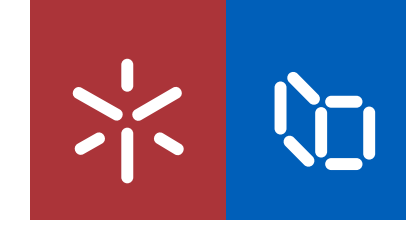


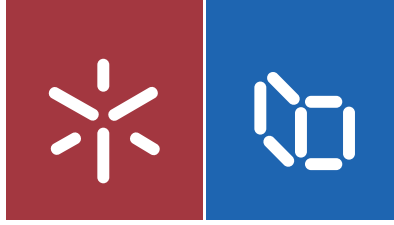


Inês Alexandra de Sousa Carvalho

**A tradução audiovisual na Somnorte:
especificidades para o público infantil**

Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas





Universidade do Minho

Instituto de Letras e Ciências Humanas

Inês Alexandra de Sousa Carvalho

**A tradução audiovisual na Somnorte:
especificidades para o público infantil**

Relatório de estágio

Mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngue

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professora Doutora Maria Dolores Lerma Sanchis

Professor Doutor Fernando Gonçalves Ferreira Alves

Direitos de autor e condições de utilização do trabalho por terceiros

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença [abaixo](#) indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição-Compartilha Igual
CC BY-SA**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Agradecimentos

Se há alguém a quem devo agradecer, acima de tudo, pela conclusão desta etapa é, sem dúvida, à minha família. Aos meus pais, que são o meu pilar e cujo apoio e confiança foram determinantes ao longo de todo meu percurso acadêmico e, especialmente, ao meu avô, que me motivou a não desistir.

Agradeço também aos meus orientadores, professores Alves e Lola, por serem incansáveis e sempre me darem o apoio necessário na elaboração deste relatório.

Aos meus colegas do mestrado, em especial à Vanessa, que compartilhou comigo esta experiência e à Carolina, pela sua ajuda nesta reta final.

Às minhas amigas, que sempre me incentivaram e apoiaram, acreditando sempre em mim e nas minhas capacidades.

Por último, mas não menos importante, à Somnorte, por ter disponibilizado esta experiência e por me ter recebido tão bem, pela sua disponibilidade e conhecimento que me transmitiu.

A todos os que de uma maneira ou outra contribuíram para concluir esta etapa, o meu muito obrigada!

Declaração de integridade

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Resumo

A tradução audiovisual na Somnorte: especificidades para o público infantil

O presente relatório de estágio descreve, detalhadamente, a experiência do estágio curricular decorrido na empresa de tradução audiovisual Somnorte, em Vila Nova de Gaia, tendo como principal finalidade entender as particularidades da tradução para o público infantil dentro da empresa. Este estágio curricular, realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngua da Universidade do Minho, teve a duração de 4 meses, tendo decorrido de fevereiro a julho de 2020, sendo que ficou suspenso no mês de março devido ao confinamento decorrente da situação envolvendo a COVID-19.

A principal atividade realizada no estágio foi a tradução de séries infantis, sendo que a modalidade de TAV preferida é a dobragem. Tendo isto em consideração, o enquadramento teórico foca-se maioritariamente na modalidade da dobragem, no seu conceito, processo e desafios associados e também na tradução para público infantil. Este enquadramento teórico serve de base para a análise dos desafios da tradução das séries infantis que surgiram ao longo do estágio, bem como as estratégias e técnicas utilizadas para os ultrapassar.

Este estágio curricular, além de possibilitar um primeiro contacto com a vida laboral, permitiu explorar mais a fundo a área da dobragem, que em Portugal tem pouca visibilidade, tendo a oportunidade de estar em contacto com profissionais da área e podendo assistir a todo o processo.

Palavras-chave: Dobragem; Estágio curricular; Programas infantis; Tradução audiovisual; Tradução para público infantil.

Abstract

Audiovisual translation at Somnorte: specificities for children

This report describes, in detail, the experience of the curricular internship that took place in the Somnorte dubbing studios, in Vila Nova de Gaia. Its main goal is to understand the particularities of translating for children. This curricular internship lasted for 4 months, from February to July of 2020, having been suspended in March due to the COVID- 19 mandatory isolation.

The main activity that was carried out in the internship was the translation of children's programs, which are normally dubbed. Taking this into consideration, the theoretical framework focused on the dubbing modality, its concept, process, and challenges, as well as the translation for children. This theoretical framework was the groundwork for the analysis of the challenges of translating for children, that were faced during the internship, as well as the strategies and techniques used to overcome them.

Apart from providing the trainee with a first experience in the work life, the internship also allowed to explore the dubbing area in Portugal, having the opportunity to be in contact with professionals from the field while being able to witness the whole process.

Keywords: Audiovisual translation; Children's programs; Curricular internship; Dubbing; Translation for children

Índice

Direitos de autor e condições de utilização do trabalho por terceiros	ii
Agradecimentos.....	iii
Declaração de integridade.....	iv
Resumo.....	v
Abstract.....	vi
Índice	vii
Lista de abreviaturas.....	x
Índice de figuras	xi
Índice de Tabelas	xii
Introdução.....	1
I. Contextualização teórica	3
1. A Tradução audiovisual.....	4
1.1. As modalidades de TAV.....	4
2. A legendagem	7
2.1. Tipos de legendas	8
2.1.1. Legendagem intralinguística	8
2.1.2. Legendagem interlinguística	9
3. A dobragem.....	10
3.1. Processo de dobragem.....	11
3.2 A sincronização	12
3.3. Tradução para dobragem: os desafios	13
3.3.1. Elementos Culturais	13
3.3.2. Elementos humorísticos	14
3.3.3. Elementos linguísticos.....	15
3.4. Dobragem de produtos de animação	16
4. O mercado da TAV em Portugal	19
4.1.A dobragem em Portugal.....	20
5. Traduzir para crianças	24

5.1. A literatura infantojuvenil como ponto de partida para a tradução de produtos audiovisuais destinados a crianças	24
5.2. A TAV para público infantil	27
II. Componente prática	30
1. Apresentação da entidade acolhedora	31
.....	32
2. Descrição do trabalho realizado no estágio	33
2.1. Particularidades da dobragem na Somnorte	34
2.2. Apresentação das séries e episódios assistidos e trabalhados	37
2.2.1. <i>Fifi and the flowertots</i> (Chapman, 2005)	38
2.2.2. <i>Blues Clues and You!</i> (Johnson et al, 2019)	39
2.2.3. <i>Strawberry Shortcakes' Berry Bitty Adventures</i> (Hathcock, 2010)	39
2.2.4. <i>In Search of...</i> (Schmidt, 2018)	40
2.2.5. <i>Rocco</i> (Cantolla, 2018)	41
2.2.6. <i>Project Icon</i> (Joffe, 2020)	42
2.2.7. <i>Curious George</i> (Fallon, 2006)	43
3. Desafios na tradução de programas infantis: estratégias e técnicas utilizadas	44
3.1. Trocadilhos/ Jogos de palavras	45
3.1.1. <i>Docinho de Morango e as aventuras na Cidade dos Morangos</i> : Episódio 1	45
3.1.2. <i>Curious George</i>	47
3.2. Aliterações	49
3.3. Canções e rimas	51
3.4. Problemas relacionados com códigos semióticos	53
3.4.1. Código Iconográfico: <i>Curious George</i> , episódio 5B- <i>Fix it Monkey</i>	53
3.4.2. Código gráfico: <i>Blue's clues and you!</i> episódio 4 - <i>ABCs with Blue</i>	54
3.5. Problemas relacionados com o tipo de linguagem	54
3.6. Outro tipo de problemas	55
Considerações finais	57

Referências bibliográficas.....	59
Webgrafia	63

Lista de abreviaturas

LIJ- Literatura infantojuvenil

LSE- Legendagem para Surdos e Ensurdecidos

TAV- Tradução audiovisual

TC- Texto de chegada

TO- Texto de origem

Índice de figuras

Figura 1: Logótipo da Somnorte	31
Figura 2: Interior de um dos estúdios da Somnorte. Fonte: https://www.somnorte.com/Somnorte/Apresentacao.html	31
Figura 3: Bastidores das dobragens do Tempo Entre Costuras.....	32
Figura 4: Excerto de um guião traduzido de Curious George. Estrutura a seguir.	36
Figura 5: Personagens da série infantil Fifi and the Flowertots	38
Figura 6: Imagem promocional da série Blues Clues and You!	39
Figura 7: Personagens da série Strawberry Shortcake's Berry Bitty Adventures.....	40
Figura 8: Poster promocional da nova versão da série In Search of	41
Figura 9: Rocco.....	41
Figura 10: Imagem de cena retirada do episódio 3 de Project Icon.....	42
Figura 11: Curious George	43
Figura 12:Tipos de estratégias e técnicas de tradução, Gambier (2009)	44
Figura 13:Cenas do episódio 1 de Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos	45
Figura 14: Imagem de referência à batedeira de manteiga retirada do episódio 9A Your Churn, George.....	47
Figura 15: Imagem de referência à bola de elásticos gigante retirada do episódio 15B de Curious George.....	48
Figura 16: Referência ao personagem Fearless Freddy, retirada do episódio 15B: Buggy House	50
Figura 17: Cena do episódio 5B da 11ª temporada de Curious George.....	53
<i>Figura 18: Cena do episódio 4 da 1ª temporada da série Blues Clues and You!</i>	54
Figura 19: Reação de George ao perceber que o inseto não cheirava mal, contrariamente ao implícito no seu nome "stinkbug"	56

Índice de Tabelas

Tabela 1: Informação sobre o tradutor, atores e diretor de dobragem nos créditos finais	22
Tabela 2: Cronograma das tarefas realizadas no estágio.....	34
Tabela 3: Exemplo da utilização dos <i>Ad lib</i> na tradução para dobragem, retirado do episódio 3 da 11ª temporada de <i>Curious George</i>	35
Tabela 4: Episódios traduzidos e respetivo número de palavras	37
Tabela 5: Exemplos de falas do episódio 3 de <i>Project Icon</i> que retratam cânticos bíblicos e a predominância de expressões não verbais	42
Tabela 6: Exemplo das traduções da palavra "Butch"	45
Tabela 7: Exemplo das traduções da palavra "Tad"	46
Tabela 8: Exemplos das traduções da palavra "berry"	46
Tabela 9: Exemplo do trocadilho com a palavra "Jumpy"	48
Tabela 10: Exemplo do trocadilho com as palavras "cat" e "catastrophe"	49
Tabela 11: Exemplo de aliteraões encontradas na 11ª temporada de <i>Curious George</i> ..	50
Tabela 12: Exemplo da tradução de "Fearless Freddy"	50
Tabela 13: Exemplo da tradução de uma canção de um episódio de <i>Fifi e os Floriguinhos</i>	51
Tabela 14: Comparação das traduções da canção de embalar do episódio 1 de <i>Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos</i>	52
Tabela 15: Exemplo da tradução de um feitiço do episódio 7A de <i>Curious George</i>	52
Tabela 16: Exemplo da tradução do termo "monkey wrench"	53
Tabela 17: Exemplo da tradução da expressão "Well, I'll be" no episódio 9A de <i>Curious George</i>	55
Tabela 18: Comparação das traduções da expressão "My Goodness" do episódio 1 de <i>Docinho de Morango, Aventura na Cidade dos Morangos</i>	55
Tabela 19: Exemplo da tradução do termo "stinkbug" no episódio 15A de <i>Curious George</i>	55

Introdução

Este relatório de estágio centra-se na descrição e análise do estágio curricular realizado nos estúdios de dobragem da Somnorte, em Vila Nova de Gaia, decorrido entre os meses de fevereiro e julho de 2020.

A realização deste estágio surge no âmbito da conclusão do Mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngue e pretende potenciar a aplicação, por parte da aluna, dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos ao longo do mestrado, num contexto profissional. Para este estágio em específico, são aplicados conhecimentos adquiridos no âmbito das unidades curriculares de Tradução Audiovisual, Tradução Especializada e Ferramentas Avançadas para Tradução.

A realização deste estágio tem como objetivo a aquisição experiência numa área de futuro exercício profissional de interesse; compreender o funcionamento de um estúdio de gravação audiovisual e a importância dos tradutores no desenvolvimento de um projeto, bem como obter sentido de responsabilidade em relação ao cumprimento de prazos e profissionalismo, trabalhando em projetos reais.

Em relação aos objetivos específicos, pretende-se aprender as diferentes técnicas e estratégias da tradução para dobragem e legendagem; entender as regras e convenções que se aplicam a diferentes modalidades de TAV; conhecer a diversidade e especificidade de normas requeridas por diferentes clientes na tradução e, por último, compreender as possíveis restrições de vocabulário na programação infantil.

As atividades previstas para o estágio são, numa primeira fase, a tradução de episódios antigos de séries de animação e imagem real, para dobragem e legendagem, com o objetivo de confrontar com o produto final e perceber os erros efetuados. Já numa segunda fase, pretende-se realizar traduções de conteúdo novo, para dobragem, aplicando os conhecimentos adquiridos.

Na primeira parte deste relatório, faz-se um enquadramento teórico dos conteúdos abordados no estágio, em concreto sobre a TAV e as suas modalidades, o enfoque nas duas principais modalidades praticadas no estágio (Legendagem e dobragem) e a tradução para crianças.

Na segunda parte, apresenta-se a entidade acolhedora do estágio, descrevem-se as tarefas realizadas e, do mesmo modo, analisam-se os desafios encontrados e as técnicas e estratégias utilizadas para os ultrapassar, categorizando esses problemas de acordo com questões linguísticas como os recursos estilísticos, canções e tipo de linguagem.

Por fim, é feita uma reflexão final acerca da importância deste estágio, quer a nível pessoal, quer a nível profissional e o balanço de toda a experiência. Os anexos são apresentados à parte e contêm os episódios referidos nos exemplos dados neste relatório.

I. Contextualização teórica

1. A Tradução audiovisual

Segundo Chaume (2016, p.68) “Audiovisual translation is an academic umbrella term that covers all types of linguistic and semiotic transfers of audiovisual texts.”. De acordo com o mesmo autor, esta atividade passou a ser chamada de Tradução Audiovisual no final do século XX devido às principais práticas que envolvia na altura: dobragem, legendagem e *voice over*.

Contudo, a tradução audiovisual nem sempre teve esta denominação. Vários autores propuseram outros nomes que apenas se focavam numa das modalidades ou pretendiam englobar todas as transferências de textos audiovisuais (Chaume, 2016). Alguns exemplos de outras denominações para a atividade da tradução audiovisual, de acordo com Lerma Sanchis (2017), podem ser: *Film Dubbing* (Fodor, 1976), *Constrained Translation* (Titford, 1982), *Film Translation* (Snell-Hornby, 1988), *Screen Translation* (Mason, 1989), *Film and TV Translation* (Delabastita, 1989), entre outras.

Atualmente, o termo mais usado é Tradução Audiovisual “uma vez que sublinha a dimensão multisemiótica e a diversidade dos media em jogo” (Lerma Sanchis 2017, p.37). Além disso, esta denominação permitiu incluir novas modalidades relacionadas com a acessibilidade, tais como a audiodescrição, a legendagem para surdos e ensurdecidos. Apesar de a denominação TAV ser a mais utilizada, ainda existem outras designações, com as quais convive, tais como *Screen Translation*, *Media Translation* e *Traduction Multimédia*. (Lerma Sanchis, 2017)

Devido a esta variedade terminológica, importa referir alguns dos termos que são também utilizados; contudo, a designação que será adotada neste trabalho é Tradução Audiovisual, precisamente por ser a mais utilizada e mais completa.

1.1. As modalidades de TAV

O termo académico “tradução audiovisual” inclui várias modalidades, isto é, “diversos métodos técnicos que se utilizam para realizar el transvase lingüístico y semiótico de un texto audiovisual de una lengua y cultura a outra.” (Chaume, 2009, p.73).

Apesar de as modalidades mais conhecidas serem a legendagem, a dobragem e o *voice over*, existem muitas outras formas de transferência linguística no âmbito da TAV.

Díaz Cintas (2009, p.4) refere que

Although it is true that habit, cultural disposition and financial considerations have made of dubbing, subtitling and voiceover the three most common translation modes of AVT, this does not mean that they are the only language transfer options available in the industry.

Díaz Cintas acrescenta ainda que autores como Luyken et al. (1991), Gambier (1996) e Díaz Cintas (1999) distinguem mais de 10 tipos diferentes de transferência multilingue no âmbito da comunicação audiovisual (Díaz Cintas, 2009).

Por sua vez, Chaume (2009) afirma que a dobragem e legendagem são as duas modalidades preferidas, com grande diferença em relação às restantes, contudo, o conceito de tradução audiovisual deve incluir todas as classes de transferência de textos audiovisuais possíveis. O mesmo autor indica que, dentro do conceito de TAV, estão incluídas diversas modalidades, as quais serão enumeradas a seguir:

1. Dobragem e todas as formas de pós-produção de som como os *fandubs*, a narração e a audiodescrição;
2. Legendagem, que inclui todas as possíveis formas de inserção de legendas no ecrã : legendagem convencional, legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), legendagem pedagógica, legendagem simultânea ou ao vivo, sobrelegendagem¹, *fansubs*, etc.;
3. *Voice-over*, utilizado maioritariamente em documentários, entrevistas, publicidade e reportagens;
4. Interpretação simultânea, utilizada exclusivamente em alguns filmes, em certos festivais de cinema ou na retransmissão em direto de certos eventos (como por exemplo, os Óscares);
5. Tradução à vista, com as mesmas características da anterior, mas com presença praticamente nula nos dias de hoje;
6. Comentário livre, utilizado em programas humorísticos e também como versão alternativa e paródica da dobragem.

Baseando-se em Chaume (2013), Lerma Sanchis (2017) apresenta a divisão destas modalidades em duas categorias. A primeira, denominada de *captioning*, compreende as modalidades que adicionam no texto de chegada a tradução escrita ou a transcrição das vozes que se ouvem no texto original. Esta categoria engloba a legendagem, legendagem intercalada, legendagem em direto, sobrelegendagem, legendagem para surdos e *fansubbing* ou legendagem amadora. Já a segunda categoria, *revoicing*, implica a adição de novas vozes sincronizadas com as imagens e compreende as seguintes modalidades de dobragem, *voice over* (de acordo com a mesma autora, também denominada de dobragem parcial,

¹ Segundo Monteiro (2013, p.8), sobrelegendagem é “é o nome habitualmente dado à legendagem de peças de teatro e óperas, em que as legendas são colocadas num ecrã acima do palco onde se desenrola a cena, traduzindo os diálogos das personagens numa única linha continua”

semi-dobragem ou narração), interpretação simultânea, tradução à vista de um filme, comentário livre, audiodescrição e *fandubs*.

Uma vez que o objetivo deste trabalho não é um estudo aprofundado de todas as modalidades de TAV, apenas serão apresentadas as duas principais: legendagem e dobragem, com especial foco na dobragem, já que foi a mais explorada ao longo do estágio, principalmente na dobragem de produtos audiovisuais de animação.

2. A legendagem

Segundo Díaz Cintas (2010, p.344)

(...) subtitling consists in rendering in writing the translation into a TL of the original dialogue exchanges uttered by the different speakers, as well as of all other verbal information that is transmitted visually (letters, banners, inserts) or aurally (lyrics, voices off)

Em relação à dimensão técnica, Díaz Cintas (2010) explica que, de um modo geral, as legendas não contêm mais do que duas linhas, são apresentadas horizontalmente e aparecem sincronizadas com a imagem e o diálogo. O processo de sincronização, na legendagem, é também conhecido como *spotting*, *cueing*, *timing* ou *originating* e pode ser levado a cabo tanto pelos próprios tradutores como por técnicos que conheçam o programa de legendagem.

No que respeita ao tempo que uma legenda permanece no ecrã, este depende tanto da rapidez do diálogo original, como da velocidade de leitura dos espectadores. A prática tradicional é baseada na chamada “6 second rule” (Díaz Cintas & Remael, 2007), segundo a qual duas linhas de cerca de 35 caracteres podem ser lidas confortavelmente em seis segundos. (Díaz Cintas, 2010).

No entanto, a restrição do número de caracteres por linha a 35, 39 ou 43 é um fator mais relativo. A maioria dos programas de legendagem trabalham com *pixels*, que permitem um tipo de letra proporcional, o que significa que os legendadores podem escrever o máximo de texto possível, dependendo do tamanho da letra e do espaço disponível no ecrã (Díaz Cintas, 2010).

No que toca a estratégias de tradução utilizadas na legendagem, a redução é a estratégia principal utilizada pelos legendadores. Estas reduções podem ser: “...partial, where condensation of the original is paramount, and total, when part of the message is deleted.” (Díaz Cintas, 2010, p.346). O autor acrescenta que, em ambos os casos, as decisões devem responder ao princípio da relevância e assegurar-se de que não excluem informação importante.

Sobre a teoria da relevância, Smith (2002, p.116) menciona a proposta de Ernst-August Gutt (1992):

Relevance theory provides sound theoretical reasons for adapting the translation principles used to produce a translation to suit the target audience’s expectations and the contextual assumptions with which the target audience will interpret a translation. Each translator is free to select the specific translation method best suited to the needs of his or her target audience and translation objective. Depending on the nature of the translation project, relevance theory can endorse anything from largely literal to fairly free translations.

Em relação à teoria da relevância aplicada à TAV, Bogucki (2004) indica que o objetivo do tradutor não é ser o mais explícito possível, mas, sim, ter em atenção aquilo que o espectador quer.

Tendo em conta as restrições existentes na legendagem, o legendador não tem outra escolha senão libertar-se do estigma da tradução literal e da equivalência formal (Bogucki, 2004). Nesse sentido, Díaz Cintas (2010, p.346) defende ainda que “Although subtitles cannot translate absolutely everything that is said, they must strive to capture the essence of what is said.”. No que respeita às restrições da legendagem, Bogucki (2004) refere o conceito de “constrained subtitling”, afirmando que, uma vez que a legendagem é uma atividade complexa, que implica uma passagem do oral para o escrito, a perda de informação na tradução é um risco comum.

2.1. Tipos de legendagem

A legendagem pode ser classificada de acordo com o ponto de vista técnico e linguístico. Do ponto de vista técnico, as legendas podem ser abertas, quando vêm juntamente com a imagem e não podem ser retiradas, como no cinema, ou fechadas, quando são opcionais e os espectadores podem escolher adicioná-las ou não, tal como nos DVDs (Díaz Cintas, 2010). Já do ponto de vista linguístico, as legendas podem ser *intra*linguísticas, quando a língua das legendas e do programa coincidem, e *inter*linguísticas quando a mensagem falada ou escrita do programa original é traduzida para a língua de chegada. Além destes dois tipos, existem também as legendas *bilingues*, que são produzidas em áreas geográficas onde coexistem duas ou mais línguas, como por exemplo, na Finlândia (Díaz Cintas, 2010).

2.1.1. Legendagem intralinguística

A legendagem intralinguística pode servir dois propósitos:

- a) Proporcionar maior acessibilidade: destinada a audiências com problemas de audição, também conhecida como *subtitling for the deaf and the hard-of-hearing* (SDH) (Díaz Cintas, 2010, p.347), cuja versão portuguesa é “Legendagem para surdos e ensurdecidos” ou LSE (ATAV, 2021).

De acordo com Díaz Cintas (2010), as principais características da LSE são:

- Na televisão, costumam mudar de cor de acordo com a pessoa que está a falar ou enfatizam certas palavras dentro da mesma legenda;
- Nos DVDs utilizam etiquetas para identificar os falantes;
- Incorporam informação paralinguística, tal como o barulho de um motor, passos numas escadas ou risos;

- O posicionamento pode ser à direita ou à esquerda para que o espectador consiga identificar mais facilmente os falantes ou indicar de onde vem um certo som.
- b) Aprendizagem de línguas (jovens, imigrantes, etc.): enquanto ferramenta para uma melhor compreensão linguística, este tipo de legendagem traduz tudo aquilo que é dito, ao contrário do que acontece na legendagem interlinguística (Gambier, 2012).

2.1.2. Legendagem interlinguística

Segundo Gambier (2012) este processo envolve a transferência do diálogo oral de uma ou várias línguas para conteúdo escrito de uma ou duas línguas.

Georgakopoulou (2009) apresenta a legendagem interlinguística como “...a type of language transfer in which the translation, that is the subtitles, do not replace the original Source Text (ST), but rather, both are present in synchrony in the subtitled version.”. Uma vez que o principal objetivo da legendagem interlinguística é simplificar a informação transmitida, de acordo a obedecer às restrições temporais e espaciais, este tipo de legendas não substituem a linguagem original do filme, mas, sim, coexistem com a mesma.

3. A dobragem

De acordo com Chaume (2013, p.107):

Dubbing consists of translating and lip-syncing the script of an audiovisual text, which is then performed by actors directed by a dubbing director and, where available, with advice from a linguistic consultant or dubbing assistant.

Chaume (2006) afirma que esta técnica é maioritariamente utilizada em países como a Alemanha, Itália, França, Espanha, Áustria, Suíça. Hungria, República Checa, Eslováquia, Turquia, Brasil, China, Japão, a maioria dos países asiáticos e alguns países do norte de África.

Cintas e Orero (2010) referem que a dobragem é apelidada de “traduction totale” (Cary, 1960) devido aos diversos desafios que apresenta, uma vez que requer custos elevados e é um processo complexo que envolve vários profissionais, tais como tradutores, adaptadores ou escritores de diálogos, diretores de dobragem, atores e técnicos de som e, por isso, está restrita à tradução de filmes, séries de televisão e *sitcoms*, programas infantis, *reality shows*, documentários, publicidade, etc.

Lozano (2015) acrescenta ainda que a dobragem tem restrições, tais como a sincronização visual, bem como uma série de outros fatores que surgem ao longo das várias fases da dobragem, com a finalidade de conseguir que o espectador acredite que os atores estão a falar na sua própria língua. Paralelamente, Cintas e Orero (2010) indicam o facto de a dobragem criar a ilusão de que as pessoas no ecrã falam a mesma língua do espectador, escondendo assim o ato da tradução.

A propósito desta ilusão, Lerma Sanchis (2007) menciona a “verosimilhança” dos diálogos dos guiões e o modo como esta obriga a recriar a “ficção de uma oralidade espontânea através de marcas da oralidade variáveis de língua para língua” (Lerma Sanchis, 2007, p. 95).

Baños-Piñero (2004), refere a “oralidade pré-fabricada” dos textos audiovisuais que partilha numerosas características com o discurso oral espontâneo, que pretende imitar. Indica também, de acordo com Chaume (2001), que este discurso pré-fabricado é característico tanto de textos audiovisuais de produção própria como de textos audiovisuais traduzidos. Por um lado, o guionista de um texto audiovisual segue uma série de estratégias e utiliza diversos mecanismos para elaborar um discurso verosímil que, apesar de fingido, possa ser identificado pelos espectadores como discurso oral. Por outro lado, o tradutor audiovisual aplica uma série de recursos que reflitam a “linguagem real” no texto de chegada. No caso da dobragem, as características próprias do discurso oral da língua de partida são transmitidas através da linguagem oral na língua de chegada (Baños-Piñero, 2004).

3.1. Processo de dobragem

Apesar de o processo de dobragem variar de acordo com o país onde decorre e os diferentes estúdios, a prática comum é a realização de uma primeira tradução, que é levada a cabo pelo tradutor e entregue posteriormente ao adaptador ou diretor de dobragem, responsável pela sincronização da tradução com o áudio e imagem do original (Cintas & Orero, 2010).

De uma forma mais completa, Chaume (2006) descreve todo o processo de dobragem que começa quando um canal de televisão ou cinema decide comprar os direitos de exibição de um filme estrangeiro, para o poder disponibilizar na língua local. De seguida, o canal de televisão ou cinema contrata um estúdio de dobragem para realizar o processo de dobragem e tradução.

No estúdio, enquanto o diretor de dobragem escolhe as vozes adequadas para as personagens, a tradução é delegada a um tradutor profissional, ao qual é entregue o guião. Numa primeira fase é realizado um *translation brief*², que consiste normalmente numa tradução literal que reflete todas as idiossincrasias do texto e cultura de partida, a qual é chamada de “rough translation” (Chaume, 2006, p.6).

Posteriormente, a tradução é rescrita pelo redator de diálogos que é, por vezes, o mesmo tradutor, cujo papel é tornar a tradução mais natural para que soe como um discurso fluído. É também nesta fase que se tem em atenção a sincronização, que abordaremos mais adiante.

Após esta fase, o texto é passado aos atores de dobragem, que, sob as orientações do diretor de dobragem, irão proferir as falas traduzidas e “encaixá-las” na boca das imagens dos atores originais.

Por fim, o técnico de som, ou engenheiro, grava os diálogos de chegada numa faixa vazia da cópia original do filme que será misturada com as faixas originais.

² Segundo Nord (1997), um translation brief deve conter informação (explícita ou implícita) acerca dos destinatários do texto de chegada, o potencial tempo e lugar da receção do texto; o meio através do qual o texto vai ser transmitido e o motivo para a produção ou receção do texto.

3.2 A sincronização

A sincronização é um dos fatores mais importantes na dobragem e é frequentemente considerada a característica de destaque nesta modalidade de TAV, dado que tem um impacto direto na tradução e no produto (Chaume, 2006). Outras características essenciais são a necessidade de produzir uma tradução que reflita o diálogo fluente bem como o efeito da interação entre imagem e som nas soluções de tradução.

Em relação à definição de sincronização, Chaume (2006) propõe a seguinte metodologia:

Synchronization is one of the features of translation for dubbing, which consists of matching the target language translation and the articulatory and body movements of the screen actors and actresses, as well as matching the utterances and pauses in the translation and those of the source text.

Chaume (2006, p.7)

Esta definição agrega os três tipos de sincronização distinguidos por Fodor (1969) e citados por Cintas & Orero (2010), que são: a sincronização fonética, a sincronização de personagem ou cinética e a isocronia.

A sincronização fonética, também conhecida como *lip-sync*, diz respeito ao enquadramento do texto de chegada nos movimentos da boca das personagens, particularmente em *close-ups*. O diálogo traduzido deve ser moldado de tal forma que, apesar da sua natureza foneticamente diferente, aparenta ser visualmente semelhante ao original quando sobreposto nas imagens e faixa sonora originais. Para criar esta ilusão é extremamente importante respeitar vogais abertas (a, e, o), consoantes bilabiais (b, p, m) e labiodentais (v, f), que são aquelas em que o espectador mais repara em *close-ups*. Em relação às estratégias para obter a sincronização fonética, algumas delas implicam ajustar o ritmo no qual o texto final é entregue, eliminar algumas palavras e introduzir expressões para preencher o texto (Ex: *you know, well, etc.*).

A sincronização de personagem (Fodor, 1969), ou cinética (Whitman-Linsen, 1992), diz respeito à sincronização da tradução com os movimentos e gestos dos atores. O objetivo é garantir que o diálogo não contradiga a imagem e que, por exemplo, uma cabeça a abanar seja acompanhada de um “não”.

Por último, a *isocronia* consiste em assegurar que a duração das falas traduzidas é compatível com a duração das falas originais, e podem ser encaixadas entre os movimentos das bocas dos atores. A maior parte das críticas sobre a dobragem de um filme devem-se a falhas na *isocronia*, uma vez que é onde os espectadores mais facilmente conseguem identificar os desacertos (Chaume, 2006).

3.3. Tradução para dobragem: os desafios

Ayhan Şahin (2012, p.34) defende que o tradutor está no centro da tradução, e que deve possuir o conhecimento e competências para traduzir um filme específico. Deste modo, na tradução audiovisual, o tradutor, além de conhecimentos linguísticos avançados, deve também ter outras competências, nomeadamente de cultura geral, para traduzir determinado filme.

Em relação ao tradutor de TAV, o mesmo autor indica o seguinte:

Especially AVT translator must possess the knowledge of source language and culture, and likewise target language and culture, film-type knowledge, adaptation, paraphrasing and rephrasing skills and must have an extensive vocabulary in both languages.

Şahin, (2012, p.35)

Şahin afirma que este conhecimento e competências são essenciais na tradução para dobragem, uma vez que o tradutor joga com as palavras de modo a encaixá-las nos movimentos dos lábios. Para o conseguir, por vezes pode ser necessário mudar a ordem das palavras, usar sinónimos, diminuir ou aumentar as frases ou formar frases invertidas.

Uma vez que a dobragem é um tipo de TAV complexo que envolve vários agentes, é comum encontrar diversos desafios associados a esta prática. Şahin (2012) destaca três tipos de elementos: culturais, humorísticos e linguísticos.

3.3.1. Elementos Culturais

Num filme, os elementos culturais costumam surgir através dos canais visual e verbal. O tradutor deve ser capaz de reconhecer, captar, interpretar e analisar estes elementos, o que significa que além de ser bilingue, o tradutor deve também ser *bicultural* (Şahin, 2012).

O mesmo autor afirma que, na tradução escrita, os elementos culturais são relativamente fáceis de transferir para a cultura de chegada, contudo, uma vez que a dobragem lida com os canais verbal e visual, os elementos culturais traduzidos podem não corresponder à informação visual que os acompanha.

Em relação a estratégias para traduzir este tipo de elementos, Tomaszkiwicz (1993) *apud* Pettit (2009), enumera-as da seguinte forma:

1. Omissão: o elemento cultural é totalmente omitido;
2. Tradução literal: a solução do texto de chegada corresponde o mais aproximadamente possível à original;
3. Empréstimo: o termo original é utilizado no texto de chegada;

4. Equivalência: a tradução tem um significado e função semelhantes na cultura de chegada;
5. Adaptação: a tradução é ajustada à língua e cultura de chegada numa tentativa de evocar conotações semelhantes ao original;
6. Substituição do elemento cultural com deícticos, particularmente quando acompanhado de um gesto ou pista visual;
7. Generalização: também conhecida como neutralização do original;
8. Explicitação: envolve uma paráfrase para explicar o elemento cultural.

3.3.2. Elementos humorísticos

Şahin (2012) indica que a tradução de elementos humorísticos é uma das áreas mais desafiadoras em TAV e testa as suas capacidades ao máximo, uma vez que estes elementos dependem, por vezes, de jogos de palavras e trocadilhos que são associados a um código visual.

Culturas diferentes têm diferentes sentidos de humor e o tradutor deve, em primeiro lugar, captar os elementos humorísticos e traduzi-los de forma a manter o efeito humorístico na língua de chegada.

Em relação à classificação de elementos humorísticos, Martinez Sierra (2009) destaca 8 elementos potencialmente humorísticos:

- 1) Elementos sobre a comunidade e instituições: elementos especificamente enraizados numa determinada comunidade. Exemplo: nome ou título de uma pessoa, artista, celebridade, político, organização, edifício, etc.;
- 2) Elementos de sentido de humor da comunidade: elementos cujos temas parecem ser mais populares em certas comunidades do que noutras;
- 3) Elementos linguísticos: baseados em aspetos linguísticos;
- 4) Elementos visuais: partem da imagem que vemos no ecrã;
- 5) Elementos gráficos: humor derivado de uma mensagem escrita inserida num ícone concreto;
- 6) Elementos paralinguísticos: humor presente em elementos paralinguísticos, como um sotaque estrangeiro, um tom de voz ou a imitação da forma de falar de uma personagem famosa;
- 7) Elementos sonoros: Humor baseado em sons da trilha sonora;
- 8) Elementos humorísticos não marcados: qualquer elemento humorístico que não esteja incluído em nenhum dos citados anteriormente.

3.3.3. Elementos linguísticos

Por último, Şahin (2012) indica os elementos linguísticos. De acordo com o autor, estes são os mais comuns na TAV, sendo também quase impossíveis de traduzir, uma vez que cada língua tem as suas características linguísticas próprias.

O autor distingue ainda cinco tipos de elementos linguísticos: Jogos de palavras, palavrões, dialetos, idioletos e canções.

i. Jogos de palavras

De acordo com o Dicionário Cambridge, o significado de *wordplay*, ou “jogo de palavras” corresponde à “activity of joking about the meanings of words, especially in an intelligent way”.

Şahin (2012) menciona a dificuldade de traduzir este tipo de elemento humorístico, uma vez que o este não é apenas composto pela informação verbal, mas também pela visual. Na dobragem, o tradutor encontra-se mais limitado, uma vez que, ao contrário da tradução literária não têm a hipótese de acrescentar notas explicativas e, como a piada está ligada a uma imagem no ecrã, o tradutor tem mais limitações para a mudar.

ii. Palavrões

Existem diversos filmes que contêm palavrões, ou palavras consideradas tabu. Dependendo das ideologias da sociedade em que o tradutor está inserido, este pode ter de atenuar o palavrão.

Partindo da ideia de que cada cultura considera certas palavras ou expressões como tabu, Pardo (2013, p.123) menciona que “any kind of conduct could be considered taboo by a community since the judgement that a particular conduct is taboo is specific to that society, behaviour and culture.”

Neste sentido, a tradução dos elementos tabu vai depender dos valores de cada sociedade. No caso da dobragem, existe a figura do tradutor e do adaptador, sendo que o primeiro é responsável pela tradução propriamente dita, que reflete exatamente aquilo que está no texto original e o segundo, adapta a tradução à dobragem. Deste modo, Giordano (2013) explica que, no caso da dobragem de inglês para italiano, a dobragem de palavrões envolve muita negociação entre o tradutor e o adaptador, afirmando que “While the translator tends to adhere closely to the source text, the adapter tends to depart from it in order to tone down and neutralize the effect of taboo words” (Giordano, 2013, p.224).

iii. Dialetos

De acordo com o dicionário Infopédia, dialeto significa “variante local ou regional de uma língua, que se distingue em relação à língua padrão pelas especificidades a nível da pronúncia (fonética), do vocabulário (léxico), etc.”.

A forma como as pessoas falam diz muito sobre elas, por exemplo, a sua localização geográfica ou classe social. Na dobragem, estas características perdem-se e apenas se ouve a língua padrão. (Şahin, 2012).

iv. Idioletos

Além dos dialetos, as pessoas têm a sua própria forma de falar, que segundo o dicionário Infopédia é o “modo particular como cada falante usa a língua, segundo os seus hábitos discursivos, variações geográficas, características sociais, etc”. Mais uma vez, esta característica perde-se na dobragem e o tradutor tende a traduzir os idioletos como língua padrão.

v. Canções

Por último, as canções podem ser uma parte importante de um filme, uma vez que são relevantes para o seu enredo, e algo ao qual o tradutor deve prestar atenção.

Şahin (2012) indica que criar textos para serem cantados é um desafio para o tradutor, uma vez que este está sujeito às restrições impostas pela música, que tem o seu próprio ritmo e notas. Traduzir uma canção palavra por palavra é impossível, logo, o tradutor deve tentar perceber a sua essência e recriá-la o melhor possível na língua de chegada.

3.4. Dobragem de produtos de animação

No que diz respeito à dobragem de animação, Chorão (2013) sublinha a maior facilidade em dobrar animação em relação à imagem real, devido a uma menor necessidade de *lip-sync*, isto é, é mais fácil adaptar uma tradução aos movimentos da boca de um desenho animado do que de uma pessoa real. A autora cita ainda a opinião do ator português Carlos Freixo, que afirma que “... dobrar um boneco é uma coisa, dobrar um actor não é a mesma coisa!” (Chorão, 2013, p.123).

Quando se fala em dobragem para animação, é imprescindível falar do *voice acting*, que diz respeito à voz originalmente gravada nos filmes de animação. Sánchez Mompeán (2015) aponta a importância de distinguir os conceitos de dobragem e *voice acting*, já que têm diferentes processos e se deparam com diferentes obstáculos. O *voice acting* alude ao ato de dar voz a um desenho animado na

língua original do filme. Esta ação decorre antes do processo de sincronização, ou seja, estes diálogos são proferidos pelos atores antes de serem criados os movimentos da boca dos personagens, fazendo assim com que esses tais movimentos sejam concebidos de acordo com o texto já existente. Por outro lado, a dobragem decorre após o filme estar completamente produzido e ser distribuído para ser traduzido e sincronizado. Os atores de dobragem trabalham com o texto traduzido e são supervisionados pelo diretor de dobragem. O trabalho destes atores de dobragem é mais exigente, isto é, de modo a cumprir o principal objetivo da dobragem (que os espetadores ouçam os diálogos na sua própria língua), eles têm de se encaixar nas limitações temporais e visuais. Sánchez Mompeán (2015) indica também algumas diferenças no processo de gravação: se por um lado, os atores de dobragem raramente têm a oportunidade de interagir uns com os outros, sendo-lhes dado apenas um resumo do enredo e as suas falas no momento da gravação, por outro, os *voice actors* podem preparar os seus papéis com antecedência e entrar nos seus personagens.

Em relação à escolha de atores conhecidos para dar voz a desenhos animados, Sánchez Mompeán (2015) afirma que a mesma pode influenciar também a escolha do dobrador no país de chegada, ou seja, por vezes pode ocorrer que a seleção de uma celebridade no país de origem possa fazer com que o dobrador no país de chegada seja também uma celebridade. Como exemplos a autora aponta filmes como *Shrek* (Steig, 2001) e *O Gato das Botas* (Miller, 2011). No caso d' *O Gato das Botas*, o ator que dá voz ao gato das botas é Antonio Banderas, que tem um sotaque espanhol no filme original. Na versão espanhola, o mesmo ator foi escolhido para dar a voz ao personagem, contudo, para destacar essa característica do personagem, foi decidido dar ao Gato das Botas espanhol um sotaque andaluz, aludindo às origens do ator (Málaga). No caso do *Shrek*, quem dá voz às personagens Shrek e Burro são dois atores de comédia internacionalmente conhecidos (Mike Myers e Eddie Murphy). Da mesma forma, na versão espanhola, foram também escolhidos dois atores de comédia locais para dar voz aos mesmos personagens, (José Mota e Juan Muñoz). Em Portugal, quem dá voz ao Shrek é José Jorge Duarte, que atribuiu ao personagem um sotaque transmontano, enfatizando a sua componente humorística.

No que respeita aos códigos semióticos presentes nos filmes infantis, Lozano (2017) destaca três códigos fundamentais do ponto de vista da tradução: o código linguístico, o iconográfico e o musical. O código linguístico, como o próprio nome indica, refere-se à linguagem presente nos produtos audiovisuais, que tem características relacionadas com a oralidade, isto é, os diálogos devem parecer naturais e refletir a oralidade espontânea da língua de chegada. O autor menciona ainda a variedade linguística denominada “dubbese”, que reproduz o tipo de linguagem que o público quer ouvir, tendo como características o vocabulário, estruturas gramaticais e aspetos semânticos mais simples. No caso

dos filmes infantis, essa simplicidade da linguagem é ainda mais evidente, contendo também expressões comuns de crianças. Benítez Baéz (2018) menciona também o “dubbese” ou “oralidade pré-fabricada”, afirmando que “surge de las distintas políticas para la lengua que se imponen en cada país” (Benítez-Baéz, 2018, p.16). O mesmo autor refere ainda que, na animação, esta oralidade pré-fabricada tem um papel mais relevante devido ao caráter irreal e didático do produto.

O código iconográfico diz respeito às imagens presentes no produto audiovisual, e como indicado por Lozano (2017, p.102) “represents a link between children’s films and picture books and children’s own drawings and artworks”. Por outro lado, é mais notório em filmes de animação, onde há uma maior interação entre os códigos linguístico e iconográfico. Na tradução, a relação entre os dois códigos é de complementaridade e a imagem não deve ser vista como uma restrição, mas sim como uma ajuda para uma tradução apropriada (Martinez Sierra, 2009) *apud* Lozano (2017).

O terceiro código fundamental para os filmes infantis é o musical, cujo papel é essencial nos filmes de animação, uma vez que o público está familiarizado com o código musical e a sua capacidade de conter e transmitir emoção, pelo que seria estranho ver filmes de animação sem música. No que toca às canções, muito presentes em filmes de animação, o tradutor pode utilizar três estratégias: deixá-la na língua original (quando se trata de canções pop conhecidas internacionalmente); adaptar a tradução à música original (principal estratégia utilizada) ou então escrever uma letra nova que não tenha nenhuma relação aberta com a original (Lozano, 2017).

Por fim, o autor conclui que a dobragem de filmes de animação infantis é um processo que vai além da simples adaptação linguística. Os tradutores, mais do que noutro tipo de texto audiovisual, devem ter em consideração a informação e o impacto sensorial dos diferentes códigos semióticos. Em relação à tradução destes textos, Lozano (2017) defende que é bastante influenciada pelas características específicas do público recetor, que, uma vez que se trata de uma audiência dupla (crianças e adultos), deve ter em consideração, tanto as características das crianças, como dos adultos.

4. O mercado da TAV em Portugal

Ao contrário de países próximos como a Espanha, França, Itália e Alemanha, em Portugal, a modalidade de TAV predominante é a legendagem. A dobragem, no entanto, não é muito bem aceite pelo público e isso é demonstrado em opiniões de Miguel Esteves Cardoso ou Vitor Afonso, que tal como citado por Chorão (2013), “enfazizam a interferência artística da dobragem no componente auditivo da obra audiovisual, influenciando negativamente o resultado final da obra” (Chorão, 2013, p.81).

Este cenário de preferência pela legendagem em detrimento da dobragem pode explicar-se em parte através da história da TAV em Portugal, que é exposta com base no trabalho de Graça Chorão (2013): *A dobragem em Portugal: Novos Paradigmas da Tradução Audiovisual*. A par do surgimento do filme sonoro, na década de 1930, surgiu também a necessidade de tornar esses produtos acessíveis a outros países e culturas através da tradução. Chorão (2013) indica que esta altura, em que surgiu o cinema sonoro, coincidiu com a eclosão da cinematografia portuguesa em pleno Estado Novo, que valorizava as produções nacionais, atribuindo-lhes grandes subsídios e não dando grande importância às produções estrangeiras. Contudo, o cinema estrangeiro começou a suscitar interesse por parte da população, tendo sido a legendagem a modalidade eleita pelo Estado Novo para a tradução destes conteúdos.

Nessa altura, a maior parte da população era analfabeta, o que poderia justificar que a dobragem fosse a modalidade mais comum e mais adequada para este tipo de público. No entanto, era precisamente por isso que o Estado Novo dava preferência à legendagem, como forma de dissuasão e manipulação ideológica da população. Ainda assim, foram feitas algumas tentativas de dobrar filmes em Portugal, sendo que a primeira dobragem feita em Portugal foi em 1936, do filme francês *Son Excellence Antonin* (Charles-Félix Tavano, 1935), cujo título em português é *O Grande Nicolau* (Pereira, 2019).

Uma vez que se receava a interferência ideológica e cultural do cinema estrangeiro, o regime Salazarista aprovou a lei nº2:027 de 18 de fevereiro de 1948 (Lei de proteção do cinema nacional), que resumidamente, impedia a exibição de filmes de fundo estrangeiro em português e a importação destes mesmos filmes falados em português. Esta lei veio restringir ainda mais o acesso ao cinema estrangeiro em Portugal, censurando conteúdos que não compactuassem com o sistema político em vigor.

Se, por um lado, outros regimes fascistas como Espanha e Itália preferiam a dobragem, Portugal optou pela legendagem, sempre sujeita ao visto da censura. Esta medida justificava-se pelo facto de que a legendagem desencorajava o consumo de filmes estrangeiros, o que fazia com que as produções

portuguesas fossem as mais vistas. Além destes impedimentos para a população geral, era ainda frequente haver cortes de imagens e legendas, bem como a adulteração dos diálogos na língua original.

Com a alteração do regime político em 1974 e até aos dias atuais, a legendagem continuou a ser a modalidade de tradução principal. Contudo, existiram algumas exceções pontuais de programação para audiência adulta, como é o caso da série *Friends* (Krane & Kauffman, 1994), que foi exibida na SIC, em 1998, dobrada em português, contudo não teve grande sucesso e foi retransmitida com legendas, pela RTP de 2005 a 2006. Lerma Sanchis (2017) refere também um aumento das produções dobradas nos últimos anos, referindo-se especificamente a *O Tempo Entre Costuras (El Tiempo Entre Costuras*, Pina & Baltanás, 2013) cuja dobragem foi levada a cabo precisamente pela Somnorte. Segundo a autora, a série, também composta por elenco português, era transmitida dobrada à noite, fora do horário nobre e recebeu algumas críticas a respeito da escolha da dobragem, mas não do trabalho de dobragem em si.

Chorão (2013) explica ainda que a preferência pela legendagem não se deve sobretudo a questões de estética ou económicas, mas a questões de hábito, ou seja, os portugueses familiarizaram-se com esta modalidade o que é “resultado de um processo de habituação e de aculturação” (Chorão, 2013, p.86).

4.1.A dobragem em Portugal

Como refere Chorão (2012, p.119), “Neste universo de polisistemas tradutivos, a dobragem distancia-se desse posicionamento periférico e adopta um papel central e nuclear em face da sua utilização constante e recorrente.” Ainda que a legendagem seja a modalidade de TAV que predomina em Portugal, a dobragem tem vindo a ganhar terreno, passando da animação para longas-metragens e séries infantojuvenis de animação e de imagem real, sendo distribuídas tanto pelas salas de cinema como pela televisão (Chorão, 2013).

À semelhança de outros países onde predomina a legendagem, em Portugal, a dobragem é a principal modalidade de tradução de conteúdos destinados a crianças e jovens. Tal como defende Karamitroglou (2000), a preferência pela dobragem em públicos infantis deve-se ao facto de esta modalidade exigir menos esforço cognitivo, uma vez que as crianças assistem a estes programas por diversão e não tanto por questões educacionais ou informativas. Contudo, esta afirmação não é completamente correta, já que hoje em dia existem inúmeras produções destinadas ao público infantil com intuito pedagógico. Um exemplo disso é a série *Curious George* (Fallon, 2006), a qual tive

oportunidade de traduzir no estúdio, cujos guiões dos episódios têm uma parte explicativa com os objetivos educacionais dos mesmos.

Em Portugal, a nível académico, existem poucos estudos acerca da dobragem e apesar da importância crescente e o impacto nas crianças e jovens, a comunicação social não dá muito destaque à dobragem, sendo que das poucas vezes em que se fala da mesma, apenas são referidos os diretores de dobragem e atores e nunca é mencionado o nome do tradutor (Chorão, 2013).

Como forma de constatar a informação acima, foi feita uma pequena pesquisa acerca da menção do tradutor, diretor de dobragem e atores. Para tal, baseámo-nos nas versões em português de Portugal de 6 séries animadas: *Masha and the Bear* (Kuzovkov, 2009); *Sadie Sparks* (O'Hanlon, 2019); *Polly Pocket* (Izen Bouchard, 2018); *Caillou* (Desputeaux & L'Heureux, 1997); *PJ Masks* (Racioppo, 2015) e *Elena of Avalor* (Gerber, 2016). Foram vistos episódios de outras séries em canais como o Jim Jam, Nickelodeon e Cartoon Network, mas não havia qualquer menção à versão em português nos créditos finais, pelo que se decidiu incluir na tabela abaixo apenas aqueles que mencionam a versão portuguesa.

Série (título em português) e respetivo canal de distribuição/ plataforma de <i>streaming</i> em Portugal	Menção do tradutor	Menção dos atores	Menção do diretor de dobragem
<i>Masha e o Urso</i> (Netflix)	Não	Sim	Sim
<i>Sadie Sparks</i> (Disney Channel)	Sim. Sofia Fonseca	Sim	Sim
<i>Polly Pocket</i> (Canal Panda)	Não	Sim	Sim
<i>Ruca</i> (Canal Panda)	Sim. Marta Lopes	Sim	Sim
<i>PJ Masks</i> (Disney Junior)	Sim. Marina Tavares	Sim	Sim

<i>Elena de Avalor</i> (<i>Disney Júnior</i>)	Sim. André Silva	Sim	Sim.
--	---------------------	-----	------

Tabela 1: Informação sobre o tradutor, atores e diretor de dobragem nos créditos finais

Como se pode verificar, a tendência para fazer referência ao nome do tradutor é mais comum nos tempos atuais, uma vez que, das seis séries analisadas, quatro delas têm em atenção este pormenor. Contudo, e de acordo com a pesquisa feita nos principais canais de animação, pôde constatar-se que aqueles que mencionam mais a versão portuguesa e tradutor(a) são o *Disney Channel*, *Disney Junior* e *Canal Panda*. Deste modo, a afirmação de Chorão (2013) continua vigente, ainda que, atualmente, já seja referido o nome do tradutor com mais frequência.

No que toca à dobragem de animação, nem sempre se realizaram dobragens em Portugal, sendo que até aos anos 1990, os filmes infantis estrangeiros eram dobrados em português do Brasil. O primeiro filme dobrado em português europeu foi o *Rei Leão* (Minkoff & Allers, 1994) e foi considerada a segunda melhor versão a nível mundial (Chorão, 2013). A mesma autora indica ainda que a partir deste momento, e devido ao reconhecimento que esta versão teve, a maioria dos filmes infantis quer para cinema, quer para venda em DVD, passou a ser dobrada e legendada em Portugal, passando também a ser frequente os cinemas portugueses exibirem simultaneamente as versões dobrada e legendada do mesmo filme, como forma de atrair um público mais diversificado.

Em relação aos estúdios de dobragem, em Portugal, em 2013 a grande maioria estava concentrada na área de Lisboa, sendo que apenas dois estavam na área do Porto. A nível nacional, as três principais empresas de dobragem para cinema são a *On Air*, Estúdios da Matinha/ *Soundub* e Somnorte (Chorão, 2013, p.110). De 2013 a 2020 esta informação não sofreu alterações.

A mesma autora (2013) afirma ainda que, no que diz respeito ao processo de dobragem em Portugal, este processo tem algumas diferenças em relação a outros países. O primeiro passo é a contratação do estúdio e do diretor de dobragem, que são contactados pelas empresas distribuidoras ou pelos estúdios internacionais como, por exemplo, a *Disney*, *Nickeolodeon*, entre outros.

De seguida, após ser aprovado o orçamento, é feito o *casting* de vozes e o guião é entregue ao tradutor. Apesar de não haver, em Portugal, uma formação específica de tradução para dobragem, a autora refere que os estúdios dão preferência a tradutores com experiência na área. É também referido que o tradutor tem acesso ao produto de vídeo e ao guião com a temporização das falas. Tradutores entrevistados pela autora indicam a importância de ter acesso ao vídeo, uma vez que a imagem tem de

coincidir com aquilo que está a ser dito. Ao longo do estágio realizado na Somnorte foi possível confirmar este facto, já que foi sempre facultado o vídeo, juntamente com o guião, ainda que por vezes o guião não tivesse a temporização das falas. Ainda sobre a tradução, a autora refere que após o tradutor enviar a versão final traduzida, este deixa de ter controlo sobre as alterações que possam vir a ser feitas posteriormente e durante as gravações. Uma vez mais, também foi possível presenciar na Somnorte algumas gravações, onde eram feitas alterações ao texto previamente traduzido sem consultar o tradutor, uma vez que estas alterações eram feitas durante à gravação.

Depois da tradução segue-se a sincronização dos diálogos (*lip sync*). Segundo apurado por Chorão (2013), essa preocupação pode surgir já no momento da tradução ou então é exclusiva do diretor de dobragem. A seguir, vem a fase da gravação, onde são também efetuadas alterações ao texto, sendo que neste caso, o diretor de dobragem e os atores podem ter a responsabilidade de alterar as traduções por questões de sincronização ou outras. Em relação a este aspeto, foi possível presenciar na Somnorte algumas gravações de séries infantis como *Fifi e os Floriguinhos* (Chapman, 2005); *As Pistas da Blue e tu!* (Johnson et al, 2019) ou *Onde está o Wally?* (Chanda & Mills, 2019) e em alguns casos a tradução teve de ser alterada, quer fossem frases inteiras ou apenas mudar uma palavra de sítio.

A última fase é a pós-sincronização, onde o engenheiro de som edita as gravações e as mistura com os efeitos sonoros originais e, por último, o produto final é entregue.

5. Traduzir para crianças

Fernández (2018) sublinha a função pedagógica da literatura infantil, indicando também que a televisão seguiu os modelos da literatura, uma vez que nos seus primeiros anos assumiu o papel de serviço complementar à educação nacional. Contudo, pouco tempo depois, o papel principal da televisão passou a ser o entretenimento.

Devido ao facto de a televisão ser encarada como um “passatempo”, muitos pais e adultos não têm uma opinião muito positiva da mesma. Em relação às opiniões negativas sobre os desenhos animados, a autora cita O’Connell (2003), referindo que:

En lo que atañe a las malas opiniones sobre los dibujos animados, O’Connell (2003: 225) explica que estos siguen siendo en algunos círculos un género inferior en comparación con los libros para niños, a pesar del gran número de elementos que comparten con los libros ilustrados.

Fernández (2018, p.304)

5.1. A literatura infantojuvenil como ponto de partida para a tradução de produtos audiovisuais destinados a crianças

A tradução dirigida ao público infantil tem características próprias que se adaptam às necessidades deste público. Uma vez que os filmes e séries de animação são muitas vezes baseados em livros infantis, a tradução deste tipo de conteúdo segue parâmetros semelhantes à tradução de literatura infantil. De modo a poder perceber as estratégias utilizadas na tradução audiovisual para crianças, Lozano (2015, p.70) indica que “...el estudio de las estrategias empleadas en la traducción de LIJ puede ser de mucha utilidad para los traductores de productos audiovisuales infantiles.” Assim, importa saber as principais características e desafios encontrados na tradução de literatura infantojuvenil antes de proceder à tradução audiovisual para crianças.

A diversidade de idades e formatos na literatura infantojuvenil pressupõe um tratamento diferente do texto, dependendo do público-alvo. No caso do público infantil, as características do recetor último do texto infantil são tão diferentes das do público geral adulto que “obrigam” a criar uma dimensão artística paralela dedicada exclusivamente às crianças (Lozano, 2015). Fernández (2018) partilha da mesma visão, afirmando que “Sobre el niño se han tenido concepciones diferentes según las épocas, pero hoy se le reconocen rasgos diferentes a los del adulto, en particular en los conocimientos del mundo y del lenguaje.” (Fernández 2018, p.306).

Contrariamente, Stolze (2003) enuncia que alguns autores defendem que traduzir para crianças não difere muito de traduzir para adultos, já que os livros originais foram escritos a pensar em crianças e a tradução limita-se a desempenhar a sua principal função, que é apresentar o texto original noutra língua. Contudo, a mesma autora explica a diferença existente entre traduções mais antigas e mais recentes da mesma obra, cuja tendência é a simplificação, isto é, cada vez mais as novas versões traduzidas se tornam mais simples, para melhor compreensão por parte do público alvo. Stolze (2003) exemplifica esta questão, referindo uma experiência de uma mãe, que fez uma leitura de uma tradução antiga, mais complexa, para a sua filha. A conclusão da mãe foi que era praticamente incompreensível e difícil de ler, cheia de expressões estranhas e inadequadas, já a criança, por outro lado, ficou maravilhada com essas tais palavras. A autora termina aludindo ao facto de que “... we as adults seem to imagine our children gifted with only a limited capacity to understand texts.” (Stolze, 2003, p.209).

Tendo em conta que a criança é um espectador “especial”, existem algumas características particulares da tradução de literatura infantojuvenil que podem igualmente ser aplicados à tradução de produtos teatrais e audiovisuais infantis. Lozano (2015) destaca três especificidades. Em primeiro lugar, refere a adaptação ao conteúdo cognitivo e pedagógico. A tradução de uma obra infantil tem como finalidade enriquecer o panorama da cultura de destino e aproximar o leitor potencial à cultura original. Porém, o tradutor deve ter em conta o nível de desenvolvimento adquirido pela criança e a sua capacidade real de receção da mensagem.

A segunda característica é a diversificação do leitor, que é relevante na tradução de literatura infantojuvenil, já que podem coexistir vários tipos de leitores (adultos, adultos que leem o livro a crianças, crianças em diferentes fases de desenvolvimento, etc). Neste sentido, o autor pode incluir duplos sentidos, jogos de palavras, entre outros, compreensíveis apenas por adultos ou crianças em fases superiores de desenvolvimento. O papel do tradutor, neste contexto, é identificar estes leitores implícitos e transferir a informação tendo em conta os mesmos (Lozano, 2015). Paralelamente, Alvstad (2010) explica o conceito de “dupla leitura”, indicando ainda que na tradução não devem ser tidos em conta apenas os gostos e valores das crianças, mas também os dos adultos.

Finalmente, a última característica diz respeito aos diferentes formatos da literatura infantojuvenil e à inclusão da informação em diferentes códigos semióticos: escrito, visual e auditivo. Uma vez que estes livros são concebidos para serem lidos em voz alta, a tradução deve reproduzir a musicalidade, o carácter estilístico e a legibilidade do texto de origem.

Além destas características referidas, a autora (2010) acrescenta a manipulação ideológica dos textos traduzidos, isto é, os textos de chegada, são muitas vezes adaptados de acordo com os valores e

ideais impostos pelos adultos em determinada cultura. Estas manipulações podem também ser interpretadas como uma forma de censura, onde, por exemplo, finais infelizes se tornam finais felizes e certos aspetos que não sejam considerados morais são alterados para estar em conformidade com a cultura de chegada. Um exemplo que a autora menciona, que demonstra esta manipulação, trata-se das ilustrações de livros escandinavos, onde aparecem crianças sem a parte de cima do biquíni, e cuja versão estado-unidense foi alterada.

A par destas características da tradução da literatura infantojuvenil, Lozano (2015) indica os obstáculos correspondentes. A este respeito, relembra a subdivisão de Tabbert (2002) relativamente aos desafios da tradução deste género literário. O primeiro é a interação entre imagem, palavras e som, uma vez que os textos infantis tendem a ser multimodais, isto é, o seu significado é veiculado através de mais do que um código semiótico. Deste modo, o tradutor deve ter em conta a informação contida em cada um desses códigos, podendo, por vezes, incluir de forma escrita a informação que, no texto original aparece no plano visual. Por outro lado, pelo facto de estes textos serem concebidos para serem lidos em voz alta, o som é também um aspeto a ter em conta, dado que a tradução requer uma estrutura narrativa clara que permita desenvolver o aspeto fonético da língua materna da criança.

O segundo obstáculo é a utilização de linguagem lúdica, tal como jogos de palavras, homofonias e expressões e frases feitas, bem como elementos humorísticos de tipo linguístico como a invenção de palavras, redundâncias, hipérboles, piadas, entre outros que, de acordo com o autor, dão lugar ao “humor intertextual” denominado por O’Sullivan (Lozano, 2015).

O último desafio é a inclusão de conteúdo educativo e referências culturais e intertextuais. As referências culturais podem tornar-se um problema para o tradutor, pois são normalmente específicas da sociedade do texto de partida e desconhecidas pelos recetores do texto de chegada. No caso da tradução para crianças, este problema torna-se ainda maior, já que o tradutor não pode adicionar notas de rodapé e tem a necessidade de se adaptar ao estado cognitivo em que se encontra a criança. Seguindo a dicotomia entre estrangeirização versus familiarização proposta por Venuti (1995), Lozano (2015) indica que a primeira estratégia (estrangeirização) permite que a criança aprenda mais sobre a cultura e costumes do texto original, enquanto a segunda tem em vista a melhor compreensão e aceitação do texto por parte do recetor. O autor apresenta um exemplo de uma tradução de *The Nursery Alice* (Carroll, 1889) onde um grupo de crianças quer receber *oatmeal porridge* num aniversário, contudo, na versão espanhola foi alterado para “natillas de chocolate”, já que seria algo com o qual as crianças espanholas se pudessem identificar.

5.2. A TAV para público infantil

Frequentemente, os autores dos textos audiovisuais para crianças inspiram-se diretamente na literatura, ao adaptar contos tradicionais e histórias escritas de e para crianças. Exemplo disso é a Disney, cujos filmes de animação mais conhecidos são adaptações de obras literárias tais como *A Branca de Neve e os Sete Anões* (Hand et al, 1937) e *Cinderela* (Geronimi et al, 1950) baseados nos contos dos Irmãos Grimm e Charles Perrault, ou *Frozen* (Lee & Buck, 2013), inspirado no conto *The Snow Queen* (1844) de Hans Christian Andersen, entre outros exemplos.

Tal como defende Lozano (2015, p.109):

...las características puramente lingüísticas del texto audiovisual dirigido al público infantil no difieren de las de los textos convencionales para niños, puesto que en todos ellos encontramos rimas, canciones y juegos de palabras entre otros elementos.

Por esta razão, as características dos textos audiovisuais para crianças pouco ou nada diferem das dos textos tradicionais e, por conseguinte, a sua tradução segue as mesmas diretrizes da tradução de literatura infantil, regendo-se pelas características do recetor final e adequando-se ao desenvolvimento cognitivo e capacidade de receção das crianças e atendendo também à diversidade de espectadores (adultos e crianças) (Lozano, 2015).

Uma vez que, no contexto audiovisual, existe uma maior interação de códigos semióticos a ter em conta, um dos maiores desafios do tradutor, à semelhança da literatura infantil, é traduzir considerando a informação presente nesses diferentes códigos. Em relação ao código iconográfico, Lozano (2015) afirma que o processo de tradução se encontra fortemente influenciado pela relação entre os elementos visuais e verbais e que, por vezes, o tradutor tem de quebrar a coesão do texto com a informação visual.

Em filmes e séries animadas, estes tipos de problemas acontecem com alguma frequência. Ao longo do estágio surgiram problemas deste tipo, mais precisamente na tradução da série *Curious George* (Fallon, 2006), os quais serão explicados detalhadamente mais adiante, na parte prática.

Outro código referido pelo autor é o código gráfico, que se refere a elementos verbais que aparecem no ecrã de forma escrita na língua original, tais como cartazes, sinais, entre outros. Lozano (2015) expõe quatro estratégias de tradução distinguidas por Chaume (2012): a locução do texto em voz em *off* enquanto é mostrado no ecrã, na língua original é mais comum em filmes infantis; a legendagem do texto; a edição da imagem e introdução de texto na língua de chegada ou a não tradução. À semelhança do código iconográfico, também o código gráfico pode ser um desafio para o tradutor. Existem situações, como por exemplo, no caso da soletração de palavras em inglês, num programa

infantil que requerem soluções criativas, de modo a fazerem sentido na língua de chegada. Em relação a este caso específico, será apresentado mais adiante um exemplo acerca da série *Blues Clues and You!* (Johnson et al, 2019), onde esta situação ocorre.

Em relação às características da tradução do cinema infantil, Lozano (2015) identifica ainda algumas regularidades. A primeira é a escolha da dobragem, como modalidade preferida da TAV para este público em praticamente todos os lugares do mundo, escolha que é fundamentada pela dificuldade de leitura das crianças de menor idade.

Seguidamente, indica o ajuste da dobragem no cinema de animação para crianças, salientando o trabalho rigoroso com elevado nível de detalhe e dedicação que faz com que o resultado dos movimentos da boca dos personagens seja quase perfeito. Refere ainda que, devido aos avanços das técnicas de animação, o ajuste dos diálogos à boca das personagens é tão importante em produções animadas como de imagem real.

A característica seguinte indicada pelo autor refere-se aos aspetos linguísticos da dobragem para crianças. Como vimos, à semelhança do que sucede na literatura infantojuvenil, nos filmes infantis é comum encontrar linguagem figurada ou lúdica. Lozano (2015) cita autores como Lorenzo (2003, 2006), Lorenzo & Pereira (1999, 2000, 2001), Zabalbeascoa (2000), Iglesias (2009) e González Vera (2011) que coincidem em indicar a estratégia de tradução pela qual se costuma optar é “*familiarizante*”, aplicando técnicas como a omissão, simplificação, amplificação ou a neutralização. Além disso, a estrutura das frases tende a ser simples e utilizar um registo padrão da língua.

Outra característica comum nos filmes infantis é a presença de canções e códigos sonoros, que ao contrário da norma predominante nos musicais para o público geral, são dobrados na língua de chegada, excetuando canções pop conhecidas.

Uma vez mais, o autor menciona a presença de códigos diferentes, afirmando que as crianças assimilam mais do que um código semiótico, neste caso através dos canais auditivo e visual. Segundo o autor, na dobragem, por vezes torna-se difícil manter, na totalidade a interação desses códigos, o que por vezes pode causar estranheza ao espectador. O autor menciona também os pontos de vista de Chaume (2005) e Martínez Sierra (2009), que defendem que “...el traductor no debe pensar en la imagen como una restricción sino como una ayuda para la correcta restitución.” (Lozano, 2015, p.133).

Por fim, o autor alude à fidelidade face ao original, salientando que a tradução deve ser o mais fiel possível ao original, de modo que os espectadores de todo o mundo possam ver o mesmo filme independentemente da língua. Contudo, dada a diferença de culturas, o tradutor deve adequar-se à compreensão das crianças das diferentes culturas, o que pode provocar uma perda de informação para

adultos. O grau de fidelidade é igualmente percebido através da tradução, ou não, dos títulos dos filmes, muito embora estas decisões não dependam do tradutor, mas sim de estratégias comerciais das empresas de distribuição.

II. Componente prática

1. Apresentação da entidade acolhedora

Este estágio curricular foi realizado na empresa Somnorte- Estúdios de Som S.A., localizada em Vila Nova de Gaia. Esta empresa, fundada em 1991, é especializada em dobragem, locução, bandas sonoras e legendagem e trabalha com os principais canais generalistas e por cabo.



Figura 1: Logótipo da Somnorte

Apesar de se dedicar a diversos tipos de tradução audiovisual, a empresa trabalha sobretudo com dobragem, tendo no seu portefólio séries de animação como *Ruca (Cailou)* (Desputeaux & L'Heureux, 1997); *Bob, o Construtor* (Chapman, 1998); *Thomas e os Seus Amigos* (Allcroft, 1984), entre outros e também filmes, como *Rio* (Saldanha, 2011), *Epic- O Reino Secreto* (Wedge, 2013), *Os Pinguins do Sr. Popper* (Waters, 2011), etc. O principal conteúdo que recebem é animação, ainda que haja uma pequena percentagem de séries e filmes para público mais adulto.

A página web da empresa é www.somnorte.com e nela é possível ver, não só a apresentação da empresa, mas também alguns dos trabalhos realizados pela mesma. Um desses trabalhos é a dobragem da série espanhola *El Tiempo Entre Costuras* (Pina, Baltanás, 2013), que foi dirigida por Jorge Paupério (ator e diretor da Somnorte) e conta com a participação de atores como Isabel Carvalho (Sira Quiroga), Ivo Bastos (Ignácio), Pedro Frias (Ramiro), Jorge Mota (Gonzalo), Isabel Queirós (Jamila) e João Lagarto, que dá voz ao personagem que ele mesmo protagoniza na série, “João”.

A figura seguinte demonstra um dos vários estúdios onde são realizadas as dobragens, na Somnorte, imagem que está disponível no website da empresa:

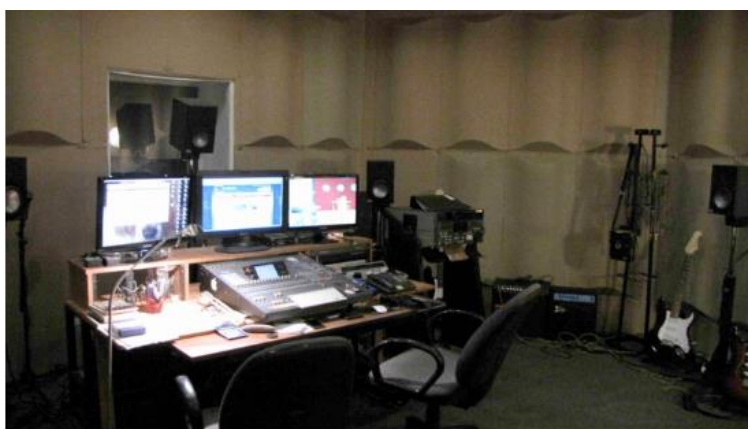


Figura 2: Interior de um dos estúdios da Somnorte.

Já na figura 3, surge o diretor da Somnorte, Jorge Paupério, num vídeo acerca do *making of* da dobragem da série *O Tempo entre Costuras*.



Figura 3: Bastidores das dobragens do Tempo Entre Costuras.

2. Descrição do trabalho realizado no estágio

O estágio teve início a 3 de fevereiro de 2020 e terminaria a 4 de maio de 2020. Contudo, devido à pandemia da COVID 19, o estágio foi suspenso em março, e apenas foi retomado em junho. Durante o mês de fevereiro, o estágio realizou-se nas instalações da Somnorte, onde se pôde assistir às dobragens de séries de animação, e aprender sobre as técnicas de tradução para dobragem. Nesta primeira fase de formação, além de me ter permitido assistir às dobragens de séries como *Fifi e os Floriguinhos* (Chapman, 2005) e *As Pistas da Blue e Tu!* (Johnson et al, 2019), o orientador da empresa, Jorge Seabra Paupério, disponibilizou alguns episódios de diversas séries antigas, para que se pudessem traduzir e posteriormente confrontar com a tradução oficial. Os episódios em questão foram os seguintes:

1. *Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos* (Hathcock, 2010): Episódio 1- *Fish out of Water*
2. *In search of...* (Schmidt, 2018): Episódio 1- *Loch Ness Monster*
3. *Rocco* (Cantolla, 2018): Episódio 9- *The Hat*

A maior parte das indicações para tradução para dobragem foram transmitidas durante as próprias gravações dos episódios acima mencionados. Tanto o engenheiro de som, quanto os atores foram aconselhando acerca de diversos aspetos da tradução para dobragem que facilitam o processo, entre eles: a importância de não ter erros no nome das personagens no guião (para facilitar a pesquisa das falas específicas para cada ator); os tempos de entrada das falas corretos; a indicação das pausas através de reticências ou barras; a indicação de elementos não verbais como risos, suspiros, etc.; entre outros.

O novo material para traduzir foi enviado em março, nomeadamente uma minissérie de imagem real baseada na Bíblia chamada *Project Icon* (Joffe, 2020). Após o confinamento da COVID-19, em junho, foram traduzidos 8 episódios da 11.^a temporada da série de animação infantil *Curious George* (Fallon, 2006).

A tabela seguinte demonstra as duas fases do estágio, que foram a fase de formação, durante o mês de fevereiro e, após este mês, a fase onde pusemos em prática os conhecimentos adquiridos durante a formação.

Datas	Tarefas
fevereiro de 2020	<p><u>Período de formação</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o estúdio e as suas principais atividades; • Receber formação acerca da tradução para dobragem e legendagem; • Assistir a dobragens de programas infantis como: <i>As pistas da Blue e Tu!</i> e <i>Fifi e as florzinhas</i>. • Realização de tarefas de tradução para dobragem e legendagem: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos</i> (Hathcock, 2010) ○ <i>In Search of...</i> (Schmidt, 2018) ○ <i>Rocco</i> (Cantolla, 2018)
março a julho de 2020	<p><u>Tradução de séries novas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Project Icon</i> (Joffe, 2020) ○ <i>Curious George</i> (Fallon, 2006)

Tabela 2: Cronograma das tarefas realizadas no estágio

2.1. Particularidades da dobragem na Somnorte

O trabalho de tradução para dobragem vai muito além do ato da tradução em si. É necessário obedecer a diversas regras e convenções tais como a sincronização, ter em atenção os tempos, adequar o tipo de linguagem e também certos aspetos que podem ser pré-estabelecidos pelo cliente. No ponto 2.3. acerca da dobragem, é referido que a dobragem apresenta diversos desafios, uma vez que além do tradutor, estão envolvidos vários profissionais tais como diretores de dobragem, adaptadores de diálogo, atores, entre outros, o que resulta em gastos mais elevados (Cintas & Orero, 2010). Todos estes desafios ocorrem devido à necessidade de criar uma ilusão de que os atores estão a falar na mesma língua que o espectador (Lozano, 2015).

A listagem que se segue sintetiza as informações e convenções recolhidas e anotadas durante a parte presencial do estágio e durante as gravações. Durante este período, o orientador do estágio, atores e engenheiro de som explicaram algumas particularidades da dobragem, específicas da Somnorte, tais como:

- A chamada dos personagens, ou seja, a introdução correta do nome da personagem no guião, é muito importante para ajudar a identificar as falas.

- Por vezes, é necessário reformular frases para melhor ajustar ao movimento da boca das personagens, bem como ao tempo: por exemplo numa fala que originalmente tinha sido traduzida por “Consegui chegar lá” foi reformulada para “Lá acabei por conseguir”, pois desta forma encaixava melhor nos movimentos da boca da personagem em questão.

- As formas de tratamento devem ser tidas em consideração e devem ser anotadas de modo a não utilizar formas de tratamento diferentes para a mesma personagem.

- O tradutor deve também ter em atenção a concordância gramatical de modo a não utilizar pronomes de género diferentes para a mesma personagem. Um exemplo deste aspeto foi na tradução do episódio 3 de *Curious George* onde é introduzida a personagem Sharkie, uma cadela. Uma vez que não tinha contexto acerca do género da personagem, foram utilizados pronomes masculinos, contudo, posteriormente a descobriu-se em episódios seguintes que era feminina e não masculina.

- Ter em atenção os *Time Codes*: normalmente, os vídeos a que temos acesso têm *time codes*, e o tradutor deve colocar os tempos certos para facilitar o processo de dobragem.

- Existe uma grande diferença entre tradução para dobragem e para legendagem. Enquanto na legendagem interlinguística, o intuito é resumir ao máximo, não incluindo expressões não verbais nas legendas, tais como risos, suspiros, interjeições, entre outros, na tradução para a dobragem, estas mesmas expressões devem estar marcadas no guião, para indicar aos atores que elas estão presentes. Geralmente coloca-se a expressão *ad lib*³ para proceder à sua identificação.

Exemplo:

MYH	HCA
Whooah! (CONT'D) (Sigh!) Maybe instead we'll have my famous... something else.	(Ad lib) Talvez, em vez disso, vamos comer a minha famosa... qualquer coisa.

Tabela 3: Exemplo da utilização dos *Ad lib* na tradução para dobragem, retirado do episódio 3 da 11ª temporada de *Curious George*.⁵

- A faixa sonora pode ser reaproveitada em casos de *voz em off*, como é o caso dos genéricos televisivos. Contudo, quando a mesma música/expressão é utilizada em vários episódios, tem de ser gravada sempre, já que, por vezes, pode variar o tom de voz, interrupções, etc.

³ “(on video or audio tape) a separate track on which time references are continually recorded in digital form as an aid to editing.” (Collins Dictionary, 2020)

⁴ “To improvise (words, gestures, etc. not in a prepared speech, script, etc.); extemporize.” (Collins Dictionary, 2020)

⁵ Ver tarefa 5- Episódio 3 dos anexos

- É importante colocar sinais nos guiões traduzidos que indiquem quando ocorre uma pausa no discurso, para que os atores percebam onde elas estão e não recitem as falas seguidas. No caso da Somnorte, costuma-se utilizar reticências (...) ou duas barras (/ /).

- Clientes diferentes têm diferentes regras e requisitos para as traduções: alguns fornecem os *templates* para os guiões, enquanto outros não o fazem. Quando os clientes não fornecem os *templates*, a tarefa da tradução dificulta-se, já que, além de traduzir, o tradutor deve ter também em atenção os tempos das falas e marcá-las no guião.

- Os títulos dos filmes e séries, bem como os nomes das personagens são decididos previamente, não sendo uma decisão que cabe ao diretor de dobragem nem ao tradutor.

- Na dobragem infantil é importante evitar palavras como “chatear”; “nojo”, “ok”, bem como expressões relacionadas com a religião ou a morte, tal como “Meu Deus” ou “estar morto para...”. Normalmente deve optar-se por expressões neutras, tais como “aborrecer” em vez de “chatear” e “não acredito” em vez de “meu Deus”. Isto deve-se ao facto de o público-alvo serem crianças e as expressões mencionadas não serem consideradas adequadas para este tipo de público.

- O texto deve surgir separado do *Time Code* e não incluir a informação de tempo como parte do texto a ser recitado. Esta estrutura deve ser seguida, de modo a facilitar a leitura do guião, por parte dos atores e para ficar melhor organizado. Em Portugal, os atores de dobragem são pagos à linha, sendo que cada uma deve ter no máximo 60 caracteres. O exemplo abaixo demonstra claramente a separação feita entre os nomes das personagens, *time codes* e o texto a ser recitado.

BETSY	11:55	Depois de aterrar, o <i>alien</i> percebeu que podia comunicar com esta criatura de quatro patas.
CÃO (STEVE)	12:04	Ajuda! Fui transformado num cão! Acho que aconteceu quando eu tentei comer um prato de cachorros quentes mágicos! Mas não foi lá muito boa ideia!
PÚBLICO	12:13	(Ad lib)
BETSY	12:18	Para ajudar, o cão, o <i>alien</i> e a feiticeira viajaram através do mar tempestuoso
PÚBLICO	12:24	(Ad lib)
BETSY	12:26	E então, a Feiticeira encontrou a sua varinha e reverteu o feitiço! E quando o fumo desapareceu, o cão foi transformado de volta num... macaco! FIM.]

Figura 4: Excerto de um guião traduzido de *Curious George*. Estrutura a seguir.

2.2. Apresentação das séries e episódios assistidos e trabalhados

A tradução de séries, quer para legendagem quer para dobragem, não foi a única atividade do estágio. Além disso, também se assistiu às dobragens de algumas séries, o que foi bastante útil para a recolha de informação acerca da dobragem.

A tabela abaixo contém a lista de todos os episódios traduzidos no estágio e o número total de palavras traduzidas em cada série.

Série	Género	Episódios	Palavras traduzidas
<i>Strawberry Shortcakes' Berry Bitty Adventures</i> (Hathcock, 2010)	Infantil/ Animação	Episódio 1: <i>Fish out of water</i>	2 660
<i>Rocco</i> (Cantolla, 2018)	Infantil/ Animação	Episódio 9: <i>The hat</i>	202
<i>In Search of...</i> (Schmidt, 2018)	Documentário/ Imagem real	Episódio 1: <i>In search of Loch Ness Monster</i>	890
<i>Project Icon</i> (Joffe, 2020)	Ficção/ Imagem real	1- <i>Day 1: Return</i>	1200
		3- <i>Day 3: Awakening</i>	
		5- <i>Day 5: Betrayal</i>	
		7- <i>Day 7: Anguish</i>	
<i>Curious George</i> (Fallon, 2006)	Infantil/ Animação	1- A: <i>Monkey the Magnificent</i>	11 100
		B: <i>Curious George, Cat-sitter</i>	
		3- A: <i>It was a dark and stormy night</i>	
		B: <i>Curious George, Dog Groomer</i>	
		5- A: <i>Fly paper</i>	
		B: <i>Fix it, monkey!</i>	
		7- A: <i>Lights, Camera, Action!</i>	
		B: <i>Pen pals</i>	
		9- A: <i>Your Churn, George</i>	
B: <i>Going Nuts</i>			
11- A: <i>Curious George</i>	11 100		
B: <i>A sound story</i>			
13- A: <i>Monkey clean, Monkey do</i>			
B: <i>A river runs through it</i>			
15- A: <i>The buggy house</i>	11 100		
B: <i>Rubber-band it</i>			
			TOTAL: 15 992

Tabela 4: Episódios traduzidos e respetivo número de palavras

De seguida são brevemente apresentadas as séries que fizeram parte do estágio, quer as traduzidas, quer aquelas a que se assistiu às gravações.

2.2.1. *Fifi and the flowertots* (Chapman, 2005)

É uma série animada que segue as aventuras de pequenas criaturas que habitam um jardim mágico e tem como personagem principal a *Fifi-Forget-Me-Not* (em português, Fifi-Não-Me-Esqueças), que tem este nome devido, precisamente, a ser muito esquecida. Em Portugal, a série chama-se *Fifi e os Floriguinhos* e é transmitida pelo canal infantil *Jim Jam*.

Apesar de não se ter traduzido esta série, assistiu-se à gravação de alguns episódios e foi possível ver de perto a tomada de decisões e mudanças que ocorrem no estúdio, no momento da dobragem. Neste caso específico, foram reformuladas frases para melhor se encaixarem com o movimento da boca da personagem e, inclusive, foi necessário traduzir uma música do zero, uma vez que a tradutora do episódio não o tinha feito. Neste sentido, a música foi traduzida pelas estagiárias em colaboração com a diretora de dobragem e a própria atriz, tornando-se, assim, um bom exercício para pôr em prática a tradução para dobragem.



Figura 5: Personagens da série infantil Fifi and the Flowertots

2.2.2. *Blues Clues and You!* (Johnson et al, 2019)

Sendo um *reboot*⁶ da versão de 1996 *Blues Clues* (Johnson et al, 1996), esta é uma série educativa que é, ao mesmo tempo, de imagem real e animação e tendo como novo apresentador o ator, dançarino, músico e cantor Joshua Dela Cruz. Curiosamente, em 2004, esta série foi transmitida pela RTP2 totalmente em português, apresentada pelo ator Duarte Gomes. Já a versão de 2019 é dobrada e transmitida pela Nick Jr.

À semelhança da anterior, também não traduzi esta série, mas assisti durante duas semanas às suas gravações, tendo a oportunidade de presenciar todo este processo e inclusive participar na resolução de problemas, tais como a reformulação de certas expressões.



Figura 6: Imagem promocional da série *Blues Clues and You!*

2.2.3. *Strawberry Shortcakes' Berry Bitty Adventures* (Hathcock, 2010)

É uma série de animação baseada na conhecida *franchise* da *Docinho de Morango*, uma pequena personagem, que começou por ser representada em cartões comemorativos e rapidamente se tornou muito popular entre as crianças, protagonizando as suas próprias séries. Sendo a terceira na *franchise*, segue as aventuras da Morango e das suas amigas na Cidade dos Morangos. Apesar de já ter sido traduzida anteriormente, a tradução deste episódio (episódio 1 da primeira temporada) teve como finalidade o primeiro contacto com a tradução de animação e, posteriormente, o confronto com a

⁶ Um *reboot*, em contexto televisivo, é um recomeço de determinada série, que, embora partilhe o mesmo título e premissa, estabelece uma nova continuidade e inclui novos personagens e um elenco diferente. (Mitovich, 2018)

Um exemplo de um *reboot* é a série *One Day at a Time* (Kellett & Royce, 2017) que é um *reboot* da versão de 1975, com o mesmo nome, mas com diferentes criadores (Whitney Blake e Allan Manings). A versão de 2017 tem um elenco completamente renovado, bem como novas personagens e uma nova história, que partilha algumas semelhanças com a de 1975.

tradução oficial, para perceber as dificuldades implicadas e os erros que eventualmente pudessem ser cometidos e aprender as especificidades da linguagem infantil.

Algumas dessas especificidades dizem respeito ao especial cuidado na linguagem, sendo necessário evitar determinadas expressões, à tradução de canções, expressões idiomáticas e nomes próprios, entre outras, que serão exemplificadas a seguir.



Figura 7: Personagens da série *Strawberry Shortcake's Berry Bitty Adventures*

2.2.4. *In Search of...* (Schmidt, 2018)

Trata-se de uma série de documentários apresentada pelo ator Zachary Quinto, que é um *reboot* da versão original, do mesmo nome, que decorreu entre 1972 e 1988. Cada episódio aborda aspetos misteriosos da raça humana, tais como OVNI's ou o Monstro do Lago Ness.

O episódio que foi traduzido foi o primeiro: *In search of...Loch Ness Monster* e serviu como um exercício prático da legendagem.⁷

⁷ Ver tarefa 2 dos anexos

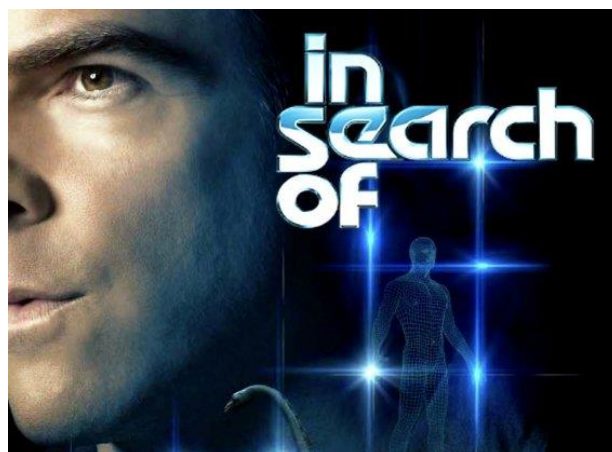


Figura 8: Poster promocional da nova versão da série In Search of

2.2.5. Rocco (Cantolla, 2018)

A série narra as aventuras de Rocco, um pequeno esquilo que encontra certos obstáculos no seu quotidiano e os tenta ultrapassar. Esta série é transmitida pela *Baby TV* e, por se destinar a crianças pequenas, tem uma linguagem bastante simples.

À semelhança da *Docinho de Morango*, também este episódio teve como finalidade praticar em contexto profissional a tradução de animação, antes de se traduzir material novo para ser lançado.⁸

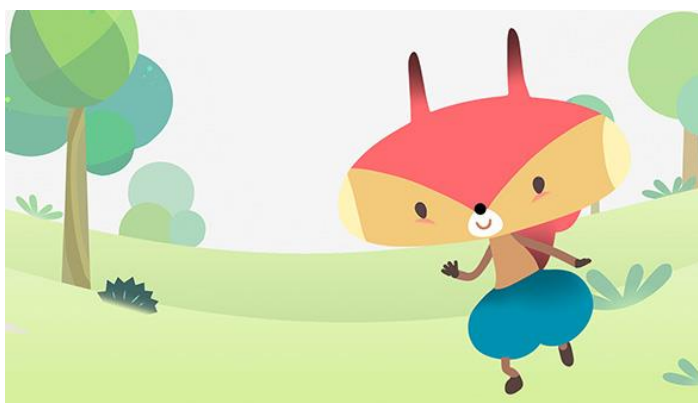


Figura 9: Rocco

⁸ Ver tarefa 3 dos anexos

2.2.6. *Project Icon* (Joffe, 2020)

É uma minissérie de imagem real que retrata os acontecimentos à volta de Jesus Cristo nos dias que antecederam a sua crucificação.

Os episódios eram curtos e com muito poucas falas, que geralmente eram passagens bíblicas. Existiam, contudo, elementos como choros, suspiros, gritos e falas em língua estrangeira que tinham de ser indicados no guião.

A tradução foi levada a cabo pelas duas estagiárias e a série será dobrada pela Somnorte e transmitida pelo canal *Deluxe*.

Exemplo:

PESSOAS NO MONTE DAS OLIVEIRAS	(singing) <i>I will sing unto the Lord, As long as I live I will sing praise to my God While I have my being My meditation of Him Shall be sweet I will be glad in the Lord</i>	(cantando) Cantarei ao Senhor, <i>Enquanto eu viver Cantarei louvores ao meu Deus Enquanto eu existir Seja-Lhe agradável A minha meditação Eu me regozijarei no Senhor.</i>
AMOS	<gurgles and chuckles>	[ad libs]

Tabela 5: Exemplos de falas do episódio 3 de Project Icon que retratam cânticos bíblicos e a predominância de expressões não verbais

Para traduzir os elementos bíblicos foi necessário pesquisar as passagens em inglês para saber a que salmo pertencem e procurar o mesmo salmo na Bíblia em português, nomeadamente no site da Sociedade Bíblica Portuguesa¹⁰.



Figura 10: Imagem de cena retirada do episódio 3 de Project Icon

⁹ Ver tarefa 4 - Episódio 3 dos anexos

¹⁰ <https://biblia.pt/>

2.2.7. *Curious George* (Fallon, 2006)

Esta série narra as aventuras de George, um pequeno macaquinho e o seu amigo, o Homem do Chapéu Amarelo, entre outras personagens. Em cada episódio, George tenta resolver os problemas com que se depara, servindo, assim, um propósito educativo para as crianças que assistem à série.

Este foi o projeto mais exigente do estágio, tendo sido traduzidos os episódios 3, 5, 7, 9, 11, 13 e 15, perfazendo um total de cerca de 11 100 palavras, traduzidas ao longo de duas semanas.



Figura 11: Curious George

Infelizmente, não foi possível assistir a todo o processo de dobragem devido à pandemia e não se conseguiu obter *feedback* acerca da nossa tradução, dada a dificuldade de comunicação com a empresa, acrescida também pela situação da COVID-19. A única informação que pudemos obter foi que acabou por ser transmitida em Portugal, pela TVI, em julho.

3. Desafios na tradução de programas infantis: estratégias e técnicas utilizadas

De modo a poder analisar as especificidades da linguagem infantil, foram selecionados alguns exemplos de questões que dificultam a tradução deste tipo de programas, os quais se encontram enumerados a seguir, bem como explicar as estratégias e técnicas utilizadas para as resolver. Neste sentido, é importante distinguir os conceitos de estratégia e técnica.

Molina e Albir (2002, p.507) afirmam que

Strategies are an essential element in problem solving. Therefore, in relation to solving translation problems, we think a distinction should be made between techniques and strategies. Techniques describe the result obtained and can be used to classify different types of translation solutions. Strategies are related to the mechanisms used by translators throughout the whole translation process to find a solution to the problems they find.

Gambier (2009) apresenta ainda os diversos tipos de estratégias e técnicas de acordo com Chesterman (1997) e Molina e Hurtado (2002), os quais se encontram ilustrados na figura abaixo:

Chesterman 1997 (30 Strategies)

10 Syntactic strategies	10 Semantic strategies	10 Pragmatic strategies
- literal translation	- synonymy	- cultural filtering
- loan, calque	- antonymy	- additirsonal change
- transposition	- hyponymy/hyperonymy	- speech act change
- unit shift	- converses	- coherence change
- phrase structure change	- abstraction change	- partial tranon, omission
- clause structure change	- emphasis	- explicitation, implicitation
- sentence structure change	- expanding, compressing	- interpeslation
- cohesion change	- paraphrase	- visibility changes (notes, glosses, etc.)
- level shift	- trope change	- transediting
- rhetorical scheme change	- other semantic changes	- other pragmatic changes

Molina & Hurtado 2002 (18 translation techniques)

- adaptation	- linguistic amplification	- compression
- explicitation, addition	- calque	- borrowing
- compensation	- discursive creation	- description
- reduction	- established equivalent	- substitution
- generalization	- particularization	- modulation
- literal translation	- transposition	- variation

Figura 12: Tipos de estratégias e técnicas de tradução, Gambier (2009)

Partindo deste ponto de vista, a classificação abaixo pretende expor as principais estratégias utilizadas que permitiram a aplicação de determinada técnica de tradução.

3.1. Trocadilhos/ Jogos de palavras

Segundo o dicionário Infopédia da Porto Editora, um trocadilho é:

...jogo de palavras em que se utiliza um ou mais recursos estilísticos (homonímia, paronímia, polissemia, etc.) para pôr em evidência uma relação de proximidade, geralmente fonética, entre dois ou mais termos, de modo a sugerir ambiguidades semânticas, multiplicidades de sentidos, alusões inusuais, etc., usualmente para fins humorísticos.

Dicionário Infopédia (2020)

No âmbito da TAV, estes trocadilhos implicam uma dificuldade acrescida na tradução, já que quase nunca o mesmo trocadilho funciona na língua de partida e na de chegada.

3.1.1. *Docinho de Morango e as aventuras na Cidade dos Morangos: Episódio 1*¹¹

No episódio em questão, a personagem Laranja encontra o que, inicialmente pensa ser um peixe e decide adoptá-lo. Contudo, à medida que cresce, as modificações no corpo do animal indicam que não é um peixe, mas, sim, um sapo (Figura 13).



Figura 13: Cenas do episódio 1 de *Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos*

Neste episódio, surgiram alguns jogos de palavras que se encontram exemplificados abaixo:

Original	Minha tradução	Tradução oficial final
...I think I'll name you... Butch!	...Acho que te vou chamar... Matulão!	... Acho que vou chamar-te... Butch!
...Butch.	Matulão?	... Butch.
He looks like a Butch.	Ele parece um matulão.	Ele tem cara de Butch.

Tabela 6: Exemplo das traduções da palavra “Butch”

¹¹ Ver tarefa 1: *Strawberry Shortcakes' Berry Bitty Adventures- Episódio 1: Fish Out of Water* dos anexos

Uma vez que a personagem Morango ficou confusa ao saber do nome do animal de estimação, ficou claro que havia um significado por trás da palavra “Butch”. Apesar de ter sido um pouco difícil interpretar este nome, neste contexto, após uma pesquisa, apurou-se que “butch”, entre outros significados, pode querer dizer *tough kid*².

Tendo como base esta explicação, a solução proposta foi “matulão”, o que poderia explicar o ar de confusão da Morango, uma vez que o peixe era demasiado pequeno para se chamar Matulão.

Deste modo, não se considera que a solução da tradutora oficial seja a mais adequada, já que a piada se perde, sendo que “Butch” passa a ser um nome próprio sem a carga semântica que contém na língua original.

I am not going to turn my back on him, just because he... switched species! (renaming him) He... TAD ... can't help it if he's a frog.	Não lhe vou virar as costas só porque ele... mudou de espécie! Ele... O Tad ... não tem culpa de ser um sapo.	Não vou virar-lhe as costas só porque ele... mudou de espécie! Ele... o Tad ... não tem culpa de ser uma rã!
---	--	---

Tabela 7: Exemplo das traduções da palavra "Tad"

Neste caso, após as várias mudanças de nome do animal, a sua dona decide chamar-lhe Tod, que muda mais tarde para Tad, aludindo à palavra “Tadpole”. Em português, não se percebe esta mudança de nome, uma vez que nada tem a ver com a palavra “girino”. Como não se chegou a uma conclusão acerca desta mudança, o nome permaneceu o mesmo e o jogo de palavras perdeu-se. Contudo, uma solução interessante seria mudar o nome do personagem para “Giri” ou “Giro”, já que assim haveria uma relação com a palavra “girino”.

Exemplo 1		
Sometimes the berry biggest things we have to do, are the things we can't even see.	Às vezes as maiores coisas que tens de fazer, são coisas que não conseguimos se quer ver.	Às vezes, as coisas baga-da-maiores que temos de fazer são coisas que nem sequer vemos.
Exemplo 2		
Oh! Excuse me. Strawberry's Café, hope you're having a berry nice day , Strawberry speaking....	Desculpem... Café da Morango, espero que o seu dia esteja a ser uma alegria , fala a Morango...	Desculpem... Café Morango, espero que esteja a ter um baga-da-bom dia , fala a Morango...

Tabela 8: Exemplos das traduções da palavra "berry"

¹² Informação retirada do site them.us que refere que na viragem do século XX, a palavra *butch* significava precisamente *tough kid* ou era também referida a um corte de cabelo masculino. O significado mais popular desta palavra, de acordo com vários dicionários (Merriam Webster, Collins, Cambridge, etc), é o de uma mulher, especialmente lésbica ou transgénero, que tem marcadores de identidade associados às expressões tradicionais de masculinidade tais como a roupa, cabelo, interesses ou comportamentos. Optou-se por não traduzir conforme esta explicação, uma vez que, sendo este programa direcionado a crianças, considerou-se que não seria este o sentido da palavra já que estas podem não estar familiarizadas com este termo específico.

Nos dois exemplos acima, é possível observar o trocadilho feito com as palavras *berry* e *very*, que ocorre em todos os episódios da série. A tradução deste trocadilho também resultou numa perda do mesmo, pois não surgiu uma solução que parecesse adequada. Já a tradução oficial solucionou este problema perfeitamente, incluindo a expressão “baga da”.

3.1.2. *Curious George*

Esta série também costuma fazer uso dos trocadilhos e jogos de palavras, sendo que, muitas vezes, os mesmos ocorrem nos títulos dos episódios. Exemplo disso é o episódio 9A, intitulado *Your Churn, George*¹³, que faz uma referência ao termo *churn* que significa batedeira de manteiga (figura 14), bem como ao facto de ser o George quem ficou encarregue da tarefa de fazer a manteiga. A solução que pareceu mais adequada foi “A batedeira é tua, George”, apesar de o trocadilho se perder.



Figura 14: Imagem de referência à batedeira de manteiga retirada do episódio 9A *Your Churn, George*

Outra solução considerada foi também “Força, George”, uma vez que “força” pode, ao mesmo tempo, ser uma palavra de incentivo e também indicar a força que o George tem de fazer para completar a tarefa de fazer a manteiga, muito embora não tenha sido considerada tão adequada, já que não se iria associar tão facilmente ao conteúdo do episódio. Encontrou-se outro exemplo no episódio 9B: *Going Nuts*¹⁴, cuja expressão significa “ficar louco”. O episódio narra as aventuras de Jumpy, um esquilo amigo do George e as suas peripécias, que acabam por arranjar sarilhos a George. Não tendo encontrado uma solução que parecesse melhor, foi traduzido para a expressão equivalente “enlouquecendo”. Deste

¹³ Ver tarefa 5- Episódio 9 dos anexos

¹⁴ Ver tarefa 5- Episódio 9 dos anexos

modo, e de acordo com a tabela acima, onde estão listados os tipos de técnicas, foi feita uma transposição, já que há uma mudança de classe gramatical.

Por último, o episódio 15B intitula-se *Rubber-band it*⁵ e faz alusão a uma bola de elásticos gigante feita por George e o seu amigo, Steve. Neste caso, a solução encontrada foi “Põe mais elásticos”, pois o tema central do episódio foi a construção da maior bola de elásticos possível para um concurso, sendo que ao longo do episódio as duas personagens (George e Steve) tentavam arranjar mais e mais elásticos para que a bola ficasse ainda maior. A técnica utilizada, neste caso, foi também uma transposição.



Figura 15: Imagem de referência à bola de elásticos gigante retirada do episódio 15B de *Curious George*

Em relação a exemplos que surgiram no decorrer dos episódios, os mesmos encontram-se ilustrados abaixo:

EN	PT
There was nothing like a summer nap in the hammock. The sun was shining, the breeze was blowing...	Não havia nada como uma sesta de verão na rede. O sol brilhava, a brisa soprava...
And the Jumpies were jumping.	E os Jumpies saltavam.

Tabela 9: Exemplo do trocadilho com a palavra "Jumpy"

Este exemplo diz respeito ao episódio 9B e joga com o nome do esquilo *Jumpy* e com o verbo “jump” que significa saltar em português. Uma vez que não era possível mudar o nome do personagem, no sentido de criar uma equivalência funcional neste contexto, este trocadilho foi perdido. A única forma

⁵ Ver tarefa 5- Episódio 15 dos anexos

de manter o trocadilho, seria alterando o nome do personagem, o que não seria permitido, já que o nome foi mantido ao longo das temporadas. Contudo, se houvesse essa opção, uma solução possível seria alterar o nome *Jumpy* para por exemplo *Salty* ou *Saltinhos*.

EN	PT
It's a cat astrophe!	É uma gat ástrofe!

Tabela 10: Exemplo do trocadilho com as palavras "cat" e "catastrophe"

Por último, no exemplo acima, referente ao episódio 1B¹⁶, o jogo de palavras resultava igualmente em inglês e português. A semelhança das palavras "cat" e "gato" ajuda a que seja possível fazer este trocadilho nas duas línguas.

3.2. Aliteraões

De acordo com o Dicionário Infopédia, uma aliteração é um "recurso estilístico que consiste na repetição das mesmas letras, sílabas ou sons, na mesma frase". (Dicionário Infopédia, 2020)

A aliteração é um recurso estilístico muito utilizado na série *Curious George*, tal como se pôde, aliás, constatar na tradução dos episódios. Na maior parte dos casos, não foi possível manter a aliteração em português, uma vez que a informação verbal teria de corresponder à visual, ou simplesmente não faria sentido mudar. Nos exemplos que se seguem, é possível verificar as aliteraões que não foram mantidas em português:

Exemplo 1 ¹⁷	
EN	PT
Cheffy spent all morning making a spaghetti mammoth for the Professor's Paleontology Pasta Party .	O Cheffy passou a manhã toda a fazer um mamute de esparguete para a Festa de Massa Paleontológica da Professora .
Exemplo 2 ¹⁸	
EN	PT
And things were hopping at Patty's Posh Pet Parlor .	E as coisas estavam agitadas no Salão de Animais Elegante da Patty .
Exemplo 3 ¹⁹	

¹⁶ Ver tarefa 5 - Episódio 1B dos anexos

¹⁷ Ver tarefa 5- Episódio 1B dos anexos

¹⁸ Ver tarefa 5- Episódio 3 dos anexos

¹⁹ Ver tarefa 5- Episódio 13A dos anexos

EN	PT
I'm picking up some teeny tiny tuxedo ties for tonight's show.	Vinha buscar umas gravatinhas pequeninas para o espetáculo de hoje.
Exemplo 4 ²⁰	
EN	PT
Time for lunch! It's my famous Pesto Pasta with Parsley & Peas.	Hora de almoçar! É a minha famosa Massa Pesto com Salsa e Ervilhas.

Tabela 11: Exemplo de aliterações encontradas na 11ª temporada de *Curious George*

Em relação às técnicas de tradução, nos exemplos 1 e 4, foi feita uma tradução literal. Já no exemplo 2, mais precisamente na expressão “*things were hoping*” a técnica foi a equivalência e no exemplo 3, foi feita uma transposição.

O único caso onde foi possível manter a aliteração foi no exemplo seguinte do episódio 15B²¹, *Buggy House*. O *Fearless Freddy* era uma pequena personagem de um livro que George estava a ler, cuja característica era precisamente o facto de ser destemido. Decidiu-se traduzir “*fearless*” por “forte”, uma vez que é sinónimo de “destemido” ou “corajoso”, e começa com a letra F, fazendo com que a aliteração se mantenha.

EN	PT
Fearless Freddy never gave up.	O Freddy Forte nunca desistia.

Tabela 12: Exemplo da tradução de “*Fearless Freddy*”



Figura 16: Referência ao personagem *Fearless Freddy*, retirada do episódio 15B: *Buggy House*

²⁰ Ver tarefa 5- Episódio 3 dos anexos

²¹ Ver tarefa 5- Episódio 15 dos anexos

Teria sido interessante discutir estas situações no local do estágio, no momento da gravação dos episódios. Contudo, infelizmente, devido à situação da crise sanitária não foi possível a deslocação ao estúdio para assistir às gravações e acompanhar as alterações que foram feitas aos episódios.

3.3. Canções e rimas

Tal como foi abordado no ponto 2.3.4 sobre a dobragem de produtos de animação, os programas infantis caracterizam-se também pela presença de canções e rimas. Neste ponto, é referido que as principais estratégias de tradução podem ser: deixar a canção na língua original (quando se trata de canções pop conhecidas internacionalmente); traduzir a canção, adaptando a letra (principal estratégia utilizada) ou então escrever uma letra nova que não tenha nenhuma relação com a original (Lozano, 2017).

O primeiro exemplo é retirado de um episódio de uma série que não foi traduzida pela estagiária, nomeadamente a *Fifi e os Floriguinhos*. Neste episódio, a tradutora não traduziu a canção, pelo que foi pedido às estagiárias para o fazerem, em colaboração com a diretora de dobragem e com a própria atriz de dobragem. A estratégia utilizada foi a tradução da letra para português, sendo o mais fiel possível ao texto original. Em relação a técnicas, nos 3 primeiros versos, a tradução foi literal, já nos dois últimos houve uma omissão de certas palavras, de modo a manter o ritmo da canção.

Everything needs looking after	Tudo precisa de ser cuidado
Everything needs time to grow	Tudo precisa de tempo p'ra crescer
With the sun, with the rain	Com sol, ou a chover
Life keeps growing back again	A vida cresce outra vez!
Life keeps growing (x4)	Vai crescendo (x4)

Tabela 13: Exemplo da tradução de uma canção de um episódio de Fifi e os Floriguinhos

No episódio da *Docinho de Morango*²², surgiu uma canção de embalar. Dado que a versão original não rima, considerou-se que a canção soasse melhor em português a rimar. Apesar das soluções diferentes, tanto o exercício de tradução como a tradução oficial, acrescentaram uma rima. Em relação à estratégia utilizada, à semelhança da anterior, tanto a estagiária, como a tradutora oficial traduziram a canção para português, sendo fiéis ao texto de partida. Já no que toca às técnicas, apesar das diferenças

²² Ver tarefa 1 dos anexos

entre as duas traduções, a tradução manteve-se bastante fiel ao original, havendo assim uma equivalência.

ORIGINAL	EXERCÍCIO DE TRADUÇÃO	TRADUÇÃO OFICIAL
<i>Close your eyes</i>	Fecha os olhos	Rãzinha
<i>Little frog</i>	Ó sapinho	Vamos os olhos fechar
<i>Time to please stop</i>	De coaxar debes	Está na hora
<i>Your croaking</i>	parar	De parares de coaxar
<i>Pleasant dreams</i>	Lindos sonhos	Bons sonhos
<i>Little frog</i>	Ó sapinho	Rãzinha
<i>Won't you finally go to sleep?</i>	Estas a ficar com soninho.	Vamos dormir, até de manhãzinha...

Tabela 14: Comparação das traduções da canção de embalar do episódio 1 de Docinho de Morango e as Aventuras na Cidade dos Morangos

Nos episódios traduzidos, em Curious George não surgiram canções. Contudo, no episódio 7A²³, a personagem Betsy profere um feitiço mágico, rimando com as palavras “*Alakazam*” e “*again*”. Em primeiro lugar, apenas fiz uma tradução literal: “Alakazam, és uma menina outra vez”. “Alakazam” é uma palavra mágica utilizada para proferir feitiços. De modo a conseguir manter a rima, decidi utilizar uma palavra mágica equivalente: “perlimpimpim”. Esta expressão popular além de ser mais comum em português, tornou possível manter a rima, já que é mais fácil encontrar palavras em português que rimem com “perlimpimpim” do que com “Alakazam”. Neste caso, a técnica utilizada foi a adaptação, já que se adaptou a palavra mágica utilizada para ser melhor aceite na língua portuguesa.

EN	PT
Okay. Alakazam! You are now a girl again!	Ok. Perlimpimpim! Voltas a ser menina, enfim!

Tabela 15: Exemplo da tradução de um feitiço do episódio 7A de Curious George

²³ Ver tarefa 5 – Episódio 7^a dos anexos

3.4. Problemas relacionados com códigos semióticos

Como já vimos anteriormente no ponto 2.5.2, acerca da TAV para público infantil, nos programas infantis é comum os diferentes códigos semióticos entrarem em conflito e dificultarem a tarefa da tradução. Nos dois exemplos que se seguem serão expostas duas situações onde isso aconteceu e qual o código que provocou a dificuldade na tradução.

3.4.1. Código Iconográfico: *Curious George*, episódio 5B- *Fix it Monkey*²⁴

Na cena em questão, uma carpinteira mostra as suas ferramentas a George, referindo a ferramenta “monkey wrench” (representada na figura 17) e, seguidamente, fazendo a ligação ao facto de ele ser um macaco (“Yeah like you!”). Uma vez que em português “monkey wrench” significa “chave aperta-tubos”, essa ligação e trocadilho perder-se-ia, pelo que se decidiu manter a tradução literal “macaco”, ainda que não seja o termo correto.

Exemplo da tradução efetuada:

You like tools, George? Well that's a spanner wrench, and that's a socket wrench, and this is actually called a monkey wrench .	Gostas de ferramentas, George? Bem, esta é uma chave de gancho e esta, uma chave de soquete, e este chama-se mesmo macaco!
Yeah, like you!	Sim, como tu!

Tabela 16: Exemplo da tradução do termo “monkey wrench”

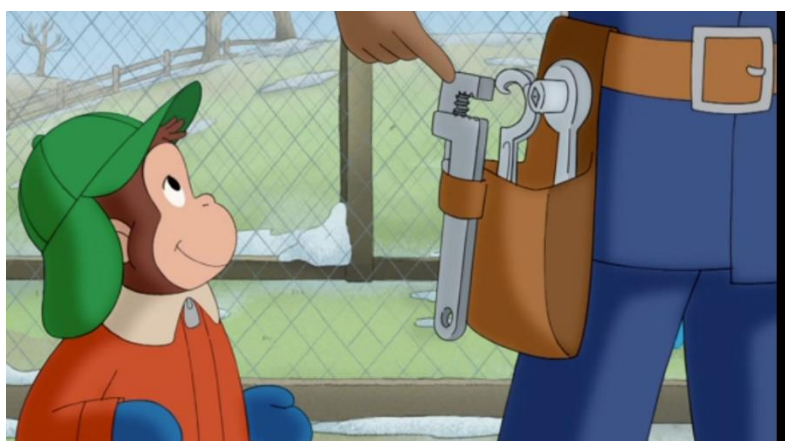


Figura 17: Cena do episódio 5B da 11ª temporada de *Curious George*

²⁴ Ver tarefa 5 – Episódio 9 dos anexos

3.4.2. Código gráfico: *Blue's clues and you!* episódio 4 - *ABCs with Blue*

Apesar de este exemplo não ser de uma tradução realizada pela estagiária, considerou-se importante referi-lo, uma vez que se assistiu à discussão para a sua resolução, no momento da gravação. No episódio em questão surgem vários objetos do dia-a-dia com etiquetas a dizer os seus nomes, sendo que o apresentador do programa soletra alguns deles.

Inicialmente, nas gravações da dobragem da série, foi soletrada a palavra em português, contrariando a informação que aparecia no ecrã. Como se pode verificar no exemplo da figura 18, a palavra *moon* aparecia no ecrã, com a imagem de uma lua. Ao soletrar a palavra lua em português, as letras não são as mesmas da palavra *moon* e, deste modo, correr-se-ia o risco de confundir as crianças. Confrontados com este problema, a solução encontrada foi soletrar tal como aparecia no ecrã e preferir a palavra em inglês, fazendo de seguida a sua tradução, como por exemplo: “M-O-O-N, *Moon*, que significa lua em inglês!”. Neste caso, a técnica utilizada foi a explicitação.



Figura 18: Cena do episódio 4 da 1ª temporada da série Blue's Clues and You!

3.5. Problemas relacionados com o tipo de linguagem

A linguagem presente nos programas infantis tem de estar de acordo com padrões, considerados “aceitáveis”, conforme apresentado no ponto 2.5.: Traduzir para crianças. Neste ponto, referiu-se a manipulação ideológica, que faz com que os textos de chegada sejam muitas vezes adaptados de acordo com os valores e ideais impostos pelos adultos (Alvstad, 2010). Como vimos anteriormente, no ponto 3.2.1. acerca das particularidades da dobragem na Somnorte, existem determinadas palavras/

expressões que devem ser evitadas, tais como aquelas que façam alusão à religião ou que sejam consideradas inapropriadas para estas idades.

No contexto audiovisual e televisivo dirigido especialmente a crianças, este aspeto é ainda mais importante, já que a linguagem ouvida pelas crianças na televisão representa um modelo a seguir.

No exemplo que se segue, referente ao episódio 9A²⁵ de *Curious George*, ouvimos a expressão “Well I’ll be...”, que indica surpresa e admiração e é a versão curta de “I’ll be damned”. Expressões equivalentes em PT, poderiam ser “que raios!”, “ora bolas!” ou “macacos me mordam!”. A primeira não seria adequada neste contexto, pelo que se optou pela expressão “Macacos me mordam!” que veicula a mesma ideia, atenuando a linguagem.

EN	PT
Well, I'll be! Hamilton just polished off the whole crock of butter!	Macacos me mordam! O Hamilton acabou com a manteiga que havia no pote!

Tabela 17: Exemplo da tradução da expressão “Well, I’ll be” no episódio 9A de *Curious George*

Já no episódio da Docinho de Morango²⁶, como se pode verificar no exemplo abaixo, foi utilizada a expressão “Meu Deus”, que segundo indicações do orientador na instituição, não se deve utilizar. Já na tradução oficial, a tradutora utilizou outra palavra que não estivesse relacionada com contextos religiosos.

ORIGINAL	EXERCÍCIO DE TRADUÇÃO	TRADUÇÃO OFICIAL
My Goodness!	Meu Deus!	Caramba!

Tabela 18: Comparação das traduções da expressão “My Goodness” do episódio 1 de *Docinho de Morango, Aventura na Cidade dos Morangos*

3.6. Outro tipo de problemas

MYH	HCA
It's a stink bug! / It doesn't smell now! But if it gets scared, it makes a horrible smell. That's why it's called a stink bug!	É um percevejo fedorento! / Agora não cheira mal! Mas se ele se assustar, solta um cheiro horrível. É por isso que se chama percevejo fedorento!

Tabela 19: Exemplo da tradução do termo “stinkbug” no episódio 15A de *Curious George*²⁷

²⁵ Ver tarefa 5- Episódio 9 dos anexos

²⁶ Ver tarefa 1 dos anexos

²⁷ Ver tarefa 5- Episódio 15 dos anexos

Neste caso, o problema surgiu devido à tradução da palavra “stinkbug”, que significa percevejo, ter necessariamente de fazer alusão ao mau cheiro do inseto, de modo a fazer sentido no desenrolar da cena. Se apenas se traduzisse por “percevejo”, a reação de confusão de George, ao verificar que o inseto não cheirava mal (figura 19), não faria sentido, pois não foi indicado que o inseto provoca mau cheiro. Assim, a técnica de tradução usada foi a compensação, acrescentando o adjetivo “fedorento” ao nome do inseto.

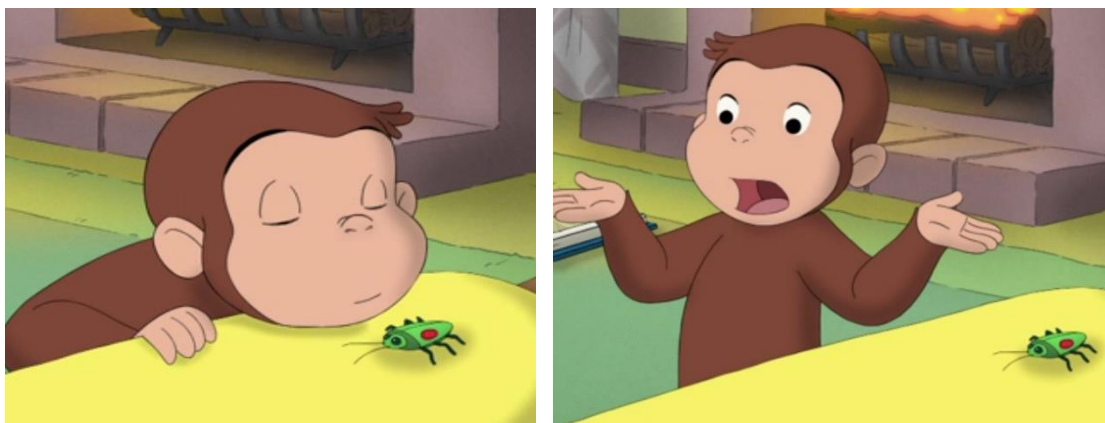


Figura 19: Reação de George ao perceber que o inseto não cheirava mal, contrariamente ao implícito no seu nome "stinkbug"

Considerações finais

A área da dobragem, principalmente de filmes e séries de animação, foi algo que me interessou desde cedo, tendo sempre muita curiosidade em saber como tudo acontecia nos bastidores das gravações de um filme de animação. Contudo, nunca tinha considerado a dobragem como uma área profissional até ingressar no mestrado em Tradução e Comunicação Multilíngue. No segundo ano deste mestrado, graças à unidade curricular de Tradução Audiovisual, descobri que posso fazer parte deste processo, que sempre me fascinou, desempenhando o papel de tradutora.

Filmes como o *Rei Leão* e o *Shrek* ficaram certamente gravados nas memórias de muitas crianças, sobretudo graças ao facto de chegarem até elas em português. Os tradutores, neste caso, desempenham um papel fundamental, pois permitem que as crianças de diferentes países e culturas possam ter acesso a estes conteúdos e, através da dobragem, ouvirem as personagens a falar na sua própria língua.

A realização deste estágio foi a primeira experiência nesta área, onde pude assistir de perto às gravações de séries infantis como *As pistas da Blue e tu!* e *Fifi e os Floriguinhos*. Paralelamente, também tive a oportunidade de ter contactado com diferentes profissionais da área, desde diretores de dobragem a atores, e assim recolher informação acerca da tradução para dobragem, principalmente dobragem de produtos de animação.

A tradução para o público infantil implica um cuidado especial, já que se trata de uma audiência à qual devemos adaptar o conteúdo e cujos textos têm características bastante específicas. Além da modalidade da dobragem ser bastante exigente e implicar, entre outras coisas, o respeito pela sincronia, quando se trata de dobragem de conteúdo infantil, essa exigência aumenta ainda mais, dados os diversos elementos comuns neste tipo de textos. Entre esses elementos, nos materiais trabalhados ao longo do estágio, foi possível verificar a presença de jogos de palavras ou trocadilhos, canções e rimas, recursos estilísticos como a aliteração, bem como o especial cuidado na linguagem utilizada. Todos estes elementos implicaram um desafio acrescido na tradução de todo este conteúdo, levando à aplicação de determinadas estratégias e técnicas de tradução.

Existem poucos estudos acerca da dobragem em Portugal, o que tornou um pouco mais difícil a minha pesquisa, uma vez que a informação sobre dobragem em Portugal era bastante limitada. Nesse sentido, considero importante o meu contributo para os estudos sobre dobragem em Portugal e espero que possa ser útil para futuros trabalhos acerca deste tema.

Apesar de todos os constrangimentos causados pela crise sanitária da COVID-19, considero que

tive uma experiência enriquecedora e o conhecimento adquirido foi bastante útil para me preparar para uma possível carreira na área da Tradução Audiovisual, em especial da dobragem.

Referências bibliográficas

- Alvstad, C. (2010). Children's Literature and Translation. In C. Millán & F. Bartrina (Ed.). *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 22 – 27). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company
- Baños-Piñero, R. (2004). La oralidad prefabricada en los textos audiovisuales: estudio descriptivo contrastivo de Friends y Siete vidas. *Fòrum de recerca* 10, Universitat Jaume I: Castellón. Obtido a 23 de setembro de 2020 de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79126/forum_2004_42.pdf
- Benitez Báez, J.E. (2018). *Censura en el doblaje de dibujos animados. Estrategias de censura de la diversidad sexual en Sailor Moon en los doblajes de Latinoamérica y España*. Tese de mestrado, Universidade de Murcia. Obtido a 16 de julho de 2020 de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79126/forum_2004_42.pdf
- Bogucki, Ł. (2004). The Constraint of Relevance in Subtitling. *The Journal of Specialized Translation* 1(01), 71–88. Obtido a 20 de outubro de http://www.test.jostrans.org/issue01/art_bogucki_en.php.
- Chaume, F. (2006). Screen Translation: Dubbing. In *Encyclopedia of Language & Linguistics* (2nd ed. 14 vols.) (pp.6-9). Elsevier
- Chaume, F. (2009). Traducción Audiovisual. In *Diccionario histórico de la traducción en España* (pp. 71-82). Madrid: Gredos.
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2 (1), 105-123. Obtido a 27 de julho de 2020 de: <https://opencourses.ionio.gr/modules/document/file.php/DFLT1191/1%CE%B7%20CE%95%CE%B2%CE%B4%CE%BF%CE%BC%CE%AC%CE%B4%CE%B1/The%20turn%20of%20AVT-Chaume-Translation%20Spaces%202013.pdf>
- Chaume, F. (2016). Audiovisual Translation Trends: Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization. In Andrea Esserm Miguel Ángel Bernar-Merino, Iain Robert Smith (eds). *Media Across Borders. Localizing TV, Film and Video Games*. New York, Routledge, 68-84.
- 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), 115-127. <https://doi.org/10.34630/polissema.v0i12.3071>

- Chorão, G.B. (2013). *A Dobragem em Portugal: novos paradigmas na tradução audiovisual*. Tese de Doutoramento. Universidade de Vigo. Obtido a 4 de abril de 2020 de <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/123/A%20dobragem%20em%20Portugal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz Cintas, J. (2009). *New trends in audiovisual translation*. Bristol (UK): Multilingual Matters.
- Díaz Cintas, J. (2010). Subtitling. In Y. Gambier (Ed.). *The handbook of translation studies* (pp. 344-349). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company
- Díaz Cintas, J., & Orero, P. (2010). Voiceover and dubbing. In *Handbook of Translation Studies* (pp.441–445). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company
- Fernández, C. M. (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, 303-325. doi:10.21071/ced.v14i.10912. Obtido a 19 de novembro de 2020 de [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19237/C_14_\(2018\)_14.pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19237/C_14_(2018)_14.pdf?sequence=1)
- Gambier, Y. (2009). Stratégies et tactiques en traduction et interprétation, in *Efforts and Models in Interpreting and Translation Research*, Gyde Hansen, Heidrun Gerzymisch-Arbogast & A. Chesterman (eds), (pp.63–82). Amsterdam & Philadelphia: J. Benjamins.
- Gambier, Y. (2012). The position of audiovisual translation studies. In C. Millán & F. Bartrina (Ed.). *The Routledge Handbook of translation Studies* (pp. 45-59). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company
- Georgakopoulou, P. (2009). Subtitling for the DVD industry. In J. Díaz Cintas & G. Anderman (Ed.). *Audiovisual Translation: Language transfer on screen* (pp. 21-35). Palgrave Macmillan.
- Giordano, V. (2013). The dubbing process of swearwords and insults into Italian: Translator versus dialogue writer. *The Many Facets of Adaptation*, 219-225. Editura Universităţii "Alexandru Ioan Cuza", Iaşi 2015 - ISBN: 978- 973-703-906-4. Obtido a 13 de novembro de 2020, de https://www.academia.edu/32342504/The_dubbing_process_of_swearwords_and_insults_into_Italian_Translator_versus_dialogue_writer
- Karamitroglou, F. (2000). *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Amsterdam: Rodopi.
- Lerma Sanchis, M.D. (2007). O Tratamento da Variação em Tradução Audiovisual. Um case study: Todo sobre mi madre de Almodóvar. Tese de Mestrado. Universidade do Minho. Braga, Portugal. Obtido a 24 de setembro de 2020 de <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/55157>

- Lerma Sanchis, M.D. (2017). Tradução audiovisual e transferência intercultural: a legendagem dos filmes de Pedro Almodóvar em português europeu. Tese de Doutoramento, Universidade do Minho. Braga, Portugal. Obtido a 16 de julho de 2020 de <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/55158>
- Lozano, J.R. (2015). *La traducción del cine para niños: Un estudio sobre recepción*. Tese de Doutoramento. Universitat Jaume. Université de Reims. Obtido a 3 de abril de 2020 de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/334991/jreyes.pdf>
- Lozano, J.R. (2017). Bringing all the Senses into Play: The Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes*. 30(30). 99-115. 10.4000/palimpsestes.2447. Obtido a 3 de abril de 2020 de <https://journals.openedition.org/palimpsestes/2447>
- Molina, L. & Hurtado Albir, A. (2002). Translation Techniques Revisited: a Dynamic and Functionalist Approach. *Meta* 47(4): 498-512. Obtido a 4 de dezembro de 2020 de <https://www.erudit.org/en/journals/meta/1900-v1-n1-meta688/008033ar.pdf>
- Nord, C. (1997). Defining translation functions. The translation brief as a guideline for the trainee translator. *Ilha Do Desterro. A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, (33), 41-55. doi:<https://doi.org/10.5007/%x>. Obtido a 22 de janeiro de 2021 de <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9208>
- Pardo, B. S. (2013). Translating and Dubbing Verbal Violence in Reservoir Dogs. Censorship in the Linguistic Transference of Quentin Tarantino's (Swear)Words. *The Journal of Specialized Translation*, (20), 122-133. Obtido a 26 de setembro de 2020, de https://www.jostrans.org/issue20/art_pardo.pdf.
- Pettit, Z. (2009). Connecting cultures: Cultural transfer in subtitling and dubbing. In J. Diaz-Cintas (Ed.), *New trends in audiovisual translation* (pp. 44-57). Bristol (UK): Multilingual Matters.
- Şahin, A. (2012). Dubbing as a Type of Audiovisual Translation: A Study of its Methods and Constraints Focusing on Shrek 2. Tese de Mestrado . Universidade de Atilim. Atilim, Turquia. Obtido a 19 de setembro de 2020 de https://www.academia.edu/9647038/Dubbing_as_a_Type_of_Audiovisual_Translation_A_Study_of_its_Methods_and_Constraints_Focusing_on_Shrek_2
- Sánchez Mompeán, S. (2015). Dubbing animation into Spanish: behind the voices of animated characters. *The Journal of Specialised Translation* 23, (1), 270-291. Obtido a 29 de junho de 2020, de

https://www.researchgate.net/publication/317689560_Dubbing_animation_into_Spanish_behind_the_voices_of_animated_characters

- Smith, K.G. (2002). Translation as secondary communication. The relevance theory perspective of Ernst-August Gutt. *Acta Theologica* 22(1), 107-117. 10.4314/actat.v22i1.5456. Obtido a 16 de junho de 2020, de <https://www.ajol.info/index.php/actat/article/view/5456>
- Stolze, R. (2003). Translating for Children – World View or Pedagogics? *Meta* 48 (1-2), 208–221. <https://doi.org/10.7202/006968ar>. Obtido a 25 de setembro de 2020, de <https://www.erudit.org/en/journals/meta/1900-v1-n1-meta550/006968ar.pdf>

Webgrafia

- Cambridge Dictionary (21 de setembro de 2020). Obtido de Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wordplay>
- Collins Dictionary (29 de novembro de 2020). Obtido de Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/time-code>
- Collins Dictionary (29 de novembro de 2020). Obtido de Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/ad-lib>
- Infopédia- Dicionários Porto Editora. (11 de dezembro de 2020). Obtido de Infopédia- Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/alitera%C3%A7%C3%A3o>.
- Infopédia- Dicionários Porto Editora. (21 de setembro de 2020). Obtido de Infopédia- Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/idioleto>
- Infopédia- Dicionários Porto Editora. (21 de setembro de 2020). Obtido de Infopédia- Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/dialeto>
- Infopédia- Dicionários Porto Editora. (29 de novembro de 2020). Obtido de Infopédia- Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/trocadilho>
- InQueery: The REAL Meaning of the Word "Butch" (2018, 21 de agosto). them.us Obtido a 13 de setembro de 2020 de: <https://www.them.us/story/inqueery-butch>
- Mitovich, M.W. (2018, 16 de setembro). TV Reboot? Or Revival? Here Are the Definitive Definitions – Don't @ Me. TV Line. Obtido a 15 de novembro de 2020 de: <https://tvline.com/2018/09/16/tv-reboots-vs-revivals-definitions-differences/>
- Pereira, R.C. (2019, 16 de abril). Será um unicórnio? Será um dragão? Não, é o maravilhoso mundo das dobragens. Obtido a 8 de maio de 2021 de: <https://www.tsf.pt/sociedade/sera-um-unicornio-sera-um-dragao-nao-e-o-maravilhoso-mundo-das-dobragens-10804313.html>
- Streaming platforms: A complete guide (n.d.) Endavo media. Obtido a 15 de novembro de 2020 de: <https://www.endavomedia.com/streaming-platforms-a-complete-guide/>
- Urban Dictionary (29 de novembro de 2020). Obtido de Urban Dictionary: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=butch>