvenil.

Na primeira secção do capítulo, será feita uma apresentação e contextualização da série e do episódio em análise. Serão enumeradas várias características que definem as personagens principais, com o objetivo de dar alguma informação para uma melhor perceção da identidade de cada uma. Esta é uma fase importante para a própria análise do objeto de estudo que será feita na secção seguinte.

A legendagem e a dobragem serão analisadas segundo uma abordagem funcionalista com o objetivo de perceber se a caracterização linguística presente no texto de partida sofreu alterações fruto das condicionantes técnicas de cada modo de tradução audiovisual e da criatividade das escolhas tradutivas de cada tradutor. Em caso afirmativo, será interessante perceber se os dois produtos se assemelham, ou não, e se houve um grande impacto na perceção dos traços identitários das personagens presentes nos atos de fala.

1. “Teen Titans, Go!” – a série

“Teen Titans, Go!” é uma série de animação americana da DC Entertainment e da Warner Brothers e dos produtores Aaron Horvath e Michael Jelenic, com base no universo de super-heróis da empresa norte-americana DC Comics. Estreou em 2013, no canal Cartoon Network (Teen Titans Go Wiki!, 2020).

É um *spin-off* de “Teen Titans” que estreou em 2003, uma série com um carácter mais sério e com mais ação, tradicionalmente associado aos conteúdos da DC Comics e DC Entertainment. A série “Teen Titans” de 2003 tinha como protagonistas a equipa de super-heróis adolescentes que, primeiramente, foi apresentada ao público nas bandas desenhadas “The New Teen Titans” nos anos 1980 (Betancourt, 2017). Em 2012, foram transmitidas curtas-metragens sobre as personagens do universo DC, as “DC Nation shorts”. Após o sucesso das curtas-metragens sobre os Teen Titans, “The New Teen Titans shorts”, foi anunciada a nova série “Teen Titans, Go!” (Teen Titans Go Wiki!, 2020).

Apesar de ser um *spin-off* e conter várias referências do universo da DC, esta série não segue a narrativa de “Teen Titans”. “Teen Titans, Go!” apresenta as mesmas personagens através de uma visão cómica e descontraída, afastando-se do carácter sério do género de ação associado às histórias de super-heróis da DC (Turchiano, 2017).

A série aborda diferentes temáticas, desde as mais sérias às mais banais, todas através de uma perspectiva cómica e de paródia (Betancourt, 2017). Fazem várias referências e alusões a aspetos e personagens do universo da DC Comics, desconstruindo-o muitas vezes para alcançar um resultado humorístico. Desta forma, conseguem alcançar uma vasta audiência com diferentes faixas etárias. A série apresenta um grupo de heróis menos conhecidos da DC Entertainment Robin, Cyborg, Raven, Starfire e Beast Boy. A narrativa foca-se no quotidiano do grupo, nas horas vagas do combate aos vilões, sem supervisão de adultos. Apresenta o lado mais leve de ser super-herói.

Nas narrativas que antecederam a “Teen Titans, Go!”, as personagens não tinham alguns dos traços de personalidade que demonstram ter nesta série, outros foram amplificados. As relações entre personagens também assumem novos contornos. A própria série estabelece comparações em alguns episódios com as mesmas personagens noutras séries ou filmes de super-heróis, criando momentos de sátira e comédia para o público mais velho já familiarizado com essas referências (Teen Titans Go Wiki!, 2020).

A série “Teen Titans, Go!” foi realizada para uma audiência heterogénea, incluindo pré-adolescentes que são o público-alvo numa primeira instância. Apesar do início mais fiel ao estilo dos conteúdos infantis, esta dinâmica alterou-se com o aumento de confiança da produção e da própria audiência, o que levou a um afastamento dos temas infantis e à inclusão de temas que conquistassem o público adulto (Turchiano, 2017).

1.1. As personagens

Robin: antigo ajudante e protegido de Batman e, atualmente, líder dos Teen Titans. É considerado inteligente, pretensioso, perfeccionista; gosta de ter o controlo e quando sente que o está a perder torna-se instável; ao longo da série, em episódios diferentes, surgem vários Robins como alusões às personagens das diferentes épocas das bandas desenhadas e dos produtos audiovisuais já realizados. A personagem que está presente ao longo da série assume traços de

personalidade semelhantes à versão de Dick Grayson, mas no episódio aqui destacado a personagem revela alguns aspetos identitários da versão da década de 1960, Silver Age Robin (Teen Titans Go Wiki!). Robin demonstra ter alguns sentimentos por Starfire.

Starfire: é uma princesa extraterrestre de um universo fictício, Tamaran, com dificuldade em adaptar-se à cultura terrestre; tem uma personalidade doce, mas peculiar; é ingénua e entende tudo em sentido literal, interpretando de forma errónea figuras de estilo como as metáforas, por exemplo.

Cyborg: era um simples rapaz que sofreu várias lesões num combate, ao tentar entrar para os Teen Titans; as lesões foram solucionadas através da implantação de partes mecânicas tornando a personagem meio humano meio robot; é forte, divertido, energético e tem o poder tecnológico do seu lado; no entanto é muito distraído e não gosta de responsabilidades.

Raven: é filha de um demónio e de uma humana e vem do mundo paralelo Azarath; os seus poderes sobrenaturais têm uma energia negra, o que também caracteriza a sua personalidade (salvo alguns momentos excecionais); é taciturna, quase antissocial, sarcástica, guarda as emoções e sentimentos para si própria. Não tem muitas falas, mas as suas entradas têm um tom monocórdico.

Beast Boy: consegue mudar de forma para diferentes animais; é o mais indisciplinado, preguiçoso e descontraído; é brincalhão e o melhor amigo de Cyborg; nutre sentimentos por Raven.

1.1.1 Traços identitários no discurso de cada personagem no texto de partida

Robin: Ao longo da série, esta personagem apresenta um registo informal e coloquial, mas, em momentos específicos, como as alusões a outros Robin (neste episódio será o Silver Age Robin), o registo pode elevar-se, assumindo contornos literários e expressões antiquadas, quase obsoletas. Autointitula-se de líder autoritário dos Teen Titans e tem uma personalidade

intempestiva, o que resulta em intervenções imperativas e exclamativas. Esta personagem faz várias referências ao universo fictício de Gotham e Jump City no seu discurso, universo criado pela DC.

Starfire: As intervenções de Starfire têm como base um registo formal, à exceção de poucos momentos de informalidade. O seu discurso concentra várias marcas linguísticas para realçar a origem extraterrestre, como o uso excessivo e incorreto de “*the*” e escolhas lexicais invulgares, pouco comuns e a personalidade emotiva, positiva e doce. Esta personagem entende apenas o sentido literal de todas as palavras, por isso tem dificuldade em perceber expressões idiomáticas.

Cyborg: Esta é uma personagem extrovertida e despreocupada, o que se reflete nas suas intervenções marcadas por um registo informal e coloquial. As marcas linguísticas revelam o seu lado mais descontraído.

Raven: É uma personagem com um discurso marcado pela ironia, sarcasmo e por escolhas de vocabulário que se relacionem semanticamente com campos lexicais negativos e obscuros. O seu discurso é proferido num registo informal e coloquial.

Beast Boy: Esta personagem mantém o registo informal, coloquial, com uso de gíria ocasional nas suas falas. Faz construções agramaticais das frases através do uso da forma verbal singular “*is*” em vez de “*are*” na conjugação das terceiras pessoas do singular e do plural. As marcas linguísticas presentes no seu discurso pretendem realçar o seu lado preguiçoso, inculto e imaturo. Recorre a muitas expressões da gíria juvenil como “*fool*”, “*bra*”, “*thas wassup*”.

2. “Teen Titans, Go!” – episódio: Flashback, parte 1 e 2

No episódio “Flashback, parte 1 e 2”, é contada a história de como se formaram os Teen Titans. O episódio começa na atualidade, com Robin a exaltar-se com as atitudes dos seus companheiros. É a partir deste primeiro momento que surge a intenção de lembrar como era Robin antes de conhecer os restantes super-heróis, iniciando-se um *Flashback*.

Robin deixou Gotham e chegou a Jump City com o objetivo de ali combater o mal. Rapidamente percebeu que não conseguia fazê-lo sozinho e decidiu criar a sua equipa de super-heróis adolescentes. É assim que encontra Raven, Starfire, Beast Boy e Victor (nome da personagem antes de se tornar Cyborg), que em vários momentos o irritam, fazendo-o perder a postura de líder. Além destas personagens, recruta outros possíveis membros, sendo Kid Flash o seu favorito. Após as provas de admissão, Kid Flash entra na equipa, mas os quatro heróis mencionados acima não. Kid Flash torna-se líder com uma votação e expulsa Robin pelas suas atitudes irrefletidas.

Robin é encontrado a viver na rua pelos seus quatro ex-colegas que o convencem a fazer frente a Kid Flash e a aceitar a sua raiva como algo positivo. Assim, juntos derrotam Kid Flash e recuperam a Torre dos Titans.

3. Análise

Como já referido, nesta análise pretende observar-se se os traços identitários de cada personagem foram mantidos no texto de chegada para obter uma tradução funcional com um efeito equivalente no destinatário do texto de chegada ao do texto de partida na cultura de partida após o processo de tradução para as diferentes modalidades de tradução audiovisual. Este processo tradutivo é um desafio para o tradutor pelo constrangimento das várias condicionantes técnicas, das condicionantes linguísticas e culturais e das limitações do público infantojuvenil.

A análise far-se-á através de algumas tabelas em que se colocam, a par, o texto de partida e os dois textos de chegada, as falas de cada personagem possibilitando a identificação dos traços de personalidade de cada personagem. Depois serão apresentados alguns diálogos, para percebermos se há conclusões diferentes quando os vários intervenientes participam. Além dos quadros com os textos, serão apresentadas informações sobre o tipo de interação, como os intervenientes, a sua relação e o facto de se tratar de oralidade pré-fabricada (semelhante aos microconceitos de *field*, *tenor* e *mode* que formam o macroconceito de *register* de Halliday (1985) na área da linguística), porque, dependendo das diferentes situações comunicativas, podem surgir linguagem e, conseqüentemente, haver traduções diferentes.

3.1. Robin

Quadro 1

-Intervenção de Robin, que está visivelmente irritado, junto dos colegas, Starfire, Beast Boy, Raven e Cyborg.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem ¹⁶	Texto dobragem
-Registo informal, corrente.	11 00:00:43,120 --> 00:00:45,320 Robin: Beast Boy, stop clawing the upholstery.	6 00:00:43,125 --> 00:00:45,333 Beast Boy, não arranhes o estofado.	5 00:00:43,125 --> 00:00:45,333 Beast Boy, para de arranhar os estofos.
-Variante situacional (capacidade de adaptação da linguagem à situação de comunicação).	12 00:00:45,400 --> 00:00:46,840 Robin: No demons in the tower, Raven.	7 00:00:45,417 --> 00:00:46,875 Demónios não, Raven.	6 00:00:45,417 --> 00:00:46,875 Nada de demónios na torre, Raven.
-Frases imperativas com vocativos.	13 00:00:47,160 --> 00:00:50,120 Robin: Cyborg, Starfire, stop drawing on the window!	8 00:00:47,167 --> 00:00:50,125 Cyborg, Starfire, não desenhem na janela!	7 00:00:47,167 --> 00:00:50,125 Cyborg, Starfire, parem de desenhar nas janelas!

Nesta primeira fase da narrativa, a personagem de Robin surge com os traços identitários que o caracterizam, normalmente, nos episódios da série. Neste caso, como Robin é o líder e está irritado com os seus colegas, os registos dos textos de chegada devem manter-se informais e com linguagem corrente, com recurso a frases imperativas e vocativos para que o destinatário perceba a quem se dirige a personagem e o tom autoritário que usa.

Há algumas diferenças entre os dois textos de chegada fruto das condicionantes técnicas da legendagem, mas é possível perceber que os vários aspetos relacionados com o discurso da personagem foram transmitidos com sucesso.

¹⁶ Esta é a versão final da legendagem do projeto após as alterações e sugestões do revisor.

Quadro 2

- Monólogo de Robin como introdução à alusão do Silver Age Robin. Robin chega a Jump City, depois de deixar Gotham (cidades fictícias do universo DC), e apercebe-se de que não consegue combater o mal sozinho.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal; -Variedade histórica/ língua literária -Expressões idiomáticas; -Idiossincrasias; -Referências intertextuais;	15 00:01:31,750 --> 00:01:40,167 Robin: Gee willikers, I thought Gotham was crummy, but Jump City really takes the cake. Good thing that Robin the Boy Wonder is on the case.	18 00:01:31,750 --> 00:01:40,167 Fogo, pensei que Gotham era rasca, mas Jump City é bem pior. Ainda bem que o Robin, o Rapaz Maravilha, chegou.	15 00:01:31,750 --> 00:01:40,167 Diabos me levem, pensava que Gotham era má, mas Jump City leva mesmo o prémio. Ainda bem que o Robin, o Rapaz Maravilha, está aqui.
	28 00:01:55,400 --> 00:01:57,480 Robin: Golly, that rung my bell.	22 00:01:55,417 --> 00:01:57,500 Céus, acertou-me em cheio.	17 00:01:55,417 --> 00:01:57,500 Caramba, esta doeu.
	29 00:02:00,080 --> 00:02:02,720 Robin: Not so fast, you overgrown wad of chewing gum!	23 00:02:00,083 --> 00:02:02,750 Chega, seu monte de pastilha elástica!	18 00:02:00,083 --> 00:02:02,750 Calma aí, seu matulão feito de pastilha elástica!
	30 00:02:04,080 --> 00:02:06,280 Robin: Oh, daisies, what a wallop!	24 00:02:04,083 --> 00:02:06,292 Chiça, que pancada!	19 00:02:04,083 --> 00:02:06,292 Com a breca, que tarefa!
34 00:02:13,360 --> 00:02:17,000 Robin: Gosh, Jump City is too rough	28 00:02:13,375 --> 00:02:17,000 Jump City é muito violenta	23 00:02:13,375 --> 00:02:31,125 Bolas, Jump City é demasiado dura só	

	for this wonderful boy alone.	para um só Rapaz Maravilha. 29 00:02:17,417 --> 00:02:19,292 Um só? É isso. 30 00:02:19,375 --> 00:02:23,333 Se reunisse um grupo de adolescentes como eu, 31 00:02:23,417 --> 00:02:27,417 traríamos a paz a Jump City, e despertaríamos o melhor de nós. 32 00:02:27,500 --> 00:02:31,125 Seríamos os "Teen Titans".	para este maravilhoso rapaz. Só? É isso. Se eu conseguisse juntar uma superequipa de super- <i>teens</i> como eu podíamos trazer a paz a Jump City e mostrar o melhor de cada um. E chamar-nos-íamos os "Teen Titans".
--	-------------------------------	--	--

Este é um discurso atípico com a presença de várias idiossincrasias com o objetivo de criar camadas de intertextualidade. Nesta fase da narrativa, o objetivo é criar um contraste entre a versão mais popular de Robin e a versão *Silver Age* Robin dos anos 1960. Para tornar visível este contraste, fazem várias alterações ao discurso da personagem, acrescentando expressões idiomáticas pouco usuais e vocabulário não corrente. Este caso assume funções humorísticas e intertextuais através das referências explícitas, como “Gotham”, e implícitas, como as expressões idiomáticas que são alusões à versão mais clássica de Robin e ao universo dos super-heróis DC que serão reconhecidas por um espetador mais velho e/ou com conhecimento desta temática.

É possível observar escolhas diferentes em ambos os textos de chegada. O texto para legendagem, devido às condicionantes técnicas, teve de recorrer a estratégias de condensação, redução e teve de optar por léxico com menos letras em algumas situações. Porém, este aspeto não alterou a caracterização da personagem. Em relação às expressões idiomáticas, o texto para dobragem utilizou vocabulário menos corrente e mais antiquado que aquele que se encontra no

texto para legendagem. Nesse sentido, a caracterização presente no discurso do texto de dobragem colocou-se mais próxima da pretendida.

Quadro 3

- Conversa entre Robin e Kid Flash. Robin começa a convidar diferentes heróis para fazerem as provas e, assim, entrarem na sua equipa de super-heróis. Kid Flash é o primeiro a ser convidado.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal; -Presença de diferentes registos; léxico com registo cuidado; registo antiquado; registo coloquial; -Variação entre variedades sociais (socioletos) e situacionais; -Expressões idiomáticas;	40 00:02:36,280 --> 00:02:39,560 Robin: Hey there, Kid Flash. Wanna join my superhero team? (...)	34 00:02:36,292 --> 00:02:39,583 Olá, Kid Flash. Queres ser do meu grupo de heróis? (...)	24 00:02:36,292 --> 00:02:42,583 Robin: Olá, Kid Flash. Queres juntar-te à minha equipa de super-heróis? (...)
	43 00:02:45,640 --> 00:02:49,200 I've never seen anyone beat feet like you, Kid Flash.	37 00:02:45,667 --> 00:02:49,208 Nunca vi ninguém dar à sola como tu, Kid Flash.	27 00:02:45,667 --> 00:02:49,208 Nunca tinha visto ninguém tão “beep beep” como tu, Kid Flash. Tens de te juntar. As provas são amanhã.
	46 00:02:54,440 --> 00:02:56,200 Robin: It's just a formality for you.	40 00:02:54,458 --> 00:02:56,208 Para ti, é uma formalidade.	46 00:02:54,440 --> 00:02:56,200 É só uma formalidade para ti.
	47 00:02:56,280 --> 00:02:58,560 Robin: I guarantee you'll be on the team, pal.	41 00:02:56,292 --> 00:03:00,583 - Garanto-te que passas, parceiro. - Está bem.	29 00:02:56,292 --> 00:03:00,583 Garanto-te que ficas na equipa, amigo. A sério. Ok.
48 00:02:58,640 --> 00:03:00,560			

	Robin: -No fooling. Kid Flash: -Okay.		
	49 00:03:00,640 --> 00:03:03,560 Robin: Hot dog! I'll go get some more recruits.	42 00:03:00,667 --> 00:03:03,583 Fixe! Vou arranjar mais alguns recrutas.	30 00:03:00,667 --> 00:03:03,583 Caramba! Vou arranjar mais recrutas.

Nesta conversa entre Robin e Kid Flash, o discurso parece alternar entre expressões mais formais, num registo corrente e expressões informais, não pertencentes à gíria juvenil. Percebe-se que, em várias situações, Robin utiliza expressões idiomáticas como interjeições, o que coloca alguns entraves à procura da tradução correta.

Neste caso, há algumas diferenças entre os dois textos de chegada, como a tradução da expressão “*beet feat*” que foi traduzida no texto para legendagem como “dar à sola” e “*beep beep*”, no texto para dobragem. Esta escolha no texto para dobragem poderá ter motivações relacionadas com a sincronização, mas, como já referido no presente relatório, a sincronia fonética não assume um papel prioritário no género de animação como em conteúdos de imagem real. Assim, considera-se que se perdeu a intenção do texto de partida e a informação da expressão.

Devido aos limites de tempo e espaço relacionados com a legendagem, a expressão “*no fooling*” teve de ser omitida, o que também é percecionado como uma falha na caracterização discursiva da personagem. No entanto, no texto de chegada para dobragem, a expressão foi traduzida como “A sério” o que altera, ligeiramente, o registo de informal e coloquial.

Na tradução de “*pal*”, a opção “amigo” do texto de chegada para dobragem poderá não ser a melhor, em comparação com “parceiro” do texto para legendagem, para que se mantenha a característica antiquada no discurso da personagem.

A expressão idiomática “*Hot dog*” é utilizada como interjeição em situações de entusiasmo ou surpresa positiva. “Caramba” utilizado no texto para dobragem usa-se para exprimir irritação ou espanto, assim esta aceção não parece a mais indicada. Embora “fixe”, no texto para legendagem, se assemelhe mais aos valores da interjeição do texto de partida, esta expressão tem um registo mais coloquial e atual.

Quadro 4

- Robin irrita-se com Raven por ela estar a destruir tudo ao seu redor.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal; antiquado.	62 00:04:13,880 --> 00:04:14,800 Robin: Stop with the magic!	54 00:04:13,917 --> 00:04:14,833 Chega!	37 00:04:13,917 --> 00:04:14,833 Para com a magia!
-Frases exclamativas.	63 00:04:16,360 --> 00:04:18,320 Robin: Oh, boy. Lost my cool there.	55 00:04:16,375 --> 00:04:18,333 Bolas. Perdi a cabeça.	38 00:04:16,375 --> 00:04:18,333 Enervei-me um bocado.
	64 00:04:19,160 --> 00:04:21,480 Robin: Now, what's with all the wanton destruction?	56 00:04:19,167 --> 00:04:21,500 Para quê tanta destruição?	39 00:04:19,167 --> 00:04:21,500 Então para que é que é esta destruição toda?

Este caso serve para exemplificar os motivos para algumas alternâncias entre registos dentro do discurso de Robin. Sempre que a personagem fica fora de si, o registo altera-se e coloca de parte as expressões idiomáticas e o registo menos trivial para dar lugar a um registo corrente e com frases imperativas.

Nas entradas do texto para legendagem, vários elementos tiveram de ser omitidos devido às condicionantes técnicas, mas não se verificou uma perda na caracterização da personagem. No texto para dobragem omitiu-se a interjeição “*Oh, boy*”. Embora não se tenha perdido qualquer elemento informativo, a expressão “*Oh boy*” no texto de partida faz parte de um conjunto de interjeições usadas no discurso da personagem para a caracterizar. Se for omitido, poderá perder-se a coerência.

Quadro 5

-Robin conhece Starfire e fica encantado. Starfire encontrava-se a admirar um gato e pô-lo na boca com intenção de o comer, deixando o Robin alterado e a revelar uma faceta autoritária.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Alternância entre registo formal e registo informal; -Variação entre variedade situacional e social; -Frases imperativas; -Expressões idiomáticas;	81 00:05:25,200 --> 00:05:26,840 Robin: Get that cat out of your mouth, now!	72 00:05:25,208 --> 00:05:26,875 Tira já esse gato da boca!	52 00:05:25,208 --> 00:05:26,875 Tira esse gato da boca, agora!
	82 00:05:30,480 --> 00:05:34,200 Robin: Oh, sorry, I blew my stack, miss. But cats aren't food.	73 00:05:30,500 --> 00:05:34,208 Desculpe, enervei-me. Mas os gatos não são comida.	53 00:05:30,500 --> 00:05:34,208 Desculpa ter perdido as estribeiras, mas os gatos não são comida.
	(...)	(...)	(...)
	86 00:05:46,240 --> 00:05:48,480 Robin: Get it out of your mouth! Cats are pets!	78 00:05:46,250 --> 00:05:48,500 Cospe! Os gatos são amigos!	55 00:05:46,250 --> 00:05:48,500 Tira isso da boca! São animais!
	87 00:05:49,400 --> 00:05:52,320 Robin: Now, love it, give it kisses, scratch behind the ears!	79 00:05:49,417 --> 00:05:52,333 Dá-lhe amor, beijos. Coça atrás das orelhas!	56 00:05:49,417 --> 00:05:54,417 Adora-o. Dá-lhe beijinhos. Faz festas atrás das orelhas! Faz aquela coisa para ele ronronar.
	88 00:05:52,440 --> 00:05:54,400 Do that little thing where it starts to purr.	80 00:05:52,458 --> 00:05:54,417 Faz aquilo para ele ronronar.	

Muitas das diferenças entres os textos de chegada devem-se, novamente, aos limites do tempo de leitura. No entanto, há logo de início uma grande diferença no nível de formalidade da forma de tratamento. No texto de partida, este aspeto é reconhecido através de “miss”. No texto para legendagem, usou-se uma estratégia tradutiva que manteve esta forma de tratamento formal sem ultrapassar os parâmetros de tempo e espaço, a conjugação do verbo na terceira pessoa do plural “Desculpe”. No texto para dobragem, usou-se “Desculpa” na segunda pessoa do singular e não se usou outra estratégia para manter esta dimensão formal. Contudo, na expressão idiomática “*blew my stack*” a tradução para dobragem usou uma expressão incomum num produto destinado a uma audiência mais jovem, mas que vai ao encontro da caracterização antiquada da personagem quando volta a estar calmo, “ter perdido as estribeiras”.

Em relação à frase “*cats are pets*”, as duas versões apresentam propostas distintas. Nenhuma está incorreta no que diz respeito à caracterização, mas a tradução para legendagem consegue alcançar uma sonoridade semelhante à do texto de partida, “Os gatos são amigos”. Além deste aspeto, se procurarmos uma abordagem mais minuciosa, a frase “Os gatos são animais” para justificar a ação de não comer gatos é implausível pela dieta omnívora que uma grande parte dos seres humanos pratica.

Quadro 6

- Junção de duas situações retiradas de diálogos com os seus colegas. Expressões usadas no episódio que fazem parte da caracterização linguística da personagem Robin.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Léxico não corrente.	216 00:12:16,240 --> 00:12:17,840 Robin: Gee...	191 00:12:16,250 --> 00:12:17,875 Valha-me...	136 00:12:16,250 --> 00:12:20,375 Coa breca!
-Expressões idiomáticas.	217 00:12:19,000 --> 00:12:20,360 willikers!	192 00:12:19,000 --> 00:12:20,375 a carica!	
	239 00:13:19,320 --> 00:13:21,800 Robin: Kid Flash will flip his lid	212 00:13:19,333 --> 00:13:21,833 Se o Kid Flash nos vê, passa-se.	149 00:13:17,333 --> 00:13:21,833 Se o Kid Flash nos apanha, salta-lhe a

	if he catches us.		tampa.
--	-------------------	--	--------

“*Gee willikers*” poderia ser traduzido com uma interjeição de uma só palavra, mas neste caso, essa solução não seria a melhor por não ser possível recriar a pausa que a personagem faz. Assim, ambos os textos de chegada utilizaram expressões compostas. Ambas as expressões fomentam a função humorística pretendida, mas “*Coa breca*” poderá ser a mais reconhecida pelo público-alvo.

No segundo caso, não é possível recorrer a uma estratégia de tradução que mantenha o nível de idiomatismo de “*flip his lid*” no texto para legendagem, devido ao limite do tempo de leitura. Por sua vez, o texto para dobragem alcança esse nível com mais facilidade.

Quadro 7

- Frases pronunciadas por Robin em diferentes momentos, mas que se relacionam. Num primeiro evento, Robin troca o nome de Kid Flash por “*Kid Trash*”, o que permite que se faça uma situação cômica e um jogo de palavras num evento posterior em que se vê na imagem os Teen Titans a expulsarem o Kid Flash após a fala de Robin.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Jogo de palavras.	345 00:18:56,240 --> 00:18:58,480 Robin: We'll see about that, Kid Trash.	305 00:18:56,250 --> 00:18:58,500 Veremos, Kid Reles.	225 00:18:56,250 --> 00:18:58,500 É o que vamos ver, Kid Snobe.
	360 00:19:43,440 --> 00:19:46,040 Robin: Titans, take out the trash.	317 00:19:43,458 --> 00:19:46,042 Titans, levem este reles.	235 00:19:43,458 --> 00:19:46,042 Titans, levem o lixo.

No primeiro momento, Robin dirige-se a Kid Flash e troca-lhe o nome propositadamente. Os textos de chegada obtiveram resultados distintos. A opção do texto para dobragem parece estar mais afastada do sentido da entrada presente no texto de partida.

No segundo momento, há uma alusão à primeira entrada de “trash” no texto de partida, mas esta alusão não é respeitada no texto para dobragem, o que possibilita a interpretação denotativa da palavra. No texto para legendagem, seguiu-se uma estratégia diferente, que fez uso do sentido conotativo da palavra “trash” nas duas entradas. Assim, respeitou o jogo de palavras do texto de partida e não o sentido denotativo da expressão.

3.2. Starfire

Quadro 8

- Junção de falas com traços identitários da personagem Starfire.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo formal e cuidado; -Construção agramatical de frases com “the”;	15 00:00:56,360 --> 00:00:58,160 Starfire: See? All the gone.	10 00:00:56,375 --> 00:00:58,167 Vês? Desapareceram.	9 00:00:56,375 --> 00:00:58,167 Vês? Desapareceu.
	83 00:05:34,280 --> 00:05:36,160 Starfire: I believe you are mistaken.	74 00:05:34,292 --> 00:05:36,167 Creio que estás errado.	54 00:05:34,292 --> 00:05:36,583 Acho que estás enganado.
	191 00:11:04,720 --> 00:11:08,760 Starfire: I mustn't. Cats are sweet, but not to eat.	169 00:11:04,750 --> 00:11:08,792 Não posso. O gato é um doce ser, mas não para comer.	120 00:11:04,750 --> 00:11:08,792 Não posso. Os gatos são doces, mas não para comer.
	201 00:11:34,680 --> 00:11:37,720 Starfire: The Flash child stole the team	178 00:11:34,708 --> 00:11:37,750 O Mini Flash roubou-te a equipa e	126 00:11:34,680 --> 00:11:37,750 O Flash Miúdo roubou-te a equipa e

	and the home?	a casa?	a casa?
	233 00:12:57,320 --> 00:12:58,720 Starfire: You are the welcome.	206 00:12:57,333 --> 00:12:58,750 Não agradeças.	233 00:12:57,320 --> 00:12:58,720 Não tens o de quê.

O discurso de Starfire pauta-se pelo registo formal e com o uso errado de *“the”* no texto de partida. Em ambos os textos de chegada houve um processo de naturalização do discurso para atingir a gramaticalidade correta da língua portuguesa. Com esta estratégia, perdeu-se uma marca caracterizadora do discurso da personagem. O registo formal é perceptível apenas na frase “Creio que estás errado”, pela formalidade e uso não corrente da primeira palavra. Nas restantes entradas, manteve-se um registo corrente, sem coloquialismos e gírias como nos discursos das restantes personagens, mas não formal.

A tradução da frase *“Cats are sweet, but not to eat”*, no texto para legendagem, “O gato é um doce ser, mas não para comer”, mantém o nível de sonoridade do original e sugere um carácter que se coaduna com a identidade extraterrestre da personagem ao seu discurso por não se apresentar numa construção frásica comum, preservando o valor informativo.

Como já foi referido, Starfire assume o valor denotativo e literal de todas as palavras e conceitos. Por exemplo, Starfire refere-se a Kid Flash, mas nomeia-o “Flash child”. As traduções para ambos os textos tentaram reproduzir esta característica: no texto para legendagem, optou-se por manter a ordem do nome original colocando primeiro a referência a “Kid”, “Mini Flash”; na tradução para dobragem, manteve-se a ordem usada por Starfire e com um valor mais literal da palavra *“child”*, “Flash Miúdo”.

Quadro 9

- Este momento do episódio é protagonizado por Robin e Starfire. Corresponde ao quadro 5 já analisado através das falas de Robin. No quadro 9, serão analisadas as marcas discursivas de Starfire.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Alternância entre registo formal e informal;	73 00:04:49,240 --> 00:04:51,520 Starfire: Here, the kitty, the kitty, the kitty.	64 00:04:49,250 --> 00:04:51,542 Aqui, gatinho.	46 00:04:49,250 --> 00:04:51,542 Aqui, o gatinho, o gatinho, o gatinho.
-Recurso a diminutivos;	77 00:05:06,280 --> 00:05:09,880 Starfire: I was just attempting to recover this wonderful kitten-cat.	68 00:05:06,292 --> 00:05:09,917 Estava só a tentar recuperar este gatinho maravilhoso.	49 00:05:06,292 --> 00:05:09,917 Eu estava só a tentar recuperar este lindo gatinho.
- Construção agramatical de frases com “the”;	(...)	(...)	(...)
	79 00:05:18,360 --> 00:05:21,360 Starfire: Oh, you are the chubby one, you are the perfect.	70 00:05:18,375 --> 00:05:21,375 És gordinho, és perfeito.	51 00:05:18,375 --> 00:05:23,125 És um gordinho, és o perfeito. Pois és.
	80 00:05:21,440 --> 00:05:23,120 Starfire: Oh, yes, you are.	71 00:05:21,458 --> 00:05:23,125 Sim, és, sim.	

Nestas falas da Starfire, observamos uma mudança entre o registo formal típico da personagem e o registo informal quando se dirige ao gato. Este aspeto pode estar relacionado com a caracterização meiga da personagem. No entanto, como Starfire quer comer o gato, os elogios devem apresentar esse aspeto também. Ambos os textos de chegada registaram essa alteração do nível de formalidade e fizeram uso dos diminutivos. Por último, verificou-se o uso do artigo “o”, antecedendo “perfeito”, reproduzido no texto de dobragem, mesmo sendo desnecessário em português, tendo, por isso, o mesmo efeito que terá no texto de partida.

3.3. Raven

Quadro 10

- Junção de diferentes falas da Raven com elementos identitários no seu discurso.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
<p>-Registo literário e informal;</p> <p>-Léxico com relações semânticas ao campo lexical de vocabulário negativo;</p>	<p>57 00:04:04,440 --> 00:04:06,160 Raven: Fear me, mere mortals,</p>	<p>49 00:04:04,458 --> 00:04:06,167 Temam-me, meros mortais.</p>	<p>35 00:04:04,458 --> 00:04:08,917 Temam-me, mortais. Eu sou a Raven, filha do Trigon, o Terrível.</p>
	<p>58 00:04:06,240 --> 00:04:08,880 for I am Raven, daughter of Trigon the Terrible.</p>	<p>50 00:04:06,250 --> 00:04:08,917 Sou a Raven, filha de Trigon, o Terrível.</p>	
	<p>206 00:11:49,520 --> 00:11:52,760 Starfire: -Just like Robin. Raven: -Kicked off your own team?</p>	<p>182 00:11:49,542 --> 00:11:52,792 - Como o Robin. - Expulso da própria equipa?</p>	<p>130 00:11:49,542 --> 00:11:52,792 Tal como o Robin. Expulso da tua própria equipa?</p>
	<p>207 00:11:53,920 --> 00:11:54,760 Raven: Brutal.</p>	<p>183 00:11:53,958 --> 00:11:54,792 Sinistro.</p>	<p>131 00:11:53,958 --> 00:11:54,792 É tão cruel.</p>
	<p>220 00:12:24,920 --> 00:12:27,640 Raven: Well, at least when you get all worked up, you're not a push-over.</p>	<p>195 00:12:24,958 --> 00:12:27,667 Ao menos, quando te irritas não és banana.</p>	<p>138 00:12:24,958 --> 00:12:27,667 Ao menos, quando ficas irritado não és tão ingénuo.</p>
	<p>264 00:14:29,320 --> 00:14:31,600 Raven: Dang, they really went to town with the wet wipes.</p>	<p>235 00:14:29,333 --> 00:14:31,625 Chiça, abusaram das toalhitas.</p>	<p>166 00:14:29,333 --> 00:14:31,625 Bolas, exageraram nas toalhitas.</p>

	285 00:15:25,640 --> 00:15:28,360 Raven: Only a wimp would let someone kick them out of their own home.	252 00:15:25,667 --> 00:15:28,375 Só um fracote seria expulso da sua casa	182 00:15:25,667 --> 00:15:28,375 Só um fracote deixaria alguém expulsá-lo da sua própria casa.
--	---	--	--

O discurso de Raven tem um registo informal com algumas expressões mais coloquiais. Os elementos que fazem parte da sua caracterização dizem respeito a escolhas lexicais com valores mais negativos e satíricos. Na primeira entrada, ambos os textos de chegada preservaram o registo literário do texto de partida, o que era importante para a caracterização de Raven.

Na segunda e terceira entrada, há escolhas lexicais diferentes nos textos de chegada, como “banana” no texto para legendagem, que procura conservar a nuance de coloquialismo do original, e “ingénuo”, que mantém apenas o valor da expressão no texto para dobragem como soluções para “*push-over*”.

Na última entrada, há uma omissão de vários elementos do texto de partida no texto de legendagem motivada pelas condicionantes técnicas, mas esta estratégia não afetou a caracterização da personagem.

3.4. Cyborg

Quadro 11

- Junção de várias falas de Cyborg que reúnem traços identitários da personagem.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal, coloquial. -Gíria.	14 00:00:52,120 --> 00:00:54,160 Cyborg: Relax, dude, the ink isn't permanent.	9 00:00:52,125 --> 00:00:54,167 Calma, não é tinta permanente.	8 00:00:52,125 --> 00:00:54,167 Tem calma, meu. A tinta não é permanente.
	167 00:09:51,120 --> 00:09:52,360 Cyborg: Did I make	150 00:09:51,125 --> 00:09:52,375 Entrei na equipa?	107 00:09:51,125 --> 00:09:52,375 Entrei para a equipa,

	the team, coach?		mister?
	211 00:12:02,160 --> 00:12:03,680 Cyborg: Hey, it's no-pants guy.	186 00:12:02,167 --> 00:12:03,708 É o tipo sem calças.	134 00:12:02,167 --> 00:12:12,375 É o tipo sem calças.
	244 00:13:31,880 --> 00:13:34,680 Cyborg: You stole this man's home and clogged the plumbing?	216 00:13:31,917 --> 00:13:34,708 Roubaste-lhe a casa e entupiste os canos?	152 00:13:31,917 --> 00:13:34,708 Roubaste a casa a este tipo e entupiste-lhe os canos?
	325 00:17:47,800 --> 00:17:48,800 Cyborg: Hey, chumps.	289 00:17:47,833 --> 00:17:48,958 Olá, palermas.	208 00:17:47,833 --> 00:17:48,958 Olá, loucos.

O registo do discurso de Cyborg centra-se na informalidade, coloquialismo com recurso a gíria juvenil e desportiva. Devido às condicionantes técnicas da legendagem, as formas de tratamento das primeiras falas foram omitidas, o que deteriora a componente da caracterização linguística da personagem face ao texto para dobragem, que consegue preservar estes elementos.

Na última entrada, a opção “loucos” no texto para dobragem como tradução de “*chumps*” não será a mais correta e, neste caso, a tradução para legendagem alcançou uma solução mais próxima do original, “palermas”.

3.5. Beast Boy

Quadro 12

- Junção de falas de Beast Boy que reúnem traços identitários que caracterizam a personagem.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal, coloquial; -Erros sintáticos;	16 00:01:05,320 --> 00:01:06,760 Beast Boy: What's your problem, bro?	11 00:01:05,333 --> 00:01:06,792 Qual é o teu problema?	10 00:01:05,333 --> 00:01:06,792 Qual é o teu problema, mano?
	99 00:06:32,880 --> 00:06:34,560 Beast Boy: I cants read, fool.	89 00:06:32,917 --> 00:06:34,583 Eu não sei ler.	64 00:06:32,917 --> 00:06:38,208 Não sei ler, totó. Enfim como sou vegan, não como carne nem laticínios.
	100 00:06:34,640 --> 00:06:38,200 Now, I's a vegan, so I don't eats no meats or dairies.	90 00:06:34,667 --> 00:06:38,208 Eu sou vegano, por isso não como carnes ou laticínios.	
	106 00:06:50,480 --> 00:06:53,920 Beast Boy: Probably you is irritable 'cause you gots a bad diet of meats and such things.	96 00:06:50,500 --> 00:06:53,958 Estás irritado por comeres carnes e essas coisas.	67 00:06:50,500 --> 00:06:53,958 Deves estar irritado por teres uma dieta má de carne e coisas assim.

O discurso de Beast Boy no texto de partida apresenta várias idiossincrasias, como os erros sintáticos, nos textos de chegada. A recriação destes erros na língua de chegada é um processo difícil e que, se não for bem realizado, pode resultar em frases incompreensíveis para o público-alvo. Assim, perde-se um traço importante na caracterização da personagem.

As várias entradas mostram que houve uma condensação da informação no texto para legendagem com a omissão de algumas formas de tratamento como “bro” e “fool”, que são duas expressões importantes para a caracterização linguística de Beast Boy.

3.6. Momentos com vários intervenientes

Quadro 13

- Representação de uma das provas de admissão para a equipa de heróis de Robin. Neste momento, Cyborg anda à procura das peças de *puzzle* que correspondem aos cantos; Beast Boy vai pedir a Raven esses *puzzles* acabando por destruir o puzzle que ela já tinha montado; Raven irrita-se com a ação de Beast Boy e começa à bulha com ele; Starfire, que não entendeu o que se passou, pensa que estão a fazer a prova de combate novamente.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal, coloquial por parte de todas as personagens, exceto Starfire.	160 00:09:18,680 --> 00:09:20,880 Cyborg: Edge pieces, man. I need edge pieces!	143 00:09:18,708 --> 00:09:20,917 Cantos. Preciso dos cantos!	102 00:09:18,708 --> 00:09:20,917 Extremidades! Preciso de extremidades!
	161 00:09:21,160 --> 00:09:24,880 Beast Boy: -Yo, mama, my mans needs the edge pieces. Raven: -You ruined my puzzle.	144 00:09:21,167 --> 00:09:24,917 - Fofa, o mano precisa dos cantos. - Destruíste o <i>puzzle</i> .	144 00:09:21,167 --> 00:09:26,833 Bebé, o meu amigo precisa das extremidades. Estragaste o meu <i>puzzle</i> . Vou te estragar a ti!
	162 00:09:25,320 --> 00:09:26,800 Now I'll ruin you!	145 00:09:25,333 --> 00:09:26,833 Vou destruir-te!	103 00:09:28,500 --> 00:09:31,167 Estamos a fazer a parte do combate outra vez?
	163 00:09:28,480 --> 00:09:31,160 Starfire: Oh, are we doing the combat portion again?	146 00:09:28,500 --> 00:09:31,167 Vamos fazer a parte do combate outra vez?	104 00:09:36,542 --> 00:09:38,583 Parem, estão a estragar tudo!
	164 00:09:36,520 -->	147 00:09:36,542 --> 00:09:38,583 Estão a destruir tudo.	

	00:09:38,560 Robin: Stop it! You're ruining everything.		
--	---	--	--

Neste momento, cada personagem tem uma intervenção com elementos linguísticos característicos. Na fala de Cyborg, nos dois textos de chegada foi eliminada a expressão “*man*”, o que suavizou o coloquialismo do seu discurso. No texto para dobragem, “*edge pieces*” foi traduzido como extremidades, uma expressão pouco comum para se referir a peças de *puzzle*. Esta escolha de léxico eleva o nível linguístico e foge à caracterização da personagem.

Na frase proferida por Beast Boy, observamos a mesma situação, por uma questão de coerência manteve-se “extremidades” no texto para dobragem, o que é um desvio ao coloquialismo e gíria juvenil desta personagem.

A tradução de “*baby*” como “fofa” no texto para legendagem é fruto da coerência entre episódios, já que esta é a tradução usada sempre que Beast Boy diz esta expressão. A interjeição “*yo*” foi omitida nos dois textos de chegada. A sua omissão no texto para legendagem é compreensível pelo código da linguagem escrita e da boa prática da legendagem, que desaconselham a inserção de interjeições em texto escrito.

O discurso de Raven no texto para legendagem mostra-se coerente com o do texto de partida. No entanto, no texto para dobragem, a expressão “estragar” como tradução de “*ruin*” não foi a mais acertada devido à segunda parte da intervenção, em que Robin diz “*I’ll ruin you*”, dirigindo-se a Beast Boy, e no texto para dobragem, a solução foi “Vou te estragar a ti”. Se fosse uma personagem como Beast Boy a proferir esta frase, não causaria estranheza pelas idiossincrasias do seu discurso, mas Raven tem um discurso informal padronizado.

Em relação a Starfire, ambos os textos de chegada alcançaram uma solução semelhante, e no que diz respeito a Robin, o texto para dobragem preservou melhor o registo imperativo e autoritário da personagem, porque usaram o imperativo «Parem»; no entanto, usou-se o verbo «estragar» que é mais coloquial do que é esperado para a personagem Robin. Na legendagem surge «destruir», mais apropriado para Robin.

Quadro 14

- Este é o momento posterior ao representado no quadro anterior. Os Teen Titans vão à torre com a intenção de confrontar Kid Flash.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Alternância entre registo formal e informal. -Variedades situacional e social.	245 00:13:34,760 --> 00:13:38,240 Starfire: Our leader Robin has the something to say to the you.	217 00:13:34,792 --> 00:13:38,250 O nosso líder, Robin, tem algo para te dizer.	153 00:13:34,792 --> 00:13:38,250 O nosso líder, o Robin, tem uma coisa para te dizer, miúdo.
- Frases declarativas com hesitações.	246 00:13:38,320 --> 00:13:39,720 Robin: Oh, I do? I-- Yes.	218 00:13:38,333 --> 00:13:39,750 Tenho? Eu... sim.	154 00:13:38,333 --> 00:13:46,113 Tenho? Pois... só queria pedir desculpa pela invasão. -Sim, isso mesmo Flashzico piroso. Estamos a expulsar-te.
	247 00:13:39,800 --> 00:13:42,000 I just wanted to apologize for trespassing.	219 00:13:39,833 --> 00:13:42,000 Peço desculpa pela invasão.	
	248 00:13:42,080 --> 00:13:43,760 Beast Boy: Yeah, that's right, flash-in-a-pan.	220 00:13:42,083 --> 00:13:43,792 Isso mesmo Flashzeco.	
	249 00:13:43,840 --> 00:13:46,360 -We callings you out, fool.	221 00:13:43,875 --> 00:13:46,375 - Desafiamos-te, palhaço.	

Neste diálogo, há uma correção do discurso da Starfire, como já tinha sido apontado noutro quadro, e o texto para dobragem acrescentou a expressão “miúdo”, que não está presente no texto de partida. Este acréscimo poderá ser fruto da necessidade de sincronização.

Na fala de Beast Boy, ambos os textos de chegada têm soluções semelhantes, embora o texto para dobragem tenha reforçado a depreciação com “piroso”. Na tradução da última entrada “We

callings you out, fool”, o texto para legendagem manteve-se mais próximo do texto de partida do que o texto para dobragem que alterou de certo modo a informação dada através de “*calling you out*” e que omitiu a expressão “*fool*”.

Quadro 15

- Após o confronto com Kid Flash, os heróis decidem mudar o visual de Robin.

Características do discurso	Texto de partida	Texto legendagem	Texto dobragem
-Registo informal, coloquial. -Variedade social; gíria juvenil.	275 00:14:59,680 --> 00:15:01,200 Raven: Now to do something about that hair.	244 00:14:59,708 --> 00:15:01,208 Vamos tratar do cabelo.	174 00:14:59,708 --> 00:15:01,208 Temos de fazer qualquer coisa ao cabelo.
-Expressões idiomáticas.	276 00:15:05,240 --> 00:15:06,320 Beast Boy: -Now that's what's up, dude. Raven: -Oh, yeah!	245 00:15:05,250 --> 00:15:06,333 Muito melhor.	175 00:15:05,250 --> 00:15:06,333 -Isso mesmo. -Muito melhor agora.
	277 00:15:06,400 --> 00:15:09,360 Starfire: -Much more the appealing. Robin: -Are you guys pulling my leg?	246 00:15:06,417 --> 00:15:09,375 - Mais atraente. - Estão a gozar comigo?	176 00:15:06,417 --> 00:15:09,375 -Muito mais atraente. -Vocês estão a brincar comigo?

Neste diálogo, são perceptíveis algumas estratégias de redução no texto para legendagem em várias falas, devido às condicionantes técnicas. A primeira entrada de Raven é mais sucinta e neutra que a do texto de partida, e a segunda entrada não consta do texto por dizer respeito a uma interjeição. No texto para dobragem, a fala de Raven foi mais explícita do que a simples interjeição. Em ambos os textos de chegada, na fala de Robin, a expressão idiomática “*pulling my leg*” foi traduzida com expressões muito idênticas, sendo que a do texto para legendagem contém uma nuance mais forte com a palavra “gozar” que, dentro do contexto e com a relação das personagens, não se considera problemática.

4. Considerações finais da análise

Através da análise da recolha de alguns diálogos e de algumas expressões específicas de cada personagem, são identificados traços identitários das personagens no material linguístico presente na oralidade do texto de partida. Como já foi referido anteriormente, nem sempre é possível manter no texto escrito (ou escrito para ser lido no caso do texto para dobragem) os marcadores discursivos presentes no discurso oral. Esta impossibilidade deve-se na maioria dos casos às condicionantes dos dois modos de tradução audiovisual.

Com a análise destes exemplos, assistimos a um maior constrangimento por parte do texto para legendagem face ao texto para dobragem. É possível observar nas falas do Cyborg e de Beast Boy o uso recorrente de expressões coloquiais como “mano” que são omitidas no texto de legendagem e mantidas no de dobragem. Isto deve-se aos constrangimentos impostos pelas normas face aos aspetos técnicos como o limite de espaço e de tempo associados à legendagem já mencionados, mas também à diferença do nível de experiência profissional entre os dois tradutores. A inexperiência pode refletir-se na dificuldade para encontrar soluções num curto espaço de tempo com estas limitações.

Verifica-se que os atos de fala de Raven e Cyborg não sofrem uma grande perda de traços identitários no processo de tradução e legendagem por terem como base registos informais e coloquiais sem alterações ao longo do episódio. Há alguns apontamentos identitários, como o vocabulário associado ao negativismo e ao universo da personagem Raven, e no caso de Cyborg as expressões coloquiais que utiliza ao dirigir-se a Beast Boy, mas que não revelam perdas na perceção da identidade da personagem. É no discurso de Robin, Starfire e Beast Boy que se assiste a mais diferenças. No caso dos últimos, há uma correção do discurso em ambas as traduções que não se deve às condicionantes técnicas, mas sim à dificuldade de recriação dessas marcas na língua portuguesa. Tradicionalmente, nestas situações recorre-se a uma normatização do discurso para que a fala seja perceptível na sua totalidade e poderá recorrer-se a estratégias de compensação destes traços linguísticos noutros parâmetros como a alteração do registo, caso as marcas linguísticas pertençam a um registo mais formal ou informal.

Nos casos, aqui apresentados, os tradutores não fazem uso dessa estratégia, possivelmente, pelas limitações de tempo e espaço. Em relação ao discurso de Robin, há uma tentativa de marcar as diferenças entre as duas personalidades que a personagem apresenta. Uma com um registo mais formal, escolhas lexicais muito próprias e com um tom literário, que se opõe a outra

que tem um registo mais informal com escolhas lexicais mais comuns e coloquiais. Esta alteração entre registos dava-se quando sofria alterações do estado de espírito da personagem e também é observável ao longo do episódio com as mudanças pelas quais a personagem passa.

Logo, através das conclusões retiradas ao longo da análise, há intenções do texto de partida que não são respeitadas nos textos de chegada pelas condicionantes dos modos de tradução audiovisual. No entanto, o efeito das condicionantes varia conforme o conteúdo e o próprio discurso das personagens. Também é possível verificar que o texto para dobragem, embora seja menos condicionado tecnicamente, não apresenta grandes diferenças face ao texto para legendagem.

Conclusão

Foi a experiência do estágio que me permitiu compreender os desafios inerentes à tradução e legendagem de conteúdos de animação destinados a um público infantojuvenil. Regularmente, a literatura infantil que, neste caso, se coaduna com os produtos audiovisuais infantis, está associada a uma ideia pré-concebida de facilitismo e simplicidade face à literatura para adultos, pela necessidade de textos mais claros a nível lexical, sintático e semântico. Contudo, além das condicionantes técnicas, linguísticas e culturais que o tradutor-legendador tem de contornar e solucionar, os filmes e episódios de séries animados desenrolam-se a um ritmo acelerado e com trocas rápidas de planos, o que resulta num acréscimo de dificuldades no processo de tradução audiovisual. Em muitos casos, os limites impostos pelas normas espaciotemporais da legendagem que, no caso dos textos infantojuvenis, são ainda mais restritivas, condicionam as soluções criativas para lidar com constrangimentos linguísticos e culturais, em prol da acessibilidade do conteúdo para que seja compreendido de forma clara pela audiência a que se destina. Por estes fatores, e outros já mencionados ao longo do relatório, há uma grande tradição de dobragem dos conteúdos infantis a nível mundial, pois é um modo de tradução acessível a uma audiência que ainda não sabe ler ou ainda tem dificuldade em acompanhar texto escrito. Apesar de a dobragem ser um processo mais caro, esse gasto é compensado pelo público que consegue alcançar. Além disso, a dobragem apresenta condicionantes técnicas apenas ao nível da sincronia.

Como foi referido, os serviços *video on demand* (à semelhança do que já acontecia com os seus antecedentes, os DVD) estão a alterar a forma como os conteúdos são consumidos, dando a possibilidade de escolha do modo de tradução ao espetador.

Ao traduzir e legendar um episódio de animação seguindo os parâmetros destinados ao público infantojuvenil para a Netflix, surgiu a questão da caracterização das personagens. Foram sentidas limitações ao nível da criatividade de soluções tradutivas, pois os elementos linguísticos que fazem parte da construção da identidade das personagens têm, em muitos casos, de sofrer reduções totais ou parciais, face às condicionantes técnicas, culturais e linguísticas. Assim, surgiu a motivação de analisar o impacto das condicionantes na caracterização das personagens nos conteúdos infantojuvenis sob uma perspetiva funcionalista, a par do fenómeno dos serviços

video on demand, como a Netflix, que têm tido implicações na esfera social e económica, mas também no entretenimento, na comunicação, no marketing e na tradução audiovisual.

Para perceber até que ponto as condicionantes dos modos de tradução audiovisual afetam, em maior ou menor escala, a construção de identidade das personagens, foi necessário explorar o próprio género de animação e a audiência, devido aos contornos restritivos que assumem, e entender o papel do tradutor-legendador perante todos estes aspetos limitadores.

Como foi possível verificar, a teoria funcionalista enquadra-se neste relatório e nesta análise por causa do papel de mediador que o tradutor tem de assumir nestes casos. O tradutor guia-se pela encomenda de tradução que é feita pelo cliente, que neste caso podemos identificar como Netflix e os parâmetros disponibilizados. O guião é de seguida interpretado pelo tradutor que, com a nova situação comunicativa em mente, realiza a tradução. Segundo, a *Skopostheorie* e o conceito de lealdade de Nord, abordados no relatório, o tradutor tem responsabilidades para com o texto de partida e as intenções do criador, para com o cliente e a encomenda de tradução, mas também para com a função do texto na cultura de chegada e as expectativas do recetor. O conceito de lealdade aplicado à situação em análise pode refletir-se no respeito pelas intenções do autor na oralidade pré-fabricada encontrada nas intervenções das personagens para criação de identidade, como também no respeito pelos parâmetros impostos pelo cliente. O conceito de funcionalismo aplica-se às alterações que devem ser feitas para possibilitar a compreensão da audiência, respeitando a função do texto. Os tradutores devem ter em consideração as intenções do texto de partida, porém não têm de as respeitar se, de alguma forma, isso tiver como consequência a incompreensão do texto. Ou seja, deve haver um equilíbrio entre estes dois pilares.

Na análise, foram identificados vários aspetos que permitem perceber como se representou, ou não, esse equilíbrio desejado e retirar conclusões que respondam à questão geral: qual o impacto das condicionantes na perceção de identidade das personagens. Os aspetos analisados podem dividir-se em: (1) estratégias utilizadas para lidar com elementos linguísticos que contribuem para a caracterização das personagens (2) diferenças entre a legendagem e a dobragem no respeito pelas intenções da oralidade do texto de partida.

- (1) Há material linguístico que sofre reduções totais, através da eliminação ou omissão, de acordo com as normas de condensação e outro material que sofre reduções parciais, por meio de estratégias de neutralização linguística, com o objetivo da padronização da linguagem. No caso

da legendagem, aplicam-se as normas da linguagem escrita apesar de o texto representar o discurso oral, logo as marcas de oralidade são eliminadas; há alternância entre registo formal e informal que deve ser respeitada para a caracterização das personagens, para compreensão de diferentes graus de afetividade ou de mudança de esfera social, para estabelecer alusões a outras personagens do mesmo universo; procura de expressões equivalentes que funcionem na cultura de chegada para substituir expressões idiomáticas, idiossincrasias e jogos de palavras; casos mais complexos, como erros gramaticais ou estruturas fráscas incomuns, são corrigidos para evitar incompreensão, uma estratégia adotada, normalmente, por outros tradutores; houve uma tentativa de manutenção dos vocativos que contribuem, em grande medida, para a caracterização da personagem, nomeadamente os vocativos afetivos pelo valor semântico que portam no que diz respeito às relações entre personagens.

- (2) Tecnicamente, a dobragem tem mais flexibilidade linguística por se realizar no plano oral, pois a linguagem escrita não consegue registar elementos prosódicos como entoações ou ritmos. Além disso, a necessidade de maior densidade lexical na escrita exige uma economia no material linguístico. Apesar de a oralidade da dobragem não ser espontânea, a oralidade pré-fabricada marca através das personagens a tendência dos falantes para quebrar as normas que orientam o uso correto da língua nas situações comunicativas. Todavia, não houve uma grande diferença entre os dois modos de tradução, salvo algumas exceções na escolha de léxico que não é associado à gíria juvenil no texto para dobragem. Ambos os tradutores optaram pela não reprodução do erro. As incorreções são, comumente, corrigidas e neutralizadas por consideração da possibilidade de incompreensão por parte do público em geral, e por servir como modelo educativo e linguístico para a audiência mais jovem. Há elementos do texto de partida com dimensões interlinguísticas complexas de traduzir e reproduzir sem que retirem a atenção do enredo. Era expectável uma maior liberdade no texto para dobragem para contornar situações criadas pelas condicionantes do que no texto para legendagem, por este último ser mais condicionado. Contudo, não se verificaram muitas diferenças entre os dois textos.

Portanto, face à análise realizada, é importante referir que as estratégias de redução total ou parcial não assumem sempre um carácter negativo, pois podem revelar-se preponderantes em alguns momentos para se alcançar um sucesso comunicativo. No entanto, estes casos devem ser

analisados com cuidado pelo tradutor para que não se elimine elementos importantes na caracterização psicológica da personagem, que não serão notórios através dos outros planos (imagético e sonoro).

As intervenções são importantes na caracterização psicológica das personagens para que, através das suas falas, seja possível perceber alterações de humor, estado de espírito, situações cômicas, irônicas, mudanças de reação. Num texto com função informativa, este não é um fator relevante, mas num texto de entretenimento é.

No que diz respeito ao impacto das várias condicionantes (técnicas, culturais e linguísticas de cada modo de tradução audiovisual e, ainda, condicionantes específicas do género e do público-alvo) na caracterização das personagens, pode concluir-se que sim, há um impacto, mas que pode ter um maior ou menor grau consoante a compensação que é feita face aos elementos eliminados ou reduzidos. Tem de haver uma grande sensibilidade criativa da parte do tradutor para lidar com estas situações, mantendo-se fiel às intenções do texto de partida e propósito do texto de chegada. Acredito que a facilitação do estabelecimento de comunicação entre tradutores e produtores para troca de informações importantes sobre as diferentes perspetivas do enredo e das personagens poderá ser essencial para o aumento da qualidade da tradução, principalmente no caso de conteúdos disponíveis nas plataformas de *video on demand*. Há cada vez mais um olhar crítico sobre os detalhes que determinam o sucesso do produto final e uma boa tradução audiovisual é essencial para alcançar esse sucesso a uma escala mundial. O género de animação faz parte da evolução cinematográfica e é cada vez mais popular no pequeno e grande ecrã com audiências de diferentes faixas etárias. Nesse sentido, as grandes produtoras de animação procuram cada vez mais qualidade, fator que se estende também à tradução dos conteúdos. É essencial a existência de mais pesquisas e estudos que auxiliem os tradutores no que diz respeito à caracterização das personagens nos textos audiovisuais, à representação da oralidade na legendagem, à evolução do género de animação, aos serviços *video on demand*. Na pesquisa de fontes bibliográficas para o presente relatório, foi notória a escassez de artigos que incidem especificamente sobre estas temáticas, principalmente no contexto português. Defendo a importância de novos estudos na área de tradução audiovisual que acompanhem o crescimento e desenvolvimento da indústria cinematográfica, de novas audiências com expectativas mais altas, de novas formas de consumo e das novas questões tradutológicas que daí advêm.

Bibliografia

- Aranguren Fernández, P. (2015). *La oralidad fingida en la traducción de dibujos animados. Análisis comparativo entre animación para adultos y animación infantil*. Universidade Jaume I. Obtido em: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/140985/TFG_2015_ArangurenPilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Betancourt, D. (2017, 24 de novembro) How ‘Teen Titans Go!’ became a 200-episode Cartoon Network hit. *The Washington Post*. Obtido em: <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2017/11/24/how-teen-titans-go-became-a-200-episode-cartoon-network-hit/>
- Bogucki, Ł. (2004). The Constraint of Relevance in Subtitling. *The Journal of Specialised Translation*, Janeiro, 1 (pp.71-88). Obtido em: http://www.jostrans.org/issue01/art_bogucki_en.php.
- Cardoso, G., Baldi, V., Paisana, M., Caldeira Pais, P., Couraceiro, P. (2018, dezembro). SVod – Subscription Video on Demand – Mercado, perspectivas e cenários de futuro para Portugal. OberCom.
- Cardoso, G., Baldi, V. (2020, maio). Impacto do Coronavírus e da crise pandémica no Sistema mediático português e global. Versão II. OberCom.
- Cardoso, J. A. (2019, 13 de dezembro). O dia em que a Netflix revolucionou o audiovisual. *Público*. Obtido em: <https://www.publico.pt/2019/12/13/culturaipsilon/noticia/dia-netflix-reinventou-audiovisual-1897028>
- Cardoso, J. A. (2020, 17 de abril) Netflix já vale mais do que uma petrolífera e espelha revolução no entretenimento. *Público*. Obtido em: <https://www.publico.pt/2020/04/17/culturaipsilon/noticia/netflix-ja-vale-petrolifera-espelha-revolucao-entretenimento-1912709>
- Chaume, F. (2004) *Cine y traducción*. Cátedra
- Chaume, F (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Journal of Translation Spaces*, 2, (pp. 105-123).
- Chaume, F. (2019) Audiovisual translation in the age of digital transformation: Industrial and social implications. (ed.) Ranzato, I., Zanotti, S., *Reassessing Dubbing: Historical Approaches and Current Trends* (pp. 103-124). John Benjamins Publishing Company.

- Chorão, G. B. (2012). Resultados preliminares de um estudo sobre tradução audiovisual infanto-juvenil: o caso da dobragem em Portugal. *POLISSEMA—Revista de Letras do ISCAP*, (12), (pp. 115-127).
- Chorão, G. B. (2013). *A Dobragem em Portugal: novos paradigmas na tradução audiovisual*. Tese de Doutoramento. Universidade de Vigo.
- De los Reyes Lozano, J. (2007). *La traducción del cine para niños: proyecto de un estudio sobre recepción*. Universidade de Granada, Departamento de Traducción e Interpretación.
- De los Reyes Lozano, J. (2015). *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*. Universidade Jaume I.
- De los Reyes Lozano, J. (2017). Bringing all the senses into play: The dubbing of animated films for children. *Palimpsestes. Revue de traduction*, (30), (pp. 99-115). Obtido em: <https://journals.openedition.org/>
- Díaz-Cintas, J. (2003). Audiovisual Translation in the Third Millennium. (ed.) Gunilla Anderman e Margaret Rogers, cap. 14, *Translation Today: Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Clevedon: Multilingual Matters.
- Díaz-Cintas, J. (2005). Back to the Future in Subtitling. *Challenges of Multidimensional Translation*. MuTra.
- Díaz-Cintas, J, Orero, P. (2010). Voiceover and dubbing. (ed.) Yves Gambier e Luc van Doorslaer, *Handbook of Translation Studies*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. (ed.). Y. Gambier e L. van Doorslaer, *Handbook of Translation Studies*. John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J., & Massidda, S. (2020). Technological advances in audiovisual translation. In M. O'Hagan, *The Routledge Handbook of Translation and Technology* (pp. 255-270). Routledge.
- Di Giovanni, E. (2011). Connecting the dots in audiovisual translation research: Translation, reception, accessibility and children. *Between Text and Receiver: Translation and Accessibility*, (pp.7-19). Peter Lang.
- Dore, M. (2019). *Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications*. Routledge.
- França, A. M. D. A. (2019). *Tradução para legendagem e para dobragem: dimensão técnica e suas consequências*. Universidade Nova de Lisboa.
- Georgakopoulou, P. Y. (2018). Technologization of audiovisual translation. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 516-539). Routledge.

- Gottlieb, H. (2005). Multidimensional translation: Semantics turned semiotics. *EU-High-Level Scientific Conference Series, MuTra* (pp. 1-29).
- Guillot, M. N. (2018). Subtitling on the cusp of its futures. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 31-47). Routledge.
- Halliday, M.A.K., & Hasan, R. (1985). *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford University Press.
- Horvath, A., Jelenic M. (criadores) (2013). *Teen Titans, Go!* [série de televisão]. Netflix.
- Judickaitė-Pašvenskienė, L. (2014). The translation of idioms in children's cartoons: A comparative analysis of English dialogues and Lithuanian subtitles. *Estonian Papers in Applied Linguistics*, (10), (pp. 125-138).
- Leal Abad, E. (2011). La oralidad fingida en la animación infantil: la deducción en la cota de variación lingüística y la explotación discursiva de las variedades dialectales. *Sintaxis y análisis del discurso hablado en español: homenaje a Antonio Narbona, 1* (pp. 259-274). Universidade de Sevilha.
- Linde, Z. de, Neil K. (2014). Chapter One: Subtitling and Audio-Visual Language Transfer. *The Semiotics of Subtitling*, (pp. 1-7). Routledge.
- Lobato, R. (2018). Rethinking international TV flows research in the age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), (pp. 241-256.)
- Grupo Marktest (2020, 28 de abril). Mais De 2 Milhões Subscvem Serviços De Streaming. *Marktest.com*. Obtido em: <<https://www.marktest.com/wap/a/n/id~262d.aspx>
- Martín Fernández, C. (2018). De la traducción de la literatura infantil a la traducción de series para niños: estudio de las normas en un corpus audiovisual francés. *Çédille: Revista de Estudios Franceses* (14) (pp. 323-345).
- Matkivska, N. (2014). Audiovisual translation: Conception, types, characters' speech and translation strategies applied. *Kalby studijos*, (25), (pp. 38-44). Universidade Linguística Nacional de Kiev.
- Matrix, S. (2014). The Netflix effect: Teens, binge watching, and on-demand digital media trends. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6(1), (pp.19-138).
- Montilla Ros, L. (2020). *Retos del doblaje en películas de animación: análisis de la traducción de la película 'Abominable'*. Universidade Aberta da Catalunha.

- Moore, Z. (2018) Intersections between language, linguistics, subtitling and translation: A conversation between Dan McIntyre and Zoe Moore. *The Journal of Specialised Translation*, 29. Obtido em: https://www.jostrans.org/issue29/art_moore.php
- Munday, J. (2016). *Introducing translation studies: Theories and applications*. Routledge.
- Netflix's Partner Help Center. Obtido em: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/>
- Nord, C. (2007). Function plus loyalty: Ethics in professional translation. *Génesis. Revista Científica do ISAG*, 6, (pp.7-17).
- Nord, C. (2014). *Translating as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches Explained*. New York: Routledge.
- O'Connell, E. (2003). What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books?. *Translators' Journal*, 48(1-2), (pp. 222-232).
- Orrego-Carmona, D. (2014). Subtitling, video consumption and viewers: The impact of the young audience. *Translation Spaces*, 3(1), (pp. 51-70).
- O'Sullivan, C., Cornu, J. F. (2018). History of audiovisual translation. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 15-30). Routledge.
- Patela, N. (2016) O perfil geracional dos alunos de hoje – repto à emergência de novas teorias educativas. *E-Revista de Estudos Interculturais do CEI – ISCAP*, 4.
- Pedersen, J. (2018). From old tricks to Netflix: How local are interlingual subtitling norms for streamed television?. *Journal of Audiovisual Translation*, 1, (pp. 81-100).
- Pérez-González, L. (2009). Audiovisual Translation. (ed.) M. Baker, & G. Saldanha, *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*.
- Pérez-González, L. (Ed.). (2018). *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge.
- Pinto, S. R. (2012). Audiovisual translation in Portugal: the story so far. *New Directions in Translation Studies Special Issue of Anglo-Saxonica*, (3), (pp. 335-364).
- Ponkala, M. J. A. (2018). *Quality of subtitling in online streaming subscription services*. University of Eastern Finland.
- Rato, V. (2002) Começou o ano da democratização do DVD em Portugal. *Público*.
- Rodionova, M. Y. (2018). Characterization through Speech in Fiction and Literary Translation. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*. Nizhny Novgorod State Linguistic University.

- Rosa, A. A. (2009). Ay, there's the rub!: Algumas questões em tradução audiovisual. A. P. de Sousa, A. Varandas, I. Fernandes, J. Elliott, M. C. Lopes da Costa, M. V. Bastos, T. Cid e T. Malafaia (eds.), *So long lives this and this gives life to thee* (pp.101-111). Lisboa: Colibri.
- Silveira, D. M. M. (2013). *Um estudo descritivo da oralidade nas legendas em inglês de Tropa de Elite*. Universidade Federal da Bahia.
- Taylor, C. (2013). Multimodality and Audiovisual Translation. (ed.) Yves Gambier e Luc van Doorslaer, *Handbook of Translation Studies*, (pp. 98–104). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Turchiano, D. (2017, 23 de novembro) Teen Titans Go' Celebrates Major Milestone Ahead of Feature Film - *Variety*. Obtido em: <https://variety.com/2017/tv/features/teen-titans-go-200th-episode-feature-film-interview-1202617687/>.
- Teen Titans Go!. (2020, 30 de outubro) Teen Titans Go! Wiki. [Online forum post]. Obtido em: https://teen-titans-go.fandom.com/wiki/Teen_Titans_Go!#Reaction.
- Vázquez Pastor, S. (2015). *La traducción audiovisual para el público infantil: los dibujos animados: análisis de dificultades traductológicas; desde el genio de la lámpara hasta el mundo perdido*. Universidad Pontificia Comillas
- Veiga, M. J. (2006). *O humor na tradução para legendagem: Inglês/Português*. Universidade de Aveiro.
- Venkatraman. N. V. (2017) *Netflix: A Case of Transformation for the Digital Future*. Obtido em: <https://medium.com/@nvenkatraman/netflix-a-case-of-transformation-for-the-digital-future-4ef612c8d8b>
- Venuti, L. (Ed.). (2000). *The Translation Studies Reader*. Routledge.
- Vermeer, H. J. (2000). Skopos and Commission in Translational Action. Lawrence Venuti (ed.), *The Translation Studies Reader*. New York: Routledge, (pp. 221–32).
- Xavier, C. (2010). *Esbatendo o tabu: estratégias de tradução para legendagem em Portugal*. Universidade de Lisboa.
- Yamaguchi, H. I. F. (2018). *A tradução audiovisual: uma abordagem funcionalista das condicionantes da legendagem e dos problemas tradutivos*. Universidade de Coimbra.
- Zabalbeascoa, P. (1997). Dubbing and the nonverbal dimension of translation. (ed.) Fernando Poyatos, *Nonverbal Communication and Translation*, (pp. 327-342). Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.