

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE LETRAS



RELATÓRIO DE ESTÁGIO CURRICULAR

Tradução técnica com recurso a STA em contexto de tradução para legendagem

Cláudia Azevedo Fraga do Amaral

Aluna nº 155212

Orientadora: Professora Doutora Sara Gonçalves Pedro Parente Mendes

Supervisor na entidade de acolhimento: Gonçalo Ramos de Moura

Relatório de Estágio Curricular especialmente elaborado para obtenção de grau de
Mestre em Tradução

MESTRADO EM TRADUÇÃO

2021

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de mencionar aqueles que fizeram parte do meu percurso, direta ou indiretamente, e que foram fundamentais para a elaboração deste relatório.

À FUTSolutions e, em particular, à Inês Cuco e ao Gonçalo Ramos de Moura, pela oportunidade, a disponibilidade e o acompanhamento ao longo do estágio curricular.

Ao João Casqueiro, agradeço pelo acompanhamento, a ajuda e disponibilidade, durante a realização do estágio curricular.

À minha irmã, Carolina, pela cumplicidade, entajuda e apoio incondicional nos momentos mais difíceis.

À minha orientadora, a Professora Doutora Sara Mendes, pelo constante apoio, disponibilidade e pelos conselhos que me orientaram, durante a realização do estágio e a posterior elaboração deste relatório

Aos meus colegas de Mestrado pelas experiências e entajuda partilhadas ao longo destes dois anos.

Por último, à minha família pelo apoio incondicional ao longo do meu percurso académico, desde o seu início.

RESUMO

Este relatório de estágio tem por base o trabalho desenvolvido durante o estágio curricular realizado na empresa Future Unique Transformations – Solutions, no âmbito do Mestrado em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. O seu objetivo é a análise e discussão de questões relacionadas com a terminologia técnica na área do futebol e estratégias de tradução para legendagem.

A minha atividade consistiu na tradução de documentos de cariz técnico (análises de jogo) e na tradução e legendagem de entrevistas e vídeos, conteúdo que faz parte da plataforma digital FUTMagazine. Este foi um trabalho de retroversão de português (língua de partida) para inglês e espanhol (línguas de chegada) realizado com o recurso à um sistema de tradução automática, na fase de pré-tradução.

Para proceder à elaboração deste relatório foram selecionadas três análises de jogo que serviram de base ao teste do desempenho de vários sistemas de tradução automática de domínio livre. Para além disso, foram selecionados vários exemplos das expressões ou frases representativas das situações mais relevantes, ao nível da legendagem das entrevistas.

Este relatório está dividido em três capítulos. No primeiro capítulo são feitas uma caracterização da entidade de acolhimento e uma breve descrição do estágio curricular lá realizado, dos métodos de trabalho aplicados e dos textos que foram trabalhados, que serviram de base às análises que fazem parte de outras secções do relatório.

No segundo capítulo procede-se à análise e discussão do desempenho dos diferentes STA e à justificação da escolha do DeepL com as bases teóricas que as sustentam.

No terceiro capítulo é apresentada a análise e discussão dos fenómenos mais relevantes relacionados com a tradução e legendagem, sustentadas também por uma base teórica.

Palavras-chave: tradução técnica; terminologia técnica; sistemas de tradução automática; pós-edição; tradução para legendagem; condensação de informação;

ABSTRACT

The current internship report has been drafted according to the tasks performed during the curricular internship carried out at Future Unique Transformations - Solutions as part of the required study plan of the two-year master's degree in Translation from the Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Its aim is to analyse and discuss topics related to specialized football terminology and translation and subtitling strategies.

During the internship, I translated some technical texts (match analysis) and translated and subtitled interviews and videos. This content is available on the digital platform FUTMagazine. In the early stages of the process, the first draft of the target text was produced by a machine translation tool. The retroversion was from Portuguese (source language) to English and Spanish (target languages).

To write this report and the analysis it contains, three match analysis were selected to assess the performance of several machine translation services, available online for free. Some examples from the produced target texts that were representative of the situations that posed more challenges to the subtitling of the interviews were also selected.

This report is divided into three chapters. The first one includes a description of the hosting organization and a description of the internship, the used work methods and documents that were translated, which are the basis of the analysis featured in chapter 2 and 3.

In the second chapter, we find the analysis and discussion of the performance of the several MT services and the reasons why DeepL was chosen, all supported by a theoretical framework.

In the third chapter is presented the analysis and discussion of the relevant phenomena regarding the translation and subtitling of interviews, supported by a theoretical framework as well.

Key words: technical translation; terminology; machine translation; post-editing; translation and subtitling; condensed information;

ÍNDICE

Lista de Abreviações.....	5
Lista de Tabelas	6
INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO I – Caracterização do Estágio.....	9
1.1. Apresentação da entidade de acolhimento.....	9
1.2. Descrição do Estágio	10
1.3. Metodologia de Trabalho.....	13
1.4. Textos Trabalhados.....	17
CAPÍTULO II – Tradução com recurso a STA	24
2.1. Considerações gerais sobre Tradução	24
2.2. Tradução automática e Tradução assistida por computador.....	27
2.3. Tradução com recurso a pós-edição de <i>outputs</i> gerados por STA	32
2.4. Análise do desempenho de diferentes STA de domínio aberto e seleção do STA a utilizar na realização das tarefas de pré-tradução	36
2.4.1. WorldLingo	36
2.4.2. eTranslation.....	39
2.4.3. Google Translate e DeepL.....	42
CAPÍTULO III – Tradução com recurso a STA em contexto de tradução para legendagem	54
3.1 Considerações gerais sobre Tradução e Legendagem.....	54
3.2 Principais desafios da prática de tradução audiovisual em contexto académico e profissional.....	57
3.3. Legendagem de entrevistas: aplicação de estratégias de tradução para condensação de informação técnica	61
3.3.1 Estratégias de tradução para legendagem aplicadas: omissão de informação ...	67
3.3.2 Estratégias de tradução para legendagem aplicadas: condensação de informação/redução textual.....	73
3.3.3 Aplicação de outras estratégias de tradução para legendagem: reorganização e reformulação das construções do TP e acréscimo de informação relevante	79
CONCLUSÃO.....	86
BIBLIOGRAFIA.....	89
WEBGRAFIA	92
ANEXOS.....	93

Lista de Abreviações

TAV – Tradução do Audiovisual

TT – Tradução Técnica

STA – Sistema de Tradução Automática

SRT – SubRip Subtitle / ficheiro SubRip

TP – Texto de Partida

TC – Texto de Chegada

LP – Língua de Partida

LC –Língua de Chegada

Lista de Tabelas

Tabela 1: Tarefas realizadas ao longo do estágio curricular	12
Tabela 2: Textos técnicos traduzidos de português para inglês durante o estágio curricular na FUTSolutions	19
Tabela 3: Textos audiovisuais traduzidos e legendados ao longo do estágio curricular na FUTSolutions	22
Tabela 4: Parâmetros técnicos estipulados pela FUTSolutions e no seminário de TAV.....	65

INTRODUÇÃO

O meu percurso académico no Ensino Superior começou na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, onde me licenciiei em Línguas, Literaturas e Culturas – Estudos Portugueses e Ingleses. Esta licenciatura permitiu-me explorar diferentes áreas de estudo, uma mais relacionada com fontes literárias/estudos literários, outra com história/estudos de cultura e outra, ainda, com maior ênfase na área da linguística.

Após o contacto com estas áreas, decidi candidatar-me ao Mestrado em Tradução, devido ao facto de me permitir aplicar muitos dos conhecimentos adquiridos através de uma nova perspetiva, num curso que apresenta o equilíbrio da teoria com a atividade prática.

O percurso oferecido pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa é, sem dúvidas, o mais completo e aquele que me permitiu explorar várias opções dentro da área da tradução do texto literário e expandir os meus horizontes em áreas que pretendia trabalhar, tais como a da tradução do audiovisual e da tradução técnica. Para além disso, tive também a oportunidade de realizar seminários mais relacionados com a parte teórica da área, fundamentais para o desenvolvimento das minhas capacidades de tradução.

Apesar de não ter realizado o meu percurso na área da Tradução, considero que a licenciatura em Línguas, Literaturas e Culturas me preparou para o desafio de seguir um novo caminho, numa área mais prática. Destaco o facto de ter realizado trabalho de tradução, visto que tinha acesso a bibliografia, fontes literárias e textos técnicos em inglês, que tinham de ser trabalhados na nossa língua, o português.

Decidi optar pelo Mestrado em Tradução devido ao meu elevado interesse em explorar diferentes áreas do saber. Para além disso, um fator essencial na minha decisão foi a possibilidade de poder continuar a trabalhar com línguas estrangeiras, visto que, ao longo do meu percurso escolar, sempre privilegiei o contacto com diferentes línguas, nomeadamente, o inglês, o espanhol e o francês. Outra razão que me levou a optar pelo Mestrado em Tradução, foi o facto de ter a possibilidade de trabalhar numa área mais prática e profissionalizante, que me dará a experiência necessária para ingressar no mercado de trabalho. Por esta mesma razão, decidi, logo numa fase inicial do meu percurso no Mestrado, que iria seguir o percurso profissionalizante e realizar um estágio curricular.

A escolha do local de estágio e do ramo da Tradução na qual gostaria de trabalhar sofreu algumas alterações, ao longo do tempo. Inicialmente, devido ao meu longo contacto com fontes literárias, pensava que iria seguir o ramo da tradução literária e, por isso, candidatar-me ao estágio curricular que me iria permitir trabalhar com essa tipologia de texto. Mais tarde, e depois de ter contacto com textos técnicos, percebi que seria este o ramo da Tradução no qual gostaria de desenvolver o meu trabalho. Ainda assim, não queria deixar de ter contacto com o texto audiovisual. Para ter essa possibilidade, decidi contactar a empresa FUTSolutions, a minha instituição de acolhimento, que desenvolve trabalho na área do futebol, e que me deu a possibilidade de trabalhar estes dois tipos de textos, numa área do meu interesse pessoal, e num contexto profissional.

Este relatório tem como base a recolha e análise de dados representativos dos fenómenos mais relevantes que surgiram da prática da tradução técnica e do audiovisual, na área do futebol. Relativamente à tradução das análises de jogo, a metodologia de trabalho adotada valorizou o recurso a um sistema de tradução automática para a produção de uma pré-tradução. Tendo em conta as limitações do sistema, nomeadamente a nível lexical, o maior desafio foi ultrapassar essas lacunas e otimizar o processo de pós-edição desses textos. Já na tradução para legendagem, os fenómenos mais relevantes estão relacionados com o tratamento de terminologia técnica específica da área do futebol, aliado à condensação da informação no momento de criação das legendas.

No que diz respeito à organização do relatório, este divide-se em três capítulos, seguidos de uma conclusão. No primeiro capítulo é apresentada a instituição de acolhimento e é feita uma descrição do estágio, da metodologia de trabalho adotada e dos tipos de texto trabalhados. O segundo capítulo inicia-se com uma introdução teórica sobre a Tradução, à qual se segue uma breve exposição sobre tradução automática e tradução assistida por computador. Na última secção desse capítulo encontra-se a análise e discussão do processo de teste ao desempenho dos diferentes STA de domínio aberto, usados para criar pré-traduções das análises de jogo, e da seleção do DeepL para uso recorrente ao longo do estágio. Finalmente, o terceiro capítulo irá centrar-se nos desafios impostos pela legendagem e na análise do impacto do tratamento de terminologia técnica na criação de legendas, que exige a aplicação de várias estratégias de tradução e legendagem.

CAPÍTULO I

Caracterização do estágio

No primeiro capítulo deste relatório, irei apresentar de forma breve a entidade de acolhimento, onde foi realizado o estágio curricular. De seguida, farei uma descrição dos procedimentos realizados, métodos de trabalho adotados e dos textos traduzidos que servirão de base às análises apresentadas nos capítulos seguintes.

1.1. Apresentação da entidade de acolhimento

A FUTSolutions é uma empresa de consultoria desportiva sediada na Ericeira, no município de Mafra. A empresa tem como principal foco a plataforma online FUTMagazine, fundada em 2018. A plataforma tem como objetivo proporcionar experiências de aprendizagem a treinadores de futebol através de contactos com o contexto profissional. As três principais áreas de intervenção da FUTMagazine são o *Networking*, a Marca Pessoal e a Competência. Os subscritores têm a possibilidade de visitar clubes em todo o mundo e interagir com treinadores e *staff* profissionais e, assim, criar uma rede internacional de contactos.

Para além disso, têm acesso ao programa *Build Your Brand* que inclui a colaboração com uma agência de comunicação desportiva. Isso permite-lhes gerir a sua imagem profissional ao nível da comunicação, da exposição e das relações públicas e promover as suas carreiras. A FUTMagazine também promove a partilha entre os seus membros e a interação com colegas de profissão, analistas e demais profissionais da área.

Ao nível das Competências, a FUTMagazine disponibiliza programas e conteúdos que ajudam os subscritores a desenvolver as competências necessárias para trabalhar em contextos de alto rendimento, em diferentes áreas. Destacam-se os *workshops* especializados, a *Coach Locker Room*, que contém sessões teóricas e práticas com participação credenciada, e as Sessões de Mentoria onde podem contactar diretamente com treinadores e escolher a área de intervenção a desenvolver. Através da plataforma, os membros podem ainda aceder a sessões de treino de clubes profissionais e, assim, observar treinadores em ação e analisar diferentes tipos de exercícios. Finalmente, a interação com profissionais da área do futebol é também feita através da publicação periódica de entrevistas técnicas, reportagens, artigos técnicos organizados por área e análises de jogos feitas por analistas e treinadores profissionais.

Durante o meu estágio curricular, tive a meu cargo tarefas de tradução de textos técnicos e de tradução e legendagem. De facto, a empresa não tem um Departamento ou Divisão de Tradução, mas um funcionário que realizava, até à data da minha entrada como estagiária, todas as tarefas nesta área. Como referi anteriormente, a FUTMagazine disponibiliza aos seus membros conteúdo escrito e audiovisual em português, inglês e espanhol. Destaco, por um lado, as entrevistas técnicas e os *workshops*, conteúdo audiovisual que é traduzido e legendado e, por outro, as análises de jogos, documentos de cariz técnico que são traduzidos. Para além disso, também é realizado trabalho de tradução de conteúdos estruturais da plataforma, de textos para publicações nas redes sociais e de *templates* relacionados com ações de *marketing*.

1.2. Descrição do Estágio

O estágio curricular realizado no âmbito do Mestrado em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, e que serviu de ponto de partida para o presente relatório, decorreu em regime de teletrabalho, devido à pandemia de covid-19, entre os dias 15 de setembro de 2020 e 15 de março de 2021. O meu primeiro contacto com os responsáveis da empresa, o Gonçalo Ramos de Moura e a Inês Cuco, foi realizado através de videochamada, no dia 25 de junho de 2020. Nessa reunião de apresentação, tomei conhecimento das atividades da empresa, dos seus objetivos e do tipo de trabalho que iria realizar. No primeiro dia do estágio, estive nas instalações da empresa, no entanto foi decidido que iríamos respeitar as normas da DGS e recorrer ao regime de teletrabalho para evitar contactos de risco. Para esse efeito, a empresa criou um “escritório online” na plataforma Discord onde cada funcionário tinha o seu perfil e onde poderíamos contactar diretamente uns com os outros, através de *chats* privados, ou reunir em salas de trabalho. Desta forma, foi possível agilizar contactos em tempo real, o que facilitou a comunicação com os restantes elementos da empresa.

Durante o período do meu estágio, segui a calendarização escolar e optei por usufruir das pausas letivas, neste caso, as férias de Natal e do Carnaval. No meu primeiro contacto com a Inês Cuco, a Diretora de Conteúdos da FUTSolutions que me acompanhou durante o meu estágio, no dia 3 de setembro de 2020, decidimos estabelecer o meu horário de trabalho para as terças e quintas-feiras, sem número de horas fixo. Porém, devido ao facto de estar a trabalhar à distância e de forma a poder cumprir os prazos de entrega, visto que a empresa tinha um grande volume de trabalho e precisava de apresentar o

conteúdo com alguma brevidade, passei a trabalhar de segunda a sexta, normalmente, das 10h às 12h e das 14h às 17h. O número de horas de trabalho diário era, no entanto, variável, consoante o volume de trabalho, as datas de entrega das tarefas e o tipo de trabalho que estava a ser realizado. No segundo semestre, o meu horário tornou-se um pouco mais flexível, devido ao facto de ter regressado ao meu local de residência fixo.

O meu estágio curricular de 2º ciclo sucedeu o estágio realizado pelo meu colega, no âmbito da licenciatura em Tradução também da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, João Casqueiro, que foi depois contratado pela FUTSolutions. O meu supervisor na empresa foi o Gonçalo Ramos de Moura, Gestor de Projetos da FUTSolutions. O meu trabalho foi acompanhado pelo João Casqueiro e pela Inês Cuco, com quem contactava com mais frequência. As minhas tarefas centraram-se na tradução¹ de documentos técnicos e conteúdo para publicação e na tradução e legendagem de vídeos. Para além disso, realizei, durante um breve período de tempo, uma tarefa de edição de texto onde reformulei a transcrição de algumas entrevistas feitas em vídeo que seriam publicadas online, ao mesmo tempo que fazia revisão gramatical.

Apresento de seguida as tarefas realizadas ao longo do meu estágio na FUTSolutions.

¹ Como esclarecimento, ao longo do estágio na FUTSolutions, não realizei traduções, mas sim retroversões, visto que traduzi textos na direção da língua *B* (estrangeira), o inglês e o espanhol, a partir da língua *A* (materna), o português. No entanto, para tornar o texto mais claro, a partir daqui, todas as ocorrências do termo tradução referem-se à realização desta prática de tradução, a retroversão.

Tipo de Tarefa	Descrição
Tarefa 1 Tradução Técnica PT-ESP	Tradução de textos de uma campanha da empresa para publicação no Facebook.
Tarefa 2 Tradução e Legendagem PT-ESP	Tradução e Legendagem de entrevista em espanhol. Legendagem de entrevista em português.
Tarefa 3 Tradução e Legendagem de entrevistas PT-ING	Transcrição em português. Tradução e Legendagem em inglês.
Tarefa 4 Edição de Texto PT	Edição de entrevistas em português. Reformulação, Revisão Gramatical,
Tarefa 5 Tradução Técnica PT-ING	Tradução de textos de cariz técnico – análises de jogos – em inglês.
Tarefa 6 Tradução e Legendagem de Workshops PT-ING PT-ESP	Transcrição em português. Tradução e Legendagem em inglês. Tradução e Legendagem em espanhol.
Tarefa 7 Traduções de pequenos textos utilizados para campanhas de <i>marketing</i> relacionadas com a plataforma FUTMagazine PT-ING PT-ESP	Tradução de pequenos textos e <i>templates</i> de português para inglês e de português para espanhol.

Tabela 1 – Tarefas realizadas ao longo do estágio curricular

Originalmente, e porque tinha o objetivo inicial de trabalhar unicamente com textos técnicos, tinha decidido que este relatório se iria focar na análise da retroversão de textos técnicos da área do futebol, nomeadamente análises de jogos, e no tratamento da linguagem técnica, com base numa pré-tradução realizada com o recurso a um sistema de tradução automática. No entanto, depois de ter realizado um grande volume de trabalho na área da Tradução do Audiovisual, optei por incluir neste relatório um capítulo dedicado aos desafios impostos pela Tradução e Legendagem de terminologia técnica, nomeadamente na forma como a apresentação do texto nas legendas é condicionada por normas que implicam a aplicação de estratégias de condensação de informação.

1.3. Metodologia de Trabalho

Durante o meu estágio na FUTSolutions, fiquei responsável, principalmente, pela realização de duas tarefas, a tradução de análises de jogos e a tradução e legendagem de vídeos para a plataforma FUTMagazine. Para além disso, realizei uma pequena tarefa de edição de texto, que consistia na revisão de transcrições de entrevistas realizadas a treinadores profissionais de futebol, publicadas em vídeo na plataforma FUTMagazine, e traduções ocasionais de pequenos *templates* de mensagens enviadas aos subscritores da plataforma e de textos para serem publicados nas redes sociais.

Depois de a empresa ter celebrado uma parceria com um *site* da especialidade, passámos a enviar uma entrevista por semana para publicação online. A tarefa de edição de texto teve uma duração de três semanas, sendo que recebi os documentos originais, em português, por Whatsapp e email. O trabalho consistia em editar as transcrições das entrevistas realizadas pela FUTMagazine e adequá-las à publicação em texto. Para isso, revia e reformulava o texto efetuando alterações ao nível da coerência e coesão textual, de forma a atingir um discurso mais natural, sem erros gramaticais e de sintaxe. O texto final, em português, era enviado por email, às sextas-feiras, para o João Casqueiro e passava ainda por um breve processo de revisão. Depois disso, era disponibilizado pelos responsáveis da empresa para ser publicado.

Quanto à retroversão de *templates* e de textos para publicação nas redes sociais, essas eram tarefas que realizava apenas ocasionalmente. O meu primeiro trabalho na FUTSolutions foi a retroversão, para espanhol, de pequenos textos relativos a uma campanha de *marketing* que foram publicados na rede social Facebook. Depois de receber

os textos originais, em português, procedi à sua retroversão e enviei os textos finais, em espanhol, para o João Caqueiro que procedeu à sua revisão.

A retroversão das análises de jogos foi uma tarefa realizada semanalmente. O texto original era elaborado por um analista e enviado para o Gonçalo Ramos de Moura que o reenviava para o estagiário da área de *Marketing*, que se encontrava a reestruturar a organização dos conteúdos da plataforma. Finalmente, o texto era-me enviado por email, assim como para o João Casqueiro. A tradução do documento tinha de ser enviada no mesmo dia, sendo que tinha apenas algumas horas para realizar a retroversão. Ao longo dos meses em que realizei esta tarefa, de setembro a dezembro, as retroversões foram feitas em diferentes dias da semana. Na maioria das vezes, o texto original foi enviado às quartas-feiras, no entanto, devido a sucessivos atrasos por parte do analista, chegámos a receber a análise à quinta-feira ou mesmo à sexta-feira. Por outro lado, também houve situações em que procederam ao envio do texto original à terça-feira. Um dos principais desafios desta tarefa foi, de facto, o cumprimento de prazos bastante curtos. Para além disso, a qualidade e a estrutura do texto de partida (TP) dificultaram o processo de retroversão. Em várias ocasiões, tive de fazer uma reestruturação do texto, juntamente com o João Casqueiro, e numa situação em específico, a empresa teve de voltar a contactar o analista para que este procedesse à reestruturação do texto.

Após a receção do ficheiro original, em formato Word e em português, procedia imediatamente à realização de uma primeira tradução, recorrendo a um STA. Depois de um processo de avaliação de vários STA online, disponíveis de forma gratuita, optei por utilizar o DeepL (o processo de avaliação dos sistemas disponíveis para a realização desta tarefa é descrito com mais detalhe na secção 2.4. do relatório). Depois de obter uma pré-tradução, realizava um trabalho rigoroso de pós-edição e, por fim, uma revisão. De seguida, enviava o resultado do trabalho de tradução, em formato Word e em inglês para o João Casqueiro que realizava uma revisão final. O texto de chegada (TC) era depois disponibilizado na plataforma FUTMagazine.

A maior parte do volume de trabalho que realizei para a empresa acabou por ser na área da Tradução do Audiovisual. Ao longo do estágio, trabalhei diariamente com este tipo de texto e realizei retroversões para a legendagem, de português para inglês e de português para espanhol, ainda que apenas em duas ocasiões. Após a receção do ficheiro original, em formato MP4, dava início ao processo realizando a sua transcrição. Ao longo

do tempo, fui otimizando esta etapa. À medida que ia ficando mais confortável, a rapidez de execução da transcrição do texto que estava a ouvir aumentou e, apesar de ter um prazo de sete dias para a entrega desse documento da transcrição para revisão, acabava por terminar a tarefa em dois ou três dias, no máximo. Depois de duas tarefas desta natureza já demonstrava mais facilidade em realizar uma transcrição mais “correta” e polida e deixou de ser necessária a revisão deste documento. Ou seja, era capaz de lidar com as repetições e muletadas de comunicação que já conseguia eliminar da transcrição de forma mais assertiva e com menos hesitações. Para além disso, comecei a editar o texto e a realizar as alterações necessárias, tendo em conta o que era dito e o que teria de ser transcrito, de forma a tornar o texto mais económico e adequado para o próximo passo, a tradução para legendagem. Esta edição envolvia intervenção nomeadamente ao nível da ordem das orações, repetições, erros de sintaxe e de léxico, quebras no discurso, entre outros aspetos. Depois de o João Casqueiro realizar uma pequena revisão desse documento, voltava a enviá-lo para mim. Nessa altura, recorrendo a um STA, gerava uma pré-tradução que passava depois por uma fase de pós-edição e revisão. Essa retroversão era então enviada para o João Casqueiro que realizava uma revisão final. Note-se que este procedimento de revisão final do documento de tradução só ocorreu durante as primeiras tarefas de Tradução e Legendagem que realizei para que houvesse uma uniformização do texto final e as diferenças de estilo entre os tradutores não fossem tão notadas.

Para realizar as legendagens utilizei o software Subtitle Edit, disponível online para *download* gratuito. Este foi o programa escolhido pela empresa, visto que não têm uma licença paga para um *software* como o Spot. A minha adaptação a este programa foi relativamente rápida não só devido ao facto de ter tido uma breve sessão de introdução ao mesmo feita pelo João Casqueiro mas também devido à interface acessível do programa. No primeiro semestre do segundo ano, altura em que dei início ao meu estágio curricular, comecei também a frequentar o seminário de Tradução do Audiovisual I – português-inglês, lecionado pela Professora Doutora Alexandra Assis, que continuei no segundo semestre, frequentando o nível II, altura em que terminei o estágio. Esta simultaneidade de tarefas permitiu-me adquirir as bases teóricas da tradução audiovisual e aplicar os meus conhecimentos não só em contexto de aula mas também nas tarefas práticas do estágio, o que facilitou a sua realização. Finalmente, depois de terminar a legendagem e a sua revisão, enviava o ficheiro final, em inglês, no formato SRT, por

email, para o João Casqueiro que realizava uma revisão final. As legendas eram depois anexadas ao ficheiro de vídeo que era publicado na plataforma FUTMagazine.

Numa das primeiras reuniões que tive com o meu colega João Casqueiro, logo no início do meu estágio, discutimos qual seria a melhor forma de realizar as retroversões dos textos originais, tanto os de cariz técnico como os de audiovisual. No final, acabei por adotar o método utilizado pelo João Casqueiro, durante o seu estágio curricular de licenciatura e que se tornou prática comum na empresa: incluir os *outputs* de um STA como ponto de partida para as minhas traduções.

As principais razões que me levaram a adotar esta metodologia de trabalho foram o facto de, como disse, já ser prática comum na FUTSolutions, desde a entrada do João Casqueiro na empresa, primeiro como estagiário e, mais tarde, como funcionário. Para além disso, após ter frequentado o seminário de Linguística Computacional, lecionado pela Professora Doutora Sara Mendes, no segundo semestre do primeiro ano do Mestrado, onde estudámos o funcionamento de sistemas de tradução automática, ficou a curiosidade em realizar algum trabalho prático que incluísse o recurso a sistemas de tradução automática baseados em redes neuronais para, dessa forma, poder explorar os resultados obtidos e a sua fiabilidade. Esta decisão foi igualmente influenciada pela mudança de paradigma no mundo da tradução com o surgimento destas ferramentas que muitos afirmam ser o futuro da tradução e o fim dos tradutores humanos, mas que apenas têm servido de apoio ao trabalho do tradutor que, apesar de todos os avanços tecnológicos nesta área, não pode ser substituído. Desta forma, pretendia também otimizar o processo de tradução, evitando a realização de uma tradução de raiz que demoraria mais tempo, concentrando, assim, os meus esforços na realização de tarefas de pós-edição e revisão, visto que os textos gerados por este tipo de sistema apresentam, com frequência, uma qualidade elevada, embora variável. Apesar de requererem várias modificações ao nível da sintaxe, foi sobretudo ao nível do léxico que realizei o maior número de alterações, devido à especificidade da terminologia empregue nos textos do domínio do desporto, e em especial, do futebol, aspeto em que os sistemas usados, sistemas de tradução automática de domínio aberto, apresentam algumas insuficiências.

1.4. Textos Trabalhados

Os textos que são a base da discussão apresentada nos capítulos 2 e 3 deste relatório são apenas uma amostra recolhida do conjunto de textos que foram trabalhados durante o estágio curricular. Nesta secção irei descrever os dois principais tipos de documentos trabalhados, as retroversões escolhidas, de onde irei selecionar exemplos em concreto que serão discutidos no capítulo 2 e 3 deste relatório e os critérios que justificam essas decisões.

Durante o meu estágio curricular, o trabalho desenvolvido foi diversificado, visto que realizei vários tipos de tradução, neste caso, Tradução Técnica e Tradução Audiovisual. Estes dois tipos de Tradução têm funções e tipologias textuais distintas que influenciam a metodologia adotada pelo tradutor ao longo do processo de tradução e, conseqüentemente, a sua tomada de decisão, gerando resultados e conclusões diferentes.

A elaboração de um texto técnico tem o objetivo prático de transmitir informação e conhecimento específico que serão aplicados num contexto prático. Por isso, como afirma Byrne (2014), deve transmitir essa informação da forma mais clara e eficaz possível. O mesmo autor, mas noutra obra (2006), também descreve a tradução do texto técnico como um serviço de comunicação que dá resposta à procura de informação técnica,

The purpose of technical translation is, therefore, to present new technical information to a new audience, not to reproduce the source text, per se, or reflect its style or language. Technical translation is a communicative service provided in response to a very definite' demand for technical information which is easily accessible (in terms of comprehensibility, clarity and speed of delivery). (p.11)

As diversas análises de jogos de futebol que traduzi ao longo do meu estágio na FUTSolutions inserem-se na categoria do texto técnico. Nessas análises, a informação é apresentada de forma clara e sucinta e as descrições de jogadas, posicionamentos e demais acontecimentos descritos são bastante objetivas. A terminologia empregue é específica da área do desporto e, em particular, do futebol. Nestes textos de tipo informativo o foco está na função referencial da língua e, por isso, os elementos estilísticos são relegados para segundo plano. Neste caso em específico, estes textos tinham como principais destinatários treinadores de futebol profissionais ou aspirantes e, por isso, o tipo de linguagem empregue apresentava algumas particularidades que dificultam a sua compreensão por indivíduos que não partilhem o mesmo sistema de conhecimentos e referências. Isso também influencia o

trabalho do tradutor que terá de possuir esses conhecimentos ou então boas competências de pesquisa para poder compreender a informação transmitida. O facto de estar bastante familiarizada com a terminologia da área do futebol, por ter sido atleta e continuar a acompanhar este desporto, facilitaram a minha tarefa. No entanto, tive de recorrer aos meus colegas na FUTSolutions para determinar o significado de algumas expressões quando a pesquisa se revelava infrutífera.

Relativamente aos textos analisados no Capítulo 2, a escolha foi feita em dois momentos.

Numa primeira fase, de forma a recolher exemplos representativos dos fenómenos mais relevantes para a análise do desempenho dos vários sistemas de tradução automática, selecionei três análises que me permitiam testar a eficácia do sistema na tradução de terminologia técnica específica da área do desporto e, mais precisamente, do futebol, tendo em conta que os textos incluíam descrições de jogadas, movimentos, sistemas táticos e do desempenho das equipas em geral. Nesta primeira fase, também pretendia identificar as principais áreas fortes de cada sistema avaliado e aquelas que eram mais problemáticas e que, conseqüentemente, iam exigir mais trabalho de pós-edição. As conclusões retiradas da análise das três retroversões revelaram, logo nesta fase inicial do processo, os desafios impostos pela utilização de *outputs* gerados por sistemas de tradução automática e os fenómenos que podiam ser discutidos neste trabalho.

Apesar do estágio que serve de ponto de partida para este trabalho ter decorrido num período relativamente curto de tempo, ao longo desse período, foram notáveis as mudanças nos resultados produzidos pelo sistema de tradução automática utilizado para gerar a pré-tradução dos textos técnicos que teria de traduzir. Por isso, selecionei vários exemplos das análises traduzidas que revelam as diferenças na eficácia do sistema, para poder contrapor os resultados obtidos nas diferentes fases do estágio, postular algumas hipóteses sobre o porquê de o sistema ter apresentado resultados mais satisfatórios, ao longo do tempo, e discutir o impacto do trabalho de pós-edição nas retroversões.

De seguida, apresento, com mais detalhe, os textos trabalhados ao longo do estágio. Como trabalhei com textos de duas categorias diferentes, optei por dividi-los em duas tabelas, sendo que a que apresento de seguida inclui os textos técnicos, ou seja, as análises de jogos. Note-se que para a avaliação dos sistemas de tradução automática disponíveis para a realização da tradução destes textos, processo descrito na secção 2.4. do relatório,

foram selecionados os textos 1, 2 e 4, apesar de a análise apresentada ter como base apenas exemplos dos dois primeiros textos. Já para a análise posteriormente realizada ao desempenho do STA usado, foi utilizado o texto 10, visto que os restantes apresentam características semelhantes, nomeadamente os textos 13 e 14 que também foram considerados para a análise.

Textos técnicos traduzidos de português para inglês			
Nome:	Título do documento	Data	Extensão do documento
Texto 1	F.C. Porto vs. Boavista F.C	29-09-2020	715 palavras
Texto 2	C.D. Tondela vs. S.C. Braga	08-10-2020	346 palavras
Texto 3	“Overload dos Extremos contra Linha defensiva de 5”	09-10-2020	160 palavras
Texto 4	C.D. Nacional vs. B-SAD	14-10-2020	506 palavras
Texto 5	França vs. Portugal	14-10-2020	317 palavras
Texto 6	Sporting CP x FC Porto / “Cantos curtos ofensivos SL Benfica”	21-10-2020	654 palavras
Texto 7	FC Barcelona x Real Madrid CF	27-10-2020	326 palavras
Texto 8	S.L. Benfica vs. B-SAD	30-10-2020	476 palavras
Texto 9	“Espaços e soluções contra sistema 5x3x2”	05-11-2020	264 palavras
Texto 10	“Assalto ao Castelo e ao 1ºLugar” / “Como receber entrelinhas” – Vitória S.C vs. Sporting C. P	11-11-2020	388 palavras
Texto 11	Inter F.C vs. Atalanta B.C	10-11-2020	170 palavras
Texto 12	Portugal vs. França	18-11-2020	248 palavras
Texto 13	“Criatividade nos Esquemas Táticos e os ladrões de ideias”	24-11-2020	229 palavras
Texto 14	Tottenham Hotspur F.C. vs. Manchester City	25-11-2020	336 palavras
Texto 15	Sporting C.P vs. Moreirense F.C	03-12-2020	381 palavras
Texto 16	F.C. Porto vs. C.D. Tondela	11-12-2020	386 palavras
Texto 17	Real Madrid vs. Atlético de Madrid	16-12-2020	712 palavras

Tabela 2 – Textos técnicos traduzidos de português para inglês durante o estágio curricular na FUTSolutions

Como referi anteriormente, as tarefas de Tradução e Legendagem que realizei durante o estágio ocuparam a maior parte do meu horário de trabalho, pois exigiam mais tempo devido à multiplicidade de processos que abrangem. O outro tipo de texto com o qual trabalhei durante o estágio curricular na FUTSolutions, o texto audiovisual, é uma forma de comunicação que combina sons e imagens e a Legendagem é um dos ramos da Tradução Audiovisual. O objetivo da Legendagem é a apresentação de texto escrito, normalmente na parte inferior do ecrã, que inclua, não só o diálogo original como outros elementos discursivos que possam aparecer no ecrã, tais como letras, cartazes, *graffitis*, epígrafes, etc. As legendas devem estar sincronizadas com a imagem e o diálogo, respeitar o tempo de leitura adequado e representarem da forma mais fiel possível aquilo que está a ser dito.

Ao longo do estágio na FUTSolutions, realizei várias Legendagens de entrevistas a treinadores de futebol. Os maiores desafios impostos pelos vários textos audiovisuais trabalhados foram exatamente aqueles que se prendem com as características técnicas relacionadas com a apresentação de texto escrito no ecrã. O discurso proferido pelos interlocutores, o entrevistador e o entrevistado, nos trabalhos que me foram atribuídos apresenta características próprias do meio futebolístico, envolvendo não só terminologia técnica que, por vezes, era mais complexa do que o esperado mas também uma linguagem mais coloquial e uma sucessão de ideias fragmentada. A forma como as entrevistas eram conduzidas, algo que não demonstra variação ao longo dos textos, dava espaço ao entrevistado para desenvolver um discurso longo que tinha de ser segmentado no texto escrito. Para além disso, o discurso fragmentado teria de ser apresentado de forma clara e sucinta, seguindo os parâmetros técnicos que regulavam a passagem de uma legenda no ecrã. Para que as legendas pudessem respeitar todos estes parâmetros, foi necessário recorrer a técnicas de condensação da informação que compunha a legenda, processo que foi particularmente desafiante e relevante aquando da apresentação de terminologia técnica ou de descrições de ações realizadas em contexto de competição.

O objetivo principal, no capítulo 3, consiste em identificar os principais tipos de fenómenos linguísticos que ocorrem nestas comunicações, tendo em conta o contexto desportivo e futebolístico onde se inserem, e as estratégias de tradução aplicadas para se proceder à referida condensação da informação a apresentar na legenda, através da análise e discussão dos dados. Por isso, recorri a vários dos textos traduzidos. Aquando da realização das retroversões e legendagens, tornou-se claro que, para respeitar os princípios

da apresentação de uma boa legendagem, tais como a sincronização do texto oral e escrito e a aproximação do texto do ecrã ao que está a ser dito, respeitando os parâmetros técnicos que regulam a passagem do texto no ecrã, alguns procedimentos de manipulação do texto iam ser habituais. A aplicação de estratégias de tradução com vista à condensação da informação que compõe a legenda levanta, no contexto específico da legendagem de entrevistas a treinadores de futebol, desafios específicos devido à forma como as entrevistas são conduzidas e ao tipo de informação veiculada pelos entrevistados. De facto, esta informação contém, por exemplo, a descrição de experiências pessoais e, principalmente, de vivências no âmbito profissional, que incluem o recurso a termos técnicos, alguns bastante complexos, o que condiciona a sua apresentação em texto no ecrã.

A tabela apresentada de seguida contém os textos audiovisuais trabalhados ao longo do estágio, ou seja, as entrevistas a treinadores de futebol e um *workshop* via zoom realizado em parceria com a Empower, também disponibilizado aos subscritores através da plataforma FUTMagazine, mas que não foi objeto de análise no âmbito deste trabalho por o seu conteúdo ultrapassar o alcance desta discussão. A tradução e legendagem da entrevista ao treinador Jorge Castelo, de português para espanhol, também está aqui representada, mas não foi igualmente objeto de análise, pois as retroversões para espanhol não justificam a inclusão de uma análise a ser inserida no presente trabalho, devido ao facto de o trabalho com esse par de línguas ter sido muito reduzido. Para a análise e discussão do capítulo 3 foram selecionados excertos dos textos 2, 5 e 6 representados na tabela 3.

Textos audiovisuais traduzidos e legendados			
Nome:	Título do documento	Data Início Tarefa	Extensão do documento
Texto AV 1 POR-ESP	Tradução e Legendagem entrevista Jorge Castelo	19-09-2020	00:57:00
Texto AV 2 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a André David	09-10-2020	00:49:37
Texto AV 3 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a Filipe Pereira	29-10-2020	00:53:10
Texto AV 4 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a Ricardo Duarte	25-11-2020	00:49:29
Texto AV 5 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a Luís Castro	07-12-2020	01:25:05
Texto AV 6 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a Leonel Pontes	14-01-2021	01:15:25
Texto AV 7 POR-ING	Tradução e Legendagem entrevista a Vítor Severino (terminada pelo João Casqueiro)	09-02-2021	01:09:47
Texto AV 7 POR-ING POR-ESP	Tradução e Legendagem 5 vídeos <i>workshop</i> Empower	26-02-2021	00:06:52 00:08:13 00:08:27 00:13:00 00:15:56

Tabela 3 – Textos audiovisuais traduzidos e legendados ao longo do estágio curricular na FUTSolutions

No próximo capítulo deste relatório serão apresentadas algumas considerações gerais sobre Tradução e, em particular, sobre a teoria do *skopos* e a retroversão. Da mesma forma, e para enquadrar o trabalho realizado no contexto da tradução com recurso a sistemas de tradução automática, será realizada uma breve resenha histórica sobre tradução automática e tradução assistida por computador. No capítulo 3 deste relatório, serão abordadas várias questões teóricas relativas à Tradução Audiovisual para ser possível

discutir, com mais clareza, os desafios de tradução encontrados e, assim, justificar as escolhas do tradutor, de forma fundamentada.

CAPÍTULO II

Tradução com recurso a STA

2.1. Considerações gerais sobre Tradução

Apesar de ser uma atividade de grande importância a nível civilizacional, a tarefa de precisar as origens da Tradução revela-se de grande dificuldade para qualquer estudioso ou profissional da área. A verdade é que podemos afirmar que muitos acreditam que as primeiras traduções terão sido, muito provavelmente, orais, e que as primeiras traduções realizadas de forma institucionalizada terão sido as da Bíblia. Primeiro, as do Velho Testamento, do hebreu para grego, e depois dos textos bíblicos originais, do hebraico e do grego para latim por São Jerónimo (Delisle & Woodsworth, 2012). Mais tarde, quando Gutenberg desenvolve a imprensa dá-se uma revolução na difusão de textos escritos, o que tem consequências ao nível da tradução como atividade. Com o desenvolvimento da imprensa, as traduções passaram a ser mais uniformes, mais precisas e difundidas a um público mais amplo, o que permitia uma maior discussão dos textos e o surgimento de uma análise crítica (Littau, 2019).

Mas o que é, afinal, tradução? Antes de avançarmos para quaisquer outras considerações, será importante perceber o significado do termo ou, pelo menos, aquilo que melhor o define. De acordo com Bell (1991), o linguista olha para a prática da tradução de um ponto de vista puramente científico, pois procura criar uma descrição objetiva deste fenómeno (p.4). No entanto, o autor acrescenta que há quem defenda que a tradução é uma arte, o que invalida a criação de descrições e definições científicas sobre o fenómeno e, por isso, impossibilita o desenvolvimento de uma teoria da tradução. Ora este ponto de vista seria, segundo Bell, o mais aceite no século XIX quando a atividade estava focada na tradução de textos literários, em particular, dos autores clássicos. No entanto, a tradução tornou-se uma atividade predominantemente profissional e a evolução tecnológica e científica exige a tradução de textos a um ritmo incrementalmente mais acelerado transformando o tradutor num profissional creditado e a tradução uma atividade a tempo inteiro, o que contraria essa posição. Não há uma definição de tradução aceite como a mais correta ou difundida, apesar de podermos, de uma forma sucinta e muito simplificada, dizer que a tradução é a expressão numa língua diferente (a que podemos chamar de língua de chegada (LC)) do que foi dito ou escrito noutra língua, a de origem, preservando equivalências semânticas e estilísticas (Bell, 1991, p.5). Porém, este tipo de

definição levanta problemas no que diz respeito ao conceito de equivalência. A definição de equivalência de Dubois et al. (1973), citada por Bell (1991), diz: «Tradução é a substituição de uma representação de um texto numa língua pela representação de um texto equivalente numa segunda língua.» (tradução minha, p.6). No entanto, o conceito de equivalência não é tão linear pois, como afirmam Hartmaan e Stork (1972), também citados por Bell (1991), os textos nas diferentes línguas podem ser equivalentes em diferentes graus (parcial ou totalmente), tendo em conta as diferentes áreas da gramática (em relação ao contexto, à semântica, ao léxico e à sintaxe) e em diferentes níveis (palavra por palavra, oração por oração, frase por frase) (p.6).

Bell (1991) argumenta que a existência de uma equivalência total entre dois enunciados em duas línguas é praticamente impossível, visto que as regras de formação de constituintes frásicos e de sentido são diferentes, bem como os padrões de lexicalização. Apesar de os textos nas diferentes línguas poderem apresentar graus de coincidência e de equivalência em determinados níveis gramaticais, essa mudança de uma língua para a outra requer, normalmente, uma alteração ao nível da forma, o que impossibilita a existência de uma equivalência total (p.6). Assim sendo, as abordagens teóricas baseadas na equivalência consideram a tradução um ato maioritariamente linguístico em que o texto de partida e as suas características se sobrepõem ao contexto da LC e, por isso, condicionam a sua tradução para essa língua.

Nos anos 70 do século XX, Reiss (1971; 2000) marca o início do ponto de viragem na Teoria da Tradução com a publicação do seu livro *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik*, (Possibilidades e Limites da Crítica de Tradução em português), onde desenvolveu um modelo crítico baseado na relação funcional entre os textos de partida e de chegada. Vermeer (1984) foi mais além e, na sua abordagem, um dos fatores mais importantes que influenciam o propósito de uma tradução é o seu recetor, a quem se destina o texto de chegada, e que tem um conhecimento do mundo específico da sua cultura. O tradutor tem, por isso um papel de intermediário e deve dominar os aspetos culturais subjacentes não só ao TP como também ao TC e realizar, assim, escolhas conscientes de forma a garantir a finalidade da tradução que é da sua responsabilidade. Esta teoria que se baseia no conceito de *skopos* e o aplica à tradução, desenvolvida por Vermeer e Reiss (2014), ficou conhecida como *Skopostheorie* e tem como base a função do texto que determina a forma como este vai ser traduzido na língua de chegada. Assim, é a função comunicativa do TC que determina a aplicação de certas metodologias e

estratégias durante o processo de tradução. Como distingue Nord (2018), existem três tipos de funções a considerar no âmbito da tradução, o objetivo do tradutor, que pode ser ganhar um salário, a função comunicativa do texto de chegada no contexto de chegada, por exemplo informar o recetor daquele documento, e a função de uma estratégia de tradução ou metodologia em particular, que podem evidenciar, por exemplo, algumas particularidades da linguagem empregue (p.27). Estas duas últimas, serviram de base a todo o trabalho de tradução que realizei, visto que o processo de tradução e, conseqüentemente, as características linguísticas do TC, foram unicamente influenciados pelo objetivo do TC e o significado que este terá para o seu recetor. É importante, por isso, referir ainda que um texto pode ser traduzido de forma diferente tendo em conta a finalidade e a situação comunicativa do TC. Como afirma Nord (2018), « [...] the *Skopos* of a particular translation task may require a ‘free’ or a ‘faithful’ translation, or anything between these two extremes, depending on the purpose for which the translation is needed. » (p.28). Porém, isso não significa que uma tradução se deva adaptar ou conformar totalmente à cultura de chegada e às suas características.

Concluindo, e segundo a teoria do *skopos*, um tradutor deve aplicar diversas estratégias e seguir diferentes metodologias que lhe permitam atingir o objetivo final de uma tradução. Como afirmou Vermeer em 1989 e aqui se apresenta traduzido por Nord (2018), «The *Skopos* rule thus reads as follows: translate/interpret/speak/write in a way that enables your text/translation to function in the situation in which it is used and with the people who want to use it and precisely in the way they want it to function. » (p.28). Foi exatamente assim que abordei as tarefas que me foram atribuídas ao longo do meu estágio curricular, aplicando todas as estratégias ao meu dispor para produzir retroversões que respeitassem o objetivo principal do TC, a transmissão de informação, tendo em conta o contexto do TC e as características do recetor destes textos.

Um conceito que é importante também realçar no âmbito deste trabalho é o de retroversão, uma prática de tradução também designada de tradução inversa, em Beeby (1996), tradução A-B, em Kelly et al. (2003), tradução para a segunda língua, em Campbell (1998) e tradução para uma língua não-materna, em Pokorn (2005). Retroversão é o ato de traduzir da língua materna do tradutor para uma língua estrangeira, o que significa traduzir na direção da língua B (a estrangeira), a partir da língua A (a materna). Neste sentido, os tradutores ou intérpretes não trabalham na sua língua materna, ou seja, traduzem para uma língua estrangeira. Esta é uma prática comum, segundo

Pokorn (2005), em culturas e comunidades que não são centrais, mas que se encontram na periferia linguística global (p.36). O mesmo autor defende que os tradutores de culturas periféricas raramente trabalham sozinhos, visto que a cooperação com um falante ou editor da LC é prática comum. No caso específico da empresa onde me encontrei a realizar o estágio, não havia nenhum falante nativo de inglês que fosse funcionário da FUTSolutions e com quem pudesse contactar diretamente durante a realização das retroversões. No entanto, sempre que tinha alguma dúvida relacionada com terminologia técnica conseguia, através do Gonçalo Ramos de Moura, solucioná-la, com o apoio de um dos seus colegas da área que era falante de inglês como língua materna.

De facto, apesar da língua portuguesa ter mais de 265 milhões de falantes espalhados por todos os continentes e ser uma das línguas de comunicação internacional (UNESCO), a verdade é que o inglês continua a ser a principal língua de comunicação no mundo ocidental. A razão que leva a FUTSolutions a optar pela apresentação dos conteúdos na FUTMagazine em português, inglês e, ocasionalmente, em espanhol, está relacionada com a nacionalidade dos subscritores da plataforma, que são, na sua maioria, portugueses. Porém, também existem alguns falantes de língua espanhola e subscritores para os quais não seria possível traduzir os textos na sua língua nativa (línguas eslavas, por exemplo). Por essa razão, a empresa decidiu focar-se na criação de conteúdos originais em português, a língua materna da maioria dos seus subscritores, até ao momento, e na sua tradução para as línguas que tornarão a plataforma acessível aos subscritores internacionais, uma decisão importante para o futuro sucesso da empresa.

2.2. Tradução automática e Tradução assistida por computador

Apesar da tradução ser uma atividade tipicamente humana, os recentes avanços tecnológicos também têm tido uma grande influência no desenvolvimento de novas ferramentas na área das tecnologias de tradução e, conseqüentemente, de novas práticas e competências exigidas ao tradutor. Atualmente, é importante que o tradutor domine várias ferramentas e recursos tecnológicos, de forma a não só agilizar processo de tradução, mas também a garantir a sua competitividade num mercado de trabalho em constante transformação.

A tradução automática é uma prática em que se recorre ao uso de computadores para realizar de forma automática, e sem a intervenção de um tradutor humano, a tradução de um texto de uma língua para a outra. Como podemos constatar no texto de Jurafsky &

Martin (2008), a tradução automática é utilizada nas mais variadas tarefas. No dia-a-dia, recorremos aos sistemas de tradução automática para aceder a informação que não nos seja muito clara, por exemplo, para traduzir a letra de uma música ou uma receita de um prato de outra gastronomia, ler uma notícia de um jornal internacional ou alguma informação de um *website* em língua estrangeira (p.1). No entanto, dada a evolução da qualidade dos resultados produzidos, a tradução automática tem vindo a assumir um papel muito importante no trabalho do tradutor humano, especialmente, na produção de pré-traduções que são depois revistas e editadas no processo de pós-edição.

Como seria de esperar, o desenvolvimento da tradução automática como a entendemos hoje esteve estreitamente relacionado com a invenção do computador. Sin-Wai (2015) apresenta uma excelente descrição do desenvolvimento desta área, destacando as datas e os acontecimentos mais importantes ao longo das décadas. Segundo o autor, um ano depois da invenção do primeiro computador, em 1946, Warren Weaver e Andrew D. Booth propõem o uso deste computador na tradução de textos em línguas naturais e em 1949, Weaver, um criptógrafo, elabora um memorando onde explica a possibilidade da automatização do processo de tradução e defende a observação do funcionamento da linguagem através da análise de resultados e do seu contexto. Mais tarde, em 1952, teve lugar a primeira conferência sobre tradução automática, no Instituto de Tecnologia do Massachussets (MIT) e, em 1954, foi publicado o primeiro número da primeira revista sobre tradução automática, *Machine Translation*, também pelo MIT. No mesmo ano, foi apresentado o 1º protótipo funcional de um STA, o IBM 701, que traduzia frases de russo para inglês. Baseado numa abordagem de tradução direta e na implementação de dicionários bilingues que estabeleciam a relação entre as duas línguas, o sistema era capaz de produzir corretamente 60 frase simples de russo para inglês, necessitando apenas de regras de reescrita e reordenação de palavras (pp.3-4).

Relativamente aos sistemas baseados em regras linguísticas, podemos então distinguir três tipos de abordagem, a direta que procura equivalências entre as unidades, por regra unidades lexicais, nas duas línguas, caso do protótipo de Georgetown e da IBM; a abordagem por transferência que pressupõe a existência de módulos de análise sintática e semântica; e a abordagem por interlíngua, que surge nos anos 70, e que depende de que pessoas analisem os dados e os representem em linguagens formais que são depois implementadas em máquinas. Os sistemas que funcionavam através de uma abordagem por transferência precisavam de modelos lexicais mais completos e geradores de boas

estruturas sintáticas e semânticas. Nos sistemas de transferência, os enunciados na língua natural são processados através de uma linguagem artificial, gerando um enunciado numa LC. O funcionamento do sistema envolve, portanto, a escrita de regras de relação entre a língua nova e a interlíngua.

Ainda segundo Sin Wai (2015), depois de o projeto de tradução automática de Georgetown não ter gerado os resultados originalmente previstos, o governo norte-americano decide fundar, em 1964, o ALPAC, um comité responsável pela avaliação do progresso da linguística computacional e da tradução automática. Em 1966, no relatório publicado pelo comité, os seus membros concluíram que a tradução automática não teria nenhuma utilidade imediata ou futura devido aos seus custos elevados, quando comparados com os da tradução humana, «(...) while we have machine-aided translation of general scientific text, we do not have useful machine translation. Further, there is no immediate or predictable prospect of useful machine translation. » (ALPAC, 1966, p.32) Para além disso, o relatório também recomendava a aposta na tradução assistida por computador, devido às dificuldades em se conseguir concretizar traduções completamente automáticas de alta qualidade, a curto prazo, «as it becomes increasingly evident that fully automatic high-quality machine translation was not going to be realized for a long time, interest began to be shown in machine-aided translation. » (ALPAC, 1966, p.25). Assim, uma tradução humana apoiada por ferramentas computacionais, constituía a abordagem recomendada para trazer melhorias à tradução humana. O relatório do ALPAC traduziu-se num período de estagnação da investigação em tradução automática de mais de uma década, nos Estados Unidos, não deixando de ter um impacto negativo também na investigação que se estava a fazer na Europa e na Rússia. No entanto, abriu as portas ao desenvolvimento de uma outra abordagem às tecnologias da tradução, a tradução assistida por computador (p.4).

Foi assim, durante este período que se desenvolveu o conceito de memória de tradução, uma das funcionalidades centrais das ferramentas de tradução assistida por computador. Em 1978, Allen Melby incorporou uma memória de tradução numa ferramenta chamada “Repetitions Processing”, que procurava encontrar segmentos correspondentes, enquanto realizava investigação no âmbito das tecnologias da tradução e desenvolvia um sistema automático de processamento de língua natural. Este sistema foi desenvolvido por linguistas mórmon no estado do Utah, nos E.U.A. com o intuito de traduzir panfletos de cariz religioso para várias línguas de chegada. Um ano mais tarde,

Peter Arthern propõe a aplicação de um método de tradução através da recolha de texto, sendo o sistema treinado para comparar o novo texto com todos os outros anteriormente recolhidos. Para isso, esses segmentos de texto devem estar sempre disponíveis para que possam ser identificados quando necessário. Em 1980, Martin Kay propôs a criação de uma ferramenta de tradução automática na qual o ecrã se encontrava dividido em duas janelas, sendo que o texto a ser traduzido ficava na parte de cima do ecrã e a tradução na parte de baixo. Este tipo de organização facilitava a edição da tradução e o acesso a outras ferramentas de apoio à tradução, como dicionários, e, mais tarde, ferramentas de tradução automática (Sin Wai, 2015, p.5). Segundo Sin Wai (2015), foi no final da década de 80, que se assistiu ao início da comercialização de sistemas de tradução assistida por computador, quando em 1988, a sucursal da IBM no Japão lançou uma versão atualizada de um dicionário eletrónico, o ETOC (Easy to Consult) que permitia inserir uma frase no sistema que depois iria tentar extraí-la do seu dicionário (p.6). De acordo com Hutchins (2015) foi também nesta altura que surgiram novos métodos e estratégias orientadas para os dados que abalaram o domínio da abordagem baseada em regras, sendo o maior desenvolvimento neste domínio a conceção do sistema “Candide”, também em 1988, desenvolvido pela IBM, que marcou o regresso a uma abordagem baseada em estatística (p.128). Segundo Min (2015), os sistemas de tradução baseados em estatística geram traduções através de um modelo probabilístico recorrendo a dados de textos paralelos. As bases desta abordagem foram estabelecidas por Warren Weaver, em 1949, quando este defendeu a utilização de técnicas estatísticas para tornar possível a tradução por computador de textos de duas línguas naturais diferentes. Devido às limitações dos recursos computacionais, a ideia não foi posta em prática. Só no início da década de 90 do século XX, mais precisamente em 1991, é que um grupo de investigadores da IBM conseguiu aplicar as técnicas estatísticas à tradução automática (p.201). Segundo Kenny (2018), o sistema “Candide” produzia modelos probabilísticos de tradução, através da utilização de dados paralelos retirados de textos bilingues do Parlamento do Canadá. O sistema acabou por gerar traduções bastante aceitáveis tendo em conta o facto de não ser necessário construir e aplicar regras (p.433).

Outro paradigma de tradução automática orientada para dados, a TA baseada em exemplos (*example-based machine translation*), funcionava com base na seleção de frases equivalentes, através do recurso a um conjunto de dados de textos paralelos, e no posterior alinhamento das frases através de métodos estatísticos ou da aplicação de regras.

O facto de os dados serem retirados de traduções realizadas por tradutores profissionais, trazia a grande vantagem de garantir que os resultados gerados seriam fluentes e idiomáticos.

No final da década de 80, a Trados continuou a desenvolver novas ferramentas, nomeadamente, de processamento de texto e de gestão de terminologia multilingue até que finalmente, em 1992, lançou o primeiro sistema comercial de tradução assistida por computador, o Trados. Foi também durante o início da década de 90 que começaram a observar-se evoluções importantes ao nível do software de tradução em diversos países como a Alemanha (Translator's Workbench), os Estados Unidos (IBM Translator Manager / 2), a Rússia (criação da PROMT, Ltd) e o Reino Unido (criação de duas empresas especializadas no desenvolvimento de software de tradução, a SDL International e a ATA Software Technology, Ltd). Finalmente, importa destacar a data da criação da primeira versão do Wordfast PlusTools em 1999 (Sin Wai, 2015, pp.6-8).

Como afirma Hutchins (2015), no início do século XXI, muitos investigadores acreditavam que o futuro da tradução automática estava no desenvolvimento de sistemas híbridos (p.130). Por isso, foram implementadas técnicas de base estatística na combinação de sistemas baseados em regras e exemplos (*rule-based* e *example-based*), sendo um exemplo deste sistema híbrido o SYSTRAN server 7 lançado em 2010.

Apesar de o primeiro STA online ter surgido em França, em 1988, acessível através do pagamento de uma subscrição, é na década de 90 que são lançados os STA de acesso gratuito, como o Babelfish da Altavista, em 1997, o FreeTranslation e o PARS, entre outros, o que abriu as portas da tradução automática ao público em geral (Hutchins, 2015, p.132). A crescente influência da multinacional Google, fundada em 1998, na primeira década do século XXI, marcou o desenvolvimento das ferramentas de tradução automática online de acesso gratuito. Lançado em 2006 como um sistema baseado em estatística, o Google Translate recorria a documentos das Nações Unidas e do Parlamento Europeu para recolher dados linguísticos. Contrariamente ao que era previsto, o futuro da tradução automática parece estar no novo paradigma, que surgiu em 2015, também ele orientado para os dados, mas baseado numa nova tecnologia, as redes neuronais, que apresenta uma performance mais elevada. Esta tecnologia foi adotada pela Google e implementado no Google Translate, assim como pela DeepL GmbH que desenvolveu o DeepL. Segundo B. Turovsky (2016), o sistema baseado em redes neuronais da Google traduz frases inteiras, em vez de traduzir palavra a palavra, e tenta encontrar a tradução

mais relevante, tendo em conta o contexto geral, fazendo as alterações e os ajustes necessários para que a tradução esteja o mais próximo possível do discurso humano.

Os sistemas baseados em redes neuronais aprendem automaticamente como traduzir, sendo treinados com grandes volumes de dados de *corpora* paralelos. A informação aprendida é codificada em redes de neurónios artificiais cujo funcionamento e organização emula o dos neurónios do nosso cérebro, ou seja, estão todos interligados e a ativação de um só neurónio só acontece se houver um estímulo precedente com força suficiente para que este seja propagado. De acordo com Wu et al. (2016) um Sistema de Tradução Automática baseado em Redes Neuronais (Neural Machine Translation - NMT) é composto por duas redes neuronais recorrentes, uma que recebe a sequência textual que constitui o *input* do sistema, ou seja, o texto a traduzir, e outra que gera o texto traduzido, ou seja, o *output* (p.1).

As traduções geradas por este tipo de sistemas apresentam vários pontos positivos, em particular quando comparados com sistemas baseados em tecnologias anteriormente utilizadas, tais como a geração de menos erros a nível morfológico, lexical e ainda ao nível da ordem das palavras. No entanto, e como será visível na análise apresentada no ponto seguinte, estes sistemas continuam a apresentar lacunas e a qualidade das traduções “fora de domínio” é menor devido ao facto de o sistema priorizar a fluência, relegando para segundo plano a adequação ao contexto. No próximo ponto iremos analisar o desempenho de vários sistemas de tradução automática, nomeadamente, dois baseados em redes neuronais - o Google Translate e o DeepL – no contexto específico do nosso trabalho: a sua utilização para traduzir textos do domínio do futebol para posterior pós-edição.

2.3. Tradução com recurso a pós-edição de *outputs* gerados por STA

Como afirma Kenny (2018), os recentes avanços dos sistemas de tradução automática provocaram reações pessimistas em relação ao futuro do trabalho do tradutor, posição sustentada na certeza de que estes sistemas vão substituir o tradutor humano. Porém, e como argumenta a autora, esse cenário não se tornou realidade, pois a tradução humana complementa a tradução automática. Os tradutores humanos não só organizam os dados com os quais os sistemas são treinados como também estão envolvidos no processo de pós-edição dos *outputs* gerados pelos sistemas. Os casos onde esse *output* é suficiente são raros e, por isso, a pós-edição de *outputs* gerados por STA está a tornar-se

uma parte importante do processo de tradução e um dos setores em crescimento dentro do mercado da tradução (pp.438-439).

Com o intuito de agilizar o processo de tradução dos textos técnicos (as análises semanais dos jogos) e das transcrições das entrevistas (para legendagem), optei por recorrer a um STA para gerar uma pré-tradução que passaria, depois, por um processo de pós-edição com o objetivo de aprimorar o resultado gerado pela ferramenta de tradução automática. Esta forma de cooperação entre máquina e Ser Humano também é referida por O'Brien *et al* (2014) que relacionam a tarefa de pós-edição com o uso de sistemas de tradução automática, na sua obra *Post-editing of Machine Translation: Processes and Applications*:

Post-editing is possibly the oldest form of human-machine cooperation for translation, having been a common practice for just about as long as operational machine translation systems have existed. Recently however, there has been a surge of interest in post-editing among the wider user community, partly due to the increasing quality of machine translation output, but also to the availability of free, high-quality software for both machine translation and post-editing. (p.vii)

Com o surgimento dos sistemas de tradução automática e a sua utilização para gerar traduções, o tradutor realiza, maioritariamente, tarefas de pós-edição. De acordo com Allen (2001), o pós-editor tem a responsabilidade de editar, modificar e/ou corrigir texto traduzido, processado por um sistema de tradução automática. Existem várias definições de pós-edição, das quais se destacam a de Veale e Way citados por Allen (2003), «term used for the correction of the machine translation output by human linguistics/editors» (p.297); a de Wagner (1985) que opõe este processo de correção de texto previamente traduzido à tradução de raiz; e a de Somers (2001) que se refere ao processo de pós-edição como «tidying up the raw output, correcting mistakes, revising entire, or, in the worst case, retranslating entire sections» (p.138).

O principal objetivo da inclusão destes outputs gerados pelo STA é a agilização do processo de tradução, ou seja, através da criação de uma pré-tradução, o tradutor evita a realização de uma tradução de raiz, que lhe exigiria mais tempo e recursos. Ao ultrapassar este passo, o tradutor foca-se apenas tarefa de pós-edição, o que facilita assim o cumprimento de prazos. Como afirma Mike Dillinger (2014), na introdução de *Post-*

editing of Machine Translation: Processes and Applications, «Consequently, it has become crucial to understand how to make the translation process as quick, accurate, and effective as possible [...]. In this context, the role of machine translation and post-editing MT output have taken on new importance. » (p.ix)

O volume de trabalho realizado com o par linguístico português-espanhol não foi suficientemente relevante para justificar uma análise aprofundada dos resultados obtidos nas pré-traduições realizadas com recurso a um STA. Ao longo do estágio, realizei apenas duas traduções e legendagens de português para espanhol e a retroversão de pequenos textos de uma campanha publicitária da plataforma FUTMagazine, que foram publicados na página de Facebook da empresa. No entanto, ficam algumas considerações gerais sobre o processo.

Relativamente à escolha do STA, concluí que tanto o Google Translate como o DeepL geravam retroversões bastante aceitáveis, por isso optei por utilizar o Google Translate nas primeiras tarefas em que realizei retroversão de português para espanhol, ou seja, na retroversão dos textos da campanha publicitária e na única tradução e legendagem de uma entrevista que fiz para espanhol. Já na segunda tarefa de tradução e legendagem para espanhol, de que foram objeto vídeos de um *workshop* realizado no âmbito de uma parceria entre a FUTMagazine e a EMPOWER, recorri ao DeepL, o STA que tinha gerado os melhores resultados no par linguístico português-ínglês. Desta forma, também evitava a utilização de dois STA diferentes e gerava as pré-traduições para ambos os pares linguísticos através do mesmo sistema. O processo de pós-edição destas retroversões não foi muito significativo, graças também às semelhanças sintáticas entre o português e o espanhol. No entanto, foi necessário rever a distribuição dos tempos verbais, no caso da retroversão das transcrições dos vídeos do *workshop*, visto que o tempo verbal empregue pelo interlocutor não era o mais adequado nas legendas em espanhol. Algumas expressões típicas do português que foram traduzidas de forma literal tiveram também de ser adaptadas à LC.

Quanto ao recurso ao STA para gerar pré-traduições das transcrições das entrevistas, optei por também utilizar o DeepL. Como a primeira tarefa de tradução e legendagem que me foi atribuída foi realizada logo no início do estágio, na altura em que estava a recolher dados e a analisar o desempenho dos diferentes STA, recorri ao Google Translate para gerar essa primeira pré-traduição. Depois disso, quando decidi que iria

utilizar o DeepL para gerar as pré-traduições das análises de jogo, recorri a esse STA para gerar a pré-tradução da segunda tarefa de tradução e legendagem de uma entrevista. Como os resultados foram semelhantes, notei que as limitações do sistema eram as mesmas e que neste caso o trabalho de pós-edição iria focar-se, novamente, não só na terminologia técnica e nas expressões do domínio do futebol como também nas secções com traduções literais que precisariam de ser reescritas para tornar o texto claro e até adaptadas ao contexto da LC.

Ao longo da realização das diferentes tarefas, fui sentindo que a tarefa de pós-edição destas pré-traduições foi demorando menos tempo, até porque as entrevistas tinham uma estrutura análoga e as respostas dos entrevistados, ainda que diferentes, apresentavam com frequência muitos pontos em comum. Desta forma, com a prática e a familiaridade com os textos a traduzir, já conseguia prever os resultados do STA e as alterações que uma determinada secção iria exigir. É importante realçar também que as entrevistas incluem grandes secções de texto com descrições de jogadas, movimentos e posicionamentos. Normalmente, essa informação era toda transcrita para evitar a omissão de informação relevante no contexto em que estava a ser proferida, mas a fase de pós-edição, envolveu sempre um esforço para condensar, sempre que possível, essa informação, de forma a preparar o passo seguinte, a legendagem. Como as entrevistas tinham entre 45 minutos e 1 hora de duração, decidi fazer a tradução para legendagem da entrevista inteira, neste caso a partir de uma pré-tradução, antes de fazer a legendagem do vídeo em vez de realizar a tradução e legendagem ao mesmo tempo, diretamente no programa de legendagem. Desta forma, pretendi garantir a coesão e coerência do texto, com a ligação entre os diferentes segmentos do texto, e um equilíbrio estilístico evitando, assim, a ocorrência de diferentes termos e expressões ou a repetição de ideias.

A legendagem era depois realizada a partir dessa retroversão final e os maiores desafios surgiam exatamente na legendagem de secções com descrições de jogadas, movimentos ou posicionamentos. Os desafios consistiam, mais precisamente, em apresentar toda a informação pertinente, nomeadamente os termos técnicos ou expressões complexas que, com frequência, envolvem também léxico de especialidade. Se no texto técnico, ou seja, nas análises de jogo, pudemos manter no TC as construções encontradas no TP para veicular essa informação, só tendo como condicionante o contexto da LC, no texto audiovisual é necessário ter em conta os parâmetros técnicos que regem a apresentação do texto no ecrã.

2.4. Análise do desempenho de diferentes STA de domínio aberto e seleção do STA a utilizar na realização das tarefas de pré-tradução

De seguida, será apresentada uma análise do desempenho de diversos Sistemas de Tradução Automática de domínio aberto. Partindo de exemplos retirados das retroversões geradas por estes STA, será apresentada uma descrição do seu desempenho, nomeadamente das suas limitações e qualidades. Depois de comparados os resultados gerados pelos diferentes STA, procedeu-se à seleção de apenas um para a realização das tarefas de pré-tradução das análises de jogo e das transcrições das entrevistas ao longo do estágio, decisão justificada mais à frente.

Para obter os melhores resultados numa pré-tradução, procedi a uma avaliação de vários STA, entre eles, o Google Translate, o DeepL, o eTranslation, uma ferramenta de tradução automática disponibilizada pela Comissão Europeia, e o WorldLingo. Para que os resultados refletissem as características do tipo de texto e da linguagem técnica a traduzir, optei por realizar esta avaliação ao mesmo tempo que realizava as primeiras retroversões para a empresa. Numa primeira fase do processo, recorri apenas ao Google Translate, uma ferramenta que já usava com alguma regularidade, para realizar as retroversões e entregar os ficheiros de tradução nos prazos solicitados. Ao fim de três semanas, e já com três textos recolhidos (as análises dos jogos F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020, C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020 e C.D. Nacional vs. B-SAD, recebida a 14 de outubro de 2020) , procedi à retroversão dos mesmos nas restantes três ferramentas de tradução automática e analisei os resultados.

2.4.1. WorldLingo

Os textos gerados pelo WorldLingo (https://www.worldlingo.com/en/products/text_translator.html) revelaram logo que este STA não seria o mais indicado. As retroversões são de qualidade muito reduzida, muito literais e apresentam bastantes erros gramaticais. Para além disso, o sistema foi incapaz de traduzir várias palavras e até frases inteiras, que ficaram na língua de partida (LP) no TC, como podemos observar na seguinte ocorrência, retirada da análise do jogo F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020 e representada nos exemplos 1 e 2, onde temos, primeiro, o texto original, e, depois, o TC.

Exemplo 1 Texto original em português

Neste jogo, com Danilo a **montar** linha de 3 ou sempre próximo disso, o FCP procurou a ligação fora no corredor esquerdo assim como “travar” para ir buscar espaço contrário: **ligações por dentro entre Médio Interior e Ala** contrários do adversário ou circular bola para acelerar fora no corredor direito onde “quebrariam” o controlo de corredores adversário e poderiam desmontar a linha defensiva do Boavista ameaçando a profundidade ou **espaço-baliza**.

Exemplo 2 Retroversão gerada pelo STA WorldLingo em inglês

In this game, with Danilo to mount 3 line of or always next to this, the FCP looked the linking is in the left corridor as well as “stopping” to go to search space contrary: **ligações por dentro entre Médio Interior e Ala contrários do adversário ou circular bola para acelerar fora no corredor direito onde “quebrariam” o controlo de corredores adversário e poderiam desmontar a linha defensiva do Boavista ameaçando a profundidade ou espaço-baliza**.

Os erros mais comuns encontrados nas retroversões eram de carácter sintático e morfológico e o sistema apresenta bastantes lacunas ao nível da tradução de terminologia técnica, como seria de esperar. O seguinte caso, representado nos exemplos 3 e 4 e retirado da mesma análise, é demonstrativo dessas situações e revela, também, a necessidade de um exaustivo trabalho de pós-edição para que a retroversão possa ser publicada.

Exemplo 3 Texto original em português

Organização Defensiva – Pontapé de Baliza

No **Pontapé de Baliza Defensivo** pudemos observar um FCP a procurar ser **pressionante** e **recuperar** a bola em zonas altas. **Apesar de uma grande percentagem de sucesso (porque são muito agressivos no encurtamento e superiores nos duelos) foi perceptível a existência de espaços que o adversário poderia ter aproveitado**.

Exemplo 4 Retroversão gerada pelo STA WorldLingo em inglês

Defensive organization - Kick of Beacon

In the **Defensive Kick of Beacon** we could observe a FCP to look for to be **pressionante** and to **recoup** the ball in high zones. **Although a great percentage of success (because they are very aggressive in the shortening and superiors in the duels) was perceptível the existence of spaces that the adversary could have used to advantage**.

No que diz respeito à terminologia técnica, aqui, o “pontapé de baliza” não foi traduzido por “goal kick”, mas por “kick of beacon”, uma tradução literal na qual o

sistema deduziu que a “baliza” a que o TP se referia não era, de facto, uma baliza de futebol ou de qualquer outro desporto, mas sim um foco de luz, um dos outros significados da palavra. Apesar de a tradução de “recuperar” estar correta, neste contexto a palavra “recoup” não é a mais adequada, visto que, aqui, o equivalente a utilizar seria a palavra “recover”. A tradução literal de “encurtamento”, apesar de não ter sido empregue no TC, é aceitável. De facto, também podemos encontrar em textos da especialidade referências a situações onde são descritas ações relativas ao processo defensivo, nomeadamente o correto posicionamento dos jogadores da linha defensiva numa fase em que devem aplicar pressão ao adversário. Aí, podemos ter expressões como “shortening the pitch” ou “shortening of the length of the area”. De facto, este é um termo recorrente nas análises recebidas e por ter algumas dúvidas relativamente ao sentido da expressão no TP, que parece ser algo ambígua por não haver uma descrição mais pormenorizada da forma como é realizado esse movimento/posicionamento, foi necessário contactar um falante nativo, especialista na área, para perceber se seria mais adequado manter a tradução literal do termo. No final, e tendo em conta o feedback recebido, concluímos que o termo mais adequado na LC seria “approach” que também se refere ao movimento que o defensor realiza para fechar o espaço existente entre si e o jogador atacante.

Na última situação, o sistema não foi capaz de traduzir “perceptível” e a frase gerada é de difícil leitura, por ser uma tradução literal. Neste caso, o TP apresenta uma construção algo confusa na introdução de uma ideia de oposição que, apesar de não impossibilitar a leitura do texto na LP, parece ter dificultado o trabalho do sistema em gerar uma tradução clara na LC. Como podemos observar, depois da locução adversativa “apesar de”, que indica oposição à ideia exposta anteriormente, a expressão “grande percentagem de sucesso” ocorre com um sujeito nulo, que pode, no entanto, ser identificado na frase anterior (FCP). Ora, para que o sistema conseguisse gerar uma tradução clara na LC, talvez fosse necessário explicitar, no TP, quem teve uma “grande percentagem de sucesso”, até porque na explicação introduzida pelos parêntesis, onde se explica que a equipa teve essa percentagem de sucesso porque é melhor em duas ações defensivas (“porque são muito agressivos no encurtamento e superiores nos duelos”), temos, novamente, um sujeito nulo subentendido (“são”). Desta forma, na revisão do texto, no momento desta análise, ocorreu-me que se o TP tivesse sido reescrito (“Apesar de o Futebol Clube do Porto (ou a equipa) ter apresentado uma grande percentagem de sucesso nessas ações (porque é muito agressivo no encurtamento e superiores nos duelos),

foi perceptível a existência de espaços que o adversário poderia ter aproveitado.”), o sistema teria sido capaz de gerar uma tradução clara dessa frase.

Por gerar retroversões com demasiadas incorreções, o WorldLingo foi descartado. Os textos gerados pelo sistema apresentavam secções em que a leitura se tornava difícil por estarem num inglês bastante confuso e intercalado com expressões não traduzidas ou por serem demasiado literais. Para além disso, os erros de concordância, de ordenação e relativamente a léxico de especialidade justificaram esta decisão devido ao facto de o TC necessitar de bastantes edições para se tornar num texto legível e preciso do ponto de vista técnico.

2.4.2. eTranslation

A análise ao desempenho do STA eTranslation (<https://webgate.ec.europa.eu/etranslation/public/welcome.html>) revelou que este sistema produz resultados bastante aceitáveis. No entanto, como é natural e expectável, o sistema desenvolvido pela Comissão Europeia irá apresentar resultados mais fiáveis e com um nível de precisão mais elevados em retroversões de textos dos domínios mais trabalhados pela Comissão, como por exemplo as áreas da economia, ou do direito, e nos quais não se inclui o futebol. Apesar disso, os textos apresentavam algumas secções de boa qualidade. Curiosamente, podemos afirmar que os resultados são uma mescla do que encontramos nos *outputs* gerados pelo Google Translate e pelo DeepL e o sistema apresenta lacunas ao nível da tradução do léxico de especialidade, devido ao facto, com muita probabilidade, de não ter sido treinado com dados suficientes na área do futebol. De facto, o sistema gerou traduções onde algumas das secções tinham construções próximas das que pretendia alcançar na tradução final, como podemos observar na seguinte ocorrência (exemplos 5, 6 e 7), retirada da análise do jogo C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Exemplo 5 Texto original em português

CD Tondela com muitas dificuldades em perceber **como deveria montar** jogo de posição ofensivo e **ligar para conseguir chegar a zonas de criação** com alguma qualidade, facilitando a ação defensiva do SC Braga, que em organização defensiva **pouco mais teve de se preocupar do que com as diagonais curtas que são características dos elementos da linha ofensiva do CD Tondela.**

Exemplo 6 Retroversão gerada pelo STA eTranslation em inglês

CD Tondela had many difficulties in perceiving **how to set up** offensive position game and **call to reach creation zones** with some quality, facilitating the defensive action of SC Braga, which in defensive organisation **had little more to worry than with the short diagonals that are characteristic of the elements of the offensive line of CD Tondela.**

Exemplo 7 Retroversão final

CD Tondela displayed many difficulties especially in understanding **how they should set up** their offensive positioning and **search connections to arrive at chance creation zones** with some quality, which helped SC Braga's defensive action. When in their Defensive Organization, **Braga had little to worry about, except for the short diagonal passes, one of the characteristic elements of CD Tondela's offensive line.**

No entanto, o sistema gerou várias frases com um sentido diferente daquele que se encontrava no TP, situação visível no seguinte caso (exemplo 8 e 9), retirado da análise do jogo F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020. No TP, é feita uma referência ao posicionamento do jogador Corona que influenciou positivamente o momento de transição ofensiva do Futebol Clube do Porto. No entanto, no TC gerado pelo eTranslation, é o momento de transição ofensiva que influenciou o posicionamento mais defensivo de Corona.

Exemplo 8 Texto original em português

Transição Ofensiva:

Jogo de posição defensivo de Corona a influenciar pela positiva o momento de transição ofensiva.

Exemplo 9 Retroversão gerada pelo STA eTranslation em inglês

Offensive Transition:

Corona's defensive position game influenced by the positive moment of offensive transition.

Adicionalmente, o eTranslation apresentou alguma variação na apresentação de termos em inglês britânico e em inglês americano, para além de incorreções ao nível da terminologia técnica, o que exigia trabalho de pós-edição mais significativo. Na seguinte ocorrência (exemplos 10,11 e 12), retirada da análise do jogo F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020, podemos comparar o texto original, em português, onde encontramos algum léxico de especialidade, com a retroversão gerada pelo STA eTranslation, onde essas expressões se encontram mal traduzidas, e ainda comparar o *output* do sistema com o texto final, publicado, mais tarde na plataforma FUTMagazine.

Apesar de neste exemplo encontrarmos as palavras “finalisation” e “organisation”, ou seja, na grafia do inglês britânico, noutras secções do texto (não representadas nestes excertos, mas que podem ser consultadas no anexo 1), podemos identificar expressões com a grafia do inglês norte-americano, sendo visível no exemplo 11, porém, a palavra “behaviors”.

Exemplo 10 Texto original em português

Organização Ofensiva:

O FCP mostrou-se competente e com comportamentos interessantes e, sobretudo, difíceis de contrariar, como por exemplo a chegada com muitos homens **a zonas de finalização** onde em momento de cruzamento o FCP é muito perigoso, ou o solicitar as ruturas do AV de dentro para fora.

Neste jogo, com Danilo a **montar** linha de 3 ou sempre próximo disso, o FCP procurou a ligação fora no corredor esquerdo assim como “travar” para ir buscar espaço contrário: ligações por dentro entre **Médio Interior e Ala** contrários do adversário ou circular bola para acelerar fora no corredor direito onde “quebrariam” o controlo de corredores adversário e poderiam desmontar a linha defensiva do Boavista ameaçando a profundidade ou **espaço-baliza**.

Exemplo 11 Retroversão gerada pelo STA eTranslation

Offensive Organisation:

The FCP proved to be competent and with interesting behaviors and, above all, difficult to counteract, such as the arrival with many men to **finalisation zones** where at the moment of crossing the FCP is very dangerous or requesting the ruptures of the AV from the inside out.

In this game, with Danilo **riding** a line of 3 or always close to it, the FCP searched for the connection off in the left corridor as well as “locking” to get the opposite space: connections inside between the opponent’s **Middle Inner and Ward** or circular ball to accelerate off the right aisle where they would “break” control of opponent runners and could dismantle Boavista’s defensive line threatening depth or **space-balls**.

Exemplo 12 Retroversão Final

Offensive Organization

FCP proved to be competent and showed some interesting actions, above all, difficult to counter, such as arriving to the **finishing areas** with a lot of players where, when crossing, FCP is very dangerous, or by requesting the break of the forward from the inside out.

In this game, with Danilo **building** a line of 3 or always close to it, Porto looked for the outside link in the left wing as well as “calming down the pace” to seek the opposite space: either with inside links between the opponent’s **Central Midfielder and winger** or by circulating the ball in order to accelerate to the

outside into the right wing where they would "break" the control of the opponent's wings and could dismantle Boavista's defensive line by threatening the depth or **space-goal**.

Note-se, também, que o sistema não foi capaz de gerar traduções corretas dos nomes das posições dos jogadores, neste caso de “médio-centro”/“central midfielder” e de “ala”/“winger”, apresentando traduções literais das expressões encontradas no TP, “middle inner” e “ward”, respetivamente. A tradução de “espaço-baliza” por “space-balls” é deveras estranha, pois o sistema deveria ser capaz de traduzir o termo “baliza” pelo equivalente em inglês, “goal”, um termo que é transversal a muitos desportos e não específico do futebol. Devido às várias condicionantes do sistema e, também, por não ser um STA de uso comum, razão pela qual nunca o tinha usado antes desta experiência, decidi não recorrer ao eTranslation para gerar retroversões durante o estágio.

2.4.3. Google Translate e DeepL

Quanto ao DeepL (<https://www.deepl.com/pt-PT/translator>) e ao Google Translate (<https://translate.google.pt/?hl=pt-PT&sl=pt&tl=en&op=translate>), estes STA apresentaram resultados muito semelhantes, chegando mesmo a gerar a mesma tradução para vários segmentos dos dados de teste. Mais uma vez, os erros mais frequentes estavam relacionados com a tradução de terminologia técnica.

A um nível geral, existe muita variabilidade nos resultados produzidos, ou seja, em certos casos, o segmento gerado por um destes STA estava mais próximo de uma possível tradução final, quando noutra já se observava o oposto. Esta variabilidade era mais visível na tradução do léxico da especialidade, nomeadamente, os nomes das posições dos jogadores e de determinados movimentos ou posicionamentos (que, curiosamente, não foram traduzidos nalguns casos, ainda que em muito poucos), na concordância e na ordem dos elementos das frases. Apesar disso, as retroversões geradas eram de uma qualidade bastante aceitável e de fácil compreensão. O excerto apresentado de seguida nos exemplos 13, 14 e 15 foi retirado da análise do jogo F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020 e evidenciam as semelhanças entre as retroversões geradas pelos dois sistemas.

Exemplo 13 Texto original em português

Análise detalhada dos comportamentos do FC Porto no jogo da 2ª Jornada frente a um novo Boavista no estádio do Bessa. Foi um jogo em que o FC Porto foi mais forte durante toda a partida, apesar de apenas na 2ª parte esse domínio ter resultado em golos. Uma equipa à imagem do seu Treinador: Competente

em Organização Defensiva, forte em tudo o que são duelos, perigosa em Transição Ofensiva e com uma boa reação no centro de jogo em Transição Defensiva. Por último, mas igualmente importante: Capacidade nos Esquemas táticos.

Soluções contra linhas defensivas:

Tendo em conta o crescente número de equipas a defender com linhas defensivas de 5 jogadores - porque adotam sistema tático com 3 DCs ou porque defendem com referência individual nos corredores acabando por montar linhas de 5 e até de 6 - torna-se essencial criar soluções para esse desafio. Existem várias, mas apresentamos a dinâmica de colocar o interior a romper enquanto elementos mais adiantados fixam defesas adversários.

Exemplo 14 Retroversão gerada pelo STA Google Translate

Detailed analysis of FC Porto's behavior in the matchday 2 against a new Boavista at Bessa stadium. It was a game in which FC Porto was stronger throughout the match, although only in the 2nd half that dominance resulted in goals. A team in the image of your Coach: Competent in Defensive Organization, strong in everything that is duels, dangerous in Offensive Transition and with a good reaction in the game center in Defensive Transition. Last but not least: Ability in Tactical Schemes.

Solutions against defensive lines:

Taking into account the growing number of teams to defend with defensive lines of 5 players - because they adopt a tactical system with 3 DCs or because they defend with individual reference in the corridors, eventually creating lines of 5 and even 6 - it becomes essential to create solutions for this challenge. There are several, but we present the dynamics of breaking the interior while more advanced elements set up opposing defenses.

Exemplo 15 Retroversão gerada pelo STA DeepL

Detailed analysis of FC Porto's behaviour in the 2nd Round match against a new Boavista at Bessa stadium. It was a game in which FC Porto was stronger throughout the match, although only in the 2nd half this dominance resulted in goals. A team in the image of its Coach: Competent in Defensive Organization, strong in all that are duels, dangerous in Offensive Transition and with a good reaction in the centre of the game in Defensive Transition. Last but not least: Ability in Tactical Schemes.

Solutions against defensive lines:

Given the growing number of teams defending with 5 player defensive lines - because they adopt a tactical system with 3 DCs or because they defend with individual reference in the corridors ending up mounting lines of 5 and even 6 - it becomes essential to create solutions to this challenge. There are several, but we present the dynamics of putting the inside to break while more advanced elements fix opposing defences.

Aqui é visível a variabilidade mencionada anteriormente, no que diz respeito à apresentação de resultados com maior proximidade daquilo que se pretende atingir na

tradução final. Estes excertos revelam que os resultados apresentados pelo Google Translate, relativamente à tradução de terminologia técnica, não necessitariam de muito trabalho de pós-edição. Neste caso, a tradução de “jornada”, “matchday”, está mais correta do que a apresentada pelo DeepL, “round match”, e é a expressão utilizada na retroversão final. Para além desta, destaca-se também a tradução de “centro de jogo”, “game center”. Esta foi uma das expressões que levantou algumas dúvidas no que diz respeito à sua tradução para a LC. Apesar de ser uma expressão empregue com muita regularidade na LP, de facto, nunca me tinha deparado com uma ocorrência da mesma num texto em inglês. Depois de discutir a questão com os meus colegas da FUTSolutions, concluí que a tradução é “game centre” e não “centre of the game”, ou seja, a expressão usada em inglês usa uma modificação nome-nome – estratégia de modificação não disponível em português – e não a estrutura com preposição como em português. Por fim, o Google Translate também apresenta a melhor solução de tradução para a expressão “linhas defensivas de 5 jogadores”, “defensive lines of 5 players”. Ambos os sistemas traduziram grandes secções deste excerto de forma idêntica, e o mesmo acontece com alguma terminologia, visto que a sua tradução é literal e não levanta muitos problemas, como é o exemplo de “defensive organization” (organização defensiva), “offensive transition” (transição ofensiva), “defensive transition” (transição defensiva) e “tactical schemes” (esquemas táticos). Uma nota também para a forma como os sistemas traduziram a expressão “(...) **colocar o interior a romper** enquanto elementos mais adiantados **fixam** defesas adversários.”. De facto, era de esperar que as retroversões geradas fossem demasiado literais ou empregassem termos de outras áreas do conhecimento, devido às características da frase na LP, o que aconteceu com a tradução da expressão “fixam os defesas adversários” (“set up” e “fix”), sendo que para descrever este movimento deve ser empregue o verbo “hold”. No entanto, os sistemas foram capazes de gerar traduções aceitáveis. A retroversão final acabou por ficar “**breaking through the interior** while more advanced elements **hold the** opposing defenders.”, sendo que, neste caso, a opção gerada pelo Google Translate estava mais próxima daquilo que era pretendido.

Como a empresa tinha como preferência a retroversão dos textos para inglês, mas na variedade britânica, tive também em atenção o facto de estes STA oferecerem, ou não, a possibilidade de originarem retroversões que tivessem em conta variedades regionais das línguas. Assim sendo, dos quatro STA em análise, o único que oferece a possibilidade

de gerar retroversões especificamente em inglês americano ou em inglês britânico é o DeepL. Na verdade, os textos gerados pelo Google Tradutor, apresentam várias expressões grafadas de acordo com a variedade britânica, mas estas co-ocorrem com expressões específicas da variedade norte-americana. Os resultados apresentados pelo DeepL foram consistentes, apesar de se terem observado ocorrências muito pontuais de palavras com a grafia do inglês americano.

O seguinte excerto, representado nos exemplos 16, 17 e 18, retirado da análise do jogo C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020, revela, novamente, semelhanças entre as retroversões geradas pelos dois sistemas. As únicas notas relevantes prendem-se, novamente, com questões de léxico. Como já foi dito anteriormente, o DeepL destaca-se por apresentar as retroversões com a grafia da variante do inglês britânico. No entanto, neste excerto, nenhum dos sistemas se destaca na tradução da terminologia técnica. Porém, na tradução da expressão “jornada”, o DeepL já inclui a expressão “days”, apesar de ainda não gerar a expressão completa, “matchday”. Apesar de a expressão gerada pelo Google Translate, “rounds” não estar incorreta, não é aquela que deveria ser usada preferencialmente nas retroversões das análises, visto que a expressão “matchday” é a mais comum nos textos da especialidade. Uma última nota para a tradução de “partes” que, apesar de não estar incorreta não estar incorreta - “parts” -, não é a mais adequada, visto que no vocabulário da área do desporto a tradução de “parte”, para referir períodos de jogo separados por períodos de descanso, é “half”, principalmente em desportos como o futebol, cujo período de jogo regulamentar se divide em apenas dois períodos. Por isso, aqui a tradução mais adequada seria “halves”.

Exemplo 16 Texto original em português

Apesar de ter sido a 1ª vitória do SC Braga na Liga, a verdade é que os princípios e comportamentos foram exatamente os mesmos apresentados nas duas jornadas anteriores. Frente ao CD Tondela tivemos um SC Braga competente, tremendamente eficaz (na 1ª parte faz 4 golos) e que se adaptou sempre bem às modificações constantes do jogo. Foram duas partes distintas em que na primeira, o SC Braga atacou em 3x4x3 e a defendeu em 4x4x2.

Exemplo 17 Retroversão gerada pelo STA Google Translate

Although it was SC Braga's first victory in the League, the truth is that the principles and behaviors were exactly the same as those presented in the previous two rounds. Against the CD Tondela we had a competent SC Braga, tremendously effective (in the 1st half he scored 4 goals) and that always adapted

well to the constant changes of the game. There were two different parts in which in the first, SC Braga attacked in 3x4x3 and defended it in 4x4x2.

Exemplo 18 Retroversão gerada pelo STA DeepL

Although it was SC Braga's first victory in the League, the truth is that the principles and behaviours were exactly the same presented in the two previous days. In front of the CD Tondela, we had a competent SC Braga, tremendously effective (in the 1st half it scored 4 goals) and that always adapted well to the constant modifications of the game. They were two distinct parts in which in the first part SC Braga attacked in 3x4x3 and defended it in 4x4x2.

No excerto apresentado de seguida, nos exemplos 19, 20 , 21 e 22, retirado da análise do jogo F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020, os resultados apresentados pelo DeepL já se destacam dos do Google Translate, ao nível da retroversão de léxico da especialidade. Ainda que se note alguma variabilidade noutros aspetos, como por exemplo no emprego do possessivo, uma marca que estilisticamente decidi manter sempre que possível nas retroversões finais devido à fluidez que dá ao discurso, e por ser uma marca natural do discurso em língua inglesa, contrariamente às expressões com uma preposição, as soluções geradas pelo DeepL estão mais próximas das expressões corretas, ainda que estejam por vezes incompletas. A expressão “mais alto” refere-se ao posicionamento do jogador no campo, ou seja, mais próximo da defesa adversária e, por outro lado, “baixar” significa que o jogador se aproxima dos jogadores da sua equipa que estão mais próximos da sua própria baliza, os médios ou os defesas. As traduções dessas expressões, “high up the pitch” e “lowering down the pitch”, não foram geradas por nenhum dos STA, no entanto, o DeepL conseguiu empregar o adjetivo “higher” e o verbo “to lower”, que exigiram apenas o acréscimo de alguma informação. A expressão “para ligar o jogo” foi traduzida da mesma forma pelos dois sistemas, “to start the game”, no entanto a expressão correta, neste contexto, é “to start the build-up”. Aqui, não se trata efetivamente de começar ou recomeçar a partida, mas sim de dar início a uma jogada de ataque, a partir do setor defensivo. Uma nota para a tradução de um termo com bastantes ocorrências nas análises, “jogo”, que deverá ser, “match” e não “game”. Esta foi uma decisão estilística tomada dentro da FUTSolutions, para evitar a confusão entre a partida disputada entre duas equipas, “match”, e o jogo de futebol, no sentido geral, englobando assim todas as ideias e teorias sobre este desporto.

Exemplo 19 Texto original em português

Nota de destaque para o jogo de posição defensivo de Corona - mais alto - procurando condicionar 1ª fase do Boavista para o corredor contrário e contrariar a intenção de Angel Gomez baixar para ligar o jogo.

Exemplo 20 Retroversão gerada pelo STA Google Translate

Highlight note for the defensive position game of Corona - taller - seeking to condition Boavista's 1st phase to the opposite corridor and to counter Angel Gomez's intention to download to start the game.

Exemplo 21 Retroversão gerada pelo STA DeepL

Highlight note for Corona's defensive position game - higher - seeking to condition 1st phase of Boavista for the opposite runner and counter Angel Gomez's intention to lower to start the game.

Exemplo 22 Retroversão Final

A highlight note for Corona's defensive positioning – high up the pitch - seeking to condition Boavista's 1st phase of the build up to the opposite wing and to counteract Angel Gomez's intention of lowering down the pitch to start the build-up.

Neste último caso, representado nos exemplos 23, 24 e 25 um excerto retirado da análise do jogo C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020, podemos observar as soluções geradas pelo DeepL e compará-las com as expressões empregues na retroversão final. O esforço de edição, neste caso, voltou a estar direcionado para o léxico de especialidade, o ponto mais fraco do sistema que, no entanto, ao longo do tempo, parece apresentar melhoras substanciais, como já iremos explorar. Aqui, a expressão “1ª fase de construção” foi traduzida literalmente, mas a expressão adequada seria, como já vimos anteriormente, “build-up”. Devido ao facto de o TP apresentar alguma ambiguidade no início do excerto quando se refere a “duas perdas”, expressão a que deveria ser acrescida a informação “de posse (de bola)”, o sistema fez uma tradução literal, “two losses”, o que exigiu uma revisão e edição para, na retroversão final, estar patente a ideia da perda de posse de bola, “They [the players] lost possession”. Na revisão do texto, no momento desta análise, ocorreu-me que na retroversão final a frase podia ser reescrita para estar mais correta e manter o foco na ação da perda da posse de bola e não nos jogadores ficando, “The lost of possession that happened twice in the 1st phase of the build-up allowed the opponent to get to the final third with a finishing chance,”. De facto, mesmo com a realização de várias pós-edições e revisões, por parte do meu colega João Casqueiro, antes da publicação do texto final, existe sempre margem para melhorar as retroversões. No entanto, os prazos tinham de ser cumpridos e, por vezes, estes pormenores escapam quando o texto é recebido e a tradução é feita e enviada num prazo

de duas horas. Ainda assim, creio que, com o tempo, a qualidade das retroversões finais foi melhorando e poderia ainda evoluir positivamente, se continuasse a realizar este tipo de tarefas. Uma última nota, ainda nos exemplos 24 e 25, para a tradução literal de “último setor”, que deveria ser “final third”, mas que, tendo em conta o desempenho constante do sistema na tradução deste tipo de expressões, não foi surpreendente.

Exemplo 23 Texto original em português

Duas perdas em 1ª Fase de Construção (transição defensiva) permitiram a aproximação do adversário ao último sector com possibilidades de finalização.

Exemplo 24 Retroversão gerada pelo STA DeepL

Two losses in the 1st Phase of Construction (defensive transition) allowed the opponent to approach the last sector with finishing possibilities.

Exemplo 25 Retroversão Final

They lost possession twice the 1st phase of the build-up (in defensive transition) which allowed the opponent to get to the final third with a finishing chance.

Em termos gerais, após esta análise é de referir que o desempenho do Google Translate observado não foi surpreendente, até porque é o STA a que se recorre com mais frequência pelo que havia à partida expectativas sobre o desempenho que poderíamos obter. Já os resultados obtidos pelo DeepL surpreenderam pela positiva. De facto, apesar de ter conhecimento da existência deste STA, pois recorro com bastante frequência a outra ferramenta desenvolvida pela mesma equipa, o Linguee, um dicionário bilingue *online* que utiliza *webcrawlers* para encontrar textos bilingues *online* e depois dividi-los em dados paralelos, nunca tinha recorrido ao DeepL para gerar traduções. Assim, os resultados obtidos foram, de veras, surpreendentes. Efetivamente, o trabalho de edição realizado não foi muito significativo e prendeu-se, maioritariamente, com a realização de alterações a nível estilístico e lexical. No primeiro caso destaca-se o acréscimo de informação para uma melhor e mais clara organização das ideias, de forma a obter um texto conciso e coerente. Quanto ao segundo e como já foi dito anteriormente, foi necessário algum trabalho de pós-edição na retroversão de algum vocabulário mais técnico, mas a maioria das retroversões geradas pelo sistema apresentaram várias soluções bastante aceitáveis que, por vezes, precisaram de muito pouca ou até nenhuma edição. Outra questão importante e determinante para a opção final foi o facto de o DeepL originar uma tradução na variedade de inglês britânico, o que também poupou

algum esforço de edição. Ou seja, com a pré-tradução gerada pelo DeepL creio ter demorado menos tempo a chegar a uma retroversão final e não senti muitos constrangimentos no tratamento do texto gerado por este STA. Assim sendo, depois da análise detalhada de que se dá conta nesta secção, decidi recorrer ao DeepL para gerar as pré-traduções das análises aos jogos. Não sendo muito diferente do Google Translate, acabou por gerar resultados mais interessantes e foi uma excelente oportunidade para trabalhar com um STA disponível *online* que não o Google Translate.

De facto, nestas três retroversões, o DeepL apresentou algumas inconsistências e incorreções nas retroversões, porém, à medida em que fui gerando mais pré-traduções, os resultados gerados foram alvo de um trabalho de edição com menos intervenções. Apesar do desempenho do sistema ter apresentado algumas melhorias, o DeepL continuou a apresentar bastantes limitações na tradução de léxico de especialidade ou de expressões marcadamente relacionadas com o domínio do futebol.

Os exemplos que fazem parte da análise do desempenho dos STA são apenas de duas das três análises (a análise ao jogo C.D. Nacional vs. B-SAD não está representada nos exemplos) que utilizei para testar os sistemas, devido à grande proximidade dos resultados gerados. As lacunas dos diferentes sistemas testados foram evidentes na análise apresentada anteriormente. Como também se pode verificar, o STA selecionado para realizar as retroversões dos textos ao longo do estágio, o DeepL, apresentou lacunas específicas, nomeadamente no que diz respeito à tradução de léxico de especialidade. Os exemplos apresentados de seguida são representativos dos resultados gerados pelo DeepL depois da fase de teste, ou seja, quando o sistema foi usado para gerar as pré-traduções das análises. Mais uma vez, optei por selecionar exemplos de uma só análise devido à grande proximidade dos resultados gerados. Não havendo situações distintivas nas restantes análises, selecionei os exemplos mais relevantes para apresentar uma análise mais abrangente do desempenho do DeepL, ao longo do estágio.

Como podemos observar no excerto apresentado de seguida nos exemplos 26, 27 e 28 retirado da análise do jogo Vitória Sport Club vs. Sporting Clube de Portugal recebida a 11 de novembro de 2020, o sistema gerou resultados que não precisaram de qualquer edição, com exceção para o título da análise, em que as edições realizadas foram apenas ao nível da ordem dos elementos da frase e na forma verbal, com um objetivo puramente estilístico.

Exemplo 26 Texto original em português

1. Assalto ao Castelo e ao 1ºLugar

Observação e análise do atual líder da Liga Nos contra o VSC da 7ªJornada.

2. Como receber entrelinhas

Micro aspetos que permitam aos jogadores receber a bola entrelinhas (nos half-spaces) da melhor forma possível.

Exemplo 27 Retroversão gerada pelo STA DeepL

1. Castle and 1st Place Assault

Observation and analysis of the current leader of the Nos League against the VSC of the 7th **Journey**.

2. How to receive between lines

Micro aspects that allow players to receive the ball between the lines (in the half-spaces) in the best possible way.

Exemplo 28 Retroversão Final

1. Assaulting the Castle and the 1st Place

A detailed analysis of Sporting's, Liga NOS' current leader, match against Vitória de Guimarães on **match day 7**.

2. How to receive the ball between the lines

Some Micro aspects that allow players to receive the ball between the lines (that is, in the half-spaces) in the best possible way.

Ainda assim, as edições realizadas ao longo da retroversão foram essencialmente ao nível da terminologia técnica e em expressões que se revelam ambíguas para o sistema e que, neste contexto, precisam de ser adequadas ao discurso futebolístico. Estilisticamente, foi necessário reescrever algumas secções do texto para que este ficasse mais coeso e com um discurso fluido que facilitasse a sua leitura. Efetivamente, as retroversões geradas pelo sistema são, muitas vezes, literais, o que por vezes torna o texto na LC confuso ou estranho. No excerto seguinte, representado nos exemplos 29 e 30, podemos ver como as opções apresentadas pelo sistema foram bastante aceitáveis. De facto, ao recorrermos a sistemas de tradução automática para gerarmos pré-traduições, é expectável que haja um trabalho de pós-edição significativo, ainda mais quando os textos de partida são de um domínio específico como acontece com o futebol. Como já foi dito anteriormente, estes textos apresentam uma linguagem técnica, com o uso de

terminologia específica do campo lexical do desporto e do futebol que muitas vezes se revela ambígua para um sistema que não está treinado para lidar com esta linguagem específica e as nuances de que certas expressões se revestem neste domínio. Esta limitação do sistema condiciona, de certa forma, o trabalho do tradutor que muitas vezes tem de reescrever secções inteiras para garantir o sentido do TP. Quando as traduções geradas pelo sistema até são aceitáveis, são as escolhas estilísticas do tradutor que determinam o seu nível de intervenção no processo de pós-edição. Isso acontece não só a nível sintático e semântico, como também a nível lexical, quando há uma preferência por determinadas expressões ou escolhas lexicais, tendo em conta o seu significado e a sua aplicação em determinados contextos.

Exemplo 29 Texto original em português

1. Assalto ao Castelo e ao 1º Lugar

Em **Organização Ofensiva**, o SCP apresentou alguns **comportamentos** de interesse - **1ª Fase ofensiva** do SCP e a **sua solução longa** (padrão no jogo). **Abordagem aos espaços que foram ou seriam** solução durante o jogo, como por exemplo: **Half-Spaces** (sobretudo com **Ala Quaresma** muito aberto), **espaços na última linha** do adversário e dificuldades no controlo de profundidade do VSC.

Em **Organização Defensiva (momento do jogo onde o SCP, de Rúben Amorim e a sua equipa técnica, é bastante competente)**, o SCP apresentou dificuldades **na pressão - 1ª parte por mobilidade acentuada dos médios do VSC que dificultaram referências de pressão aos médios do SCP**; 2ª parte por Jovane não perceber os cenários. O SCP conseguiu controlar o jogo direto do VSC e os **comportamentos de dupla-largura e movimentos de dentro para fora** do Ala adversário.

A Transição Ofensiva do SCP foi sempre bastante ameaçadora durante todo jogo, aproveitando espaços entrelinhas ou profundidade para criar vantagens.

Exemplo 30 Retroversão gerada pelo STA DeepL

1. Castle and 1st Place Assault

In Offensive **Organisation**, SCP presented some interesting **behaviours** - **1st Phase offensive** of SCP and **its long solution** (standard in the game). **Approach to the spaces that were or would (should) be** solution during the game, such as: **Half-Spaces** (especially with **Lent Wing** very open), **spaces in the opponent's last line** and difficulties in VSC depth control.

In **Defensive Organization (moment of the game where SCP, by Rúben Amorim and his technical team, is quite competent)**, SCP presented difficulties **in the pressure - 1st part due to the marked mobility of the VSC midfielders that made it difficult to reference pressure to the SCP midfielders**; 2nd part due to

Jovane not understanding the scenarios. The SCP managed to control the direct play of the VSC and the **double-width behaviours** and **movements from inside to outside** the opponent wing.

SCP's Offensive Transition was always quite threatening throughout the game, taking advantage of spaces between lines or depth to create advantages.

Note-se que muitos dos elementos do excerto retirado da retroversão gerada pelo DeepL foram mantidos na retroversão final (exemplo 31) e que muitas das alterações realizadas estão relacionadas com razões estilísticas para garantir uma melhor legibilidade do texto. Também foi acrescentada alguma informação, para que o leitor internacional possa identificar Rúben Amorim como o treinador principal do Sporting Clube de Portugal, algo que poderá não ser informação partilhada pelo público-alvo das retroversões. Quanto às edições feitas à retroversão relacionadas com expressões ou terminologia técnica, neste caso, também foi apenas necessário acrescentar alguns elementos que faltavam para que as descrições ficassem completas.

Exemplo 31 Retroversão Final

1. Assaulting the Castle and the 1st Place

In Offensive **Organisation**, SCP displayed some interesting **behaviours** – more specifically in the **1st Phase of the build-up** and by **playing with long passes** (a usual move during the **match**). We take a look into the team's **approach to the spaces that were or could be a solution**, during the match, such as: **Half-Spaces** (especially since the opponent's **winger** Quaresma was playing wide and open), **spaces in the opponent's final third** and VSC's difficulties controlling the depth.

In **Defensive Organisation** (**the moment of the game where SCP's head coach, Rúben Amorim, and his technical staff, are rather competent**), the team revealed some difficulties **in applying pressure** – in the **1st half, the opponent midfielders' high mobility made the job difficult for SCP's midfielders to apply reference pressure**; and in the 2nd half it happened because Jovane failed to understand the playing scenarios. However, Sporting still managed to control Vitória de Guimarães' direct playing and the opponent's winger **double-width behaviours** and **movements from the inside to the outside**.

SCP's Offensive Transition was always threatening, throughout the match, taking advantage of the spaces between the lines or using the depth to create advantages.

As pré-traduições geradas pelo STA escolhido para a realização destas tarefas tiveram sempre de passar por um processo de pós-edição e de revisão. No entanto, creio ter sido essencial ter implementado uma metodologia de trabalho centrada no recurso a um STA para a criação de uma pré-tradução. Desta forma, foi possível agilizar o processo

de retroversão dos textos técnicos (as análises de jogos) e dos textos audiovisuais (as transcrições das entrevistas), visto que a qualidade dos *outputs* gerados já permite ao tradutor humano evitar realizar traduções de raiz. O tempo despendido na tarefa de pós-edição e revisão das retroversões é claramente inferior ao despendido na elaboração de traduções de raiz, especialmente, de documentos longos.

No capítulo seguinte iremos explorar o tipo de alterações realizadas à retroversão final das transcrições de conteúdos audiovisuais (as retroversões geradas pelo STA já com a pós-edição), tais como a redução textual, através, por exemplo, da simplificação de estruturas, a omissão de informação, entre outras. Ou seja, de forma a perceber as diferenças entre a informação obtida na fase de pré-tradução e aquela que faz parte do texto apresentado nas legendas que surgem no ecrã, serão apresentados vários exemplos de situações em que foi necessário recorrer a estratégias para respeitar os parâmetros técnicos que regulam o aparecimento de uma legenda e, ao mesmo tempo, manter o máximo de informação relevante nessa legenda, fazendo-se, em paralelo, um levantamento das estratégias mais frequentemente aplicadas.

CAPÍTULO III

Tradução técnica com recurso a STA em contexto de tradução para legendagem

3.1 Considerações gerais sobre Tradução e Legendagem

De acordo com a Associação Portuguesa de Tradutores Audiovisuais, a Tradução de Audiovisuais ou Tradução Audiovisual é um dos ramos da tradução em que o objetivo é a localização de texto em conteúdo audiovisual. De entre as várias modalidades da TAV, identificamos a Legendagem, a Dobragem, a Legendagem para Surdos, a Audiodescrição e a Localização de Jogos. No âmbito do meu estágio curricular realizei, ao longo de sete meses, várias traduções e legendagens de vídeos, de português para inglês e de português para espanhol, ou seja, realizei apenas trabalho de retroversão na área da TAV.

De acordo com Díaz-Cintas (2009), os primeiros trabalhos sobre tradução audiovisual foram bastante breves e apareceram em publicações sobre cinema, revistas sobre tradução e até jornais. No meio académico também era frequente a troca de artigos e manuscritos entre os profissionais, sem que os mesmos fossem publicados e chegassem ao público em geral. A dispersão deste material contribuiu para a dificuldade em conduzir uma pesquisa sustentada sobre os princípios desta disciplina e para que durante anos a pesquisa realizada pelos académicos fosse feita sem qualquer conhecimento do que já tinha sido feito. O primeiro trabalho sobre legendagem, o livro *Le sous-titrage de films*, de Simon Laks, baseado em pesquisa que já tinha sido feita, mas cujos resultados nunca tinham sido difundidos, data de 1957 e, apesar de ter apenas 62 páginas, apresenta uma visão global deste tipo de tradução. Ainda assim, a sua distribuição foi muito limitada e muito poucos académicos tiveram acesso ao livro. Durante as décadas de 1960 e 1970, os trabalhos sobre legendagem foram escassos e assinala-se apenas a publicação de alguns artigos sobre dobragem e de uma edição especial da revista *Babel* sobre tradução de filmes. A maioria dos trabalhos publicados nesta altura apresentavam uma perspetiva profissional, focando-se na figura do tradutor audiovisual, nas diferenças entre dobragem e legendagem e na experiência do espectador (pp.1-2). Ainda segundo Díaz-Cintas (2009), na década de 1980 destaca-se o texto de Lucien Marleau, “Les sous-titres...un mal nécessaire”, de 1982, onde o autor destaca os desafios da legendagem, identificando quatro categorias dos mesmos: a tecnológica, a psicológica, a artística e estética, e a linguística. O autor inclui ainda uma série de recomendações relativamente à apresentação das legendas e tece considerações para além da dimensão linguística da

atividade, nomeadamente relativamente aos fatores económicos que a condicionam, à influência da indústria cinematográfica e ao *input* dos diferentes profissionais que estão envolvidos no processo de legendagem. No mesmo ano, Christopher Titford faz referência aos problemas levantados pela legendagem que, segundo o autor, têm a sua origem nos obstáculos impostos ao tradutor pelo meio audiovisual, introduzindo assim o conceito de “constrained translation” que foi, mais tarde, estendido às várias dimensões da tradução audiovisual por Mayoral Ascensio *et al.* (1988). Em 1987, teve lugar em Estocolmo a primeira conferência sobre dobragem e legendagem, organizada pela União Europeia da Radiodifusão, que teve um efeito extremamente positivo nos participantes e que se traduziu na publicação de vários livros e artigos, destacando-se o trabalho de Ivarsson (1992). Desde a década de 1990, que a tradução audiovisual tem vindo a ser objeto de estudo e os vários contributos, a nível académico, tais como a organização de conferências e outros eventos e a publicação de dissertações, artigos e livros, impulsionaram o desenvolvimento da área (pp.1-2).

Díaz-Cintas & Remael (2014) apresentam, no capítulo 1 da sua obra *Audiovisual Translation: Subtitling*, uma breve introdução à temática da legendagem, que inclui a definição do termo e a classificação das legendas de acordo com diversos parâmetros. De acordo com os autores, a legendagem é uma prática de tradução que tem como objetivo apresentar um texto escrito, normalmente na parte de baixo do ecrã, que represente de forma fiel não só o diálogo original do locutor como também os elementos discursivos que possam aparecer na imagem, tais como letras, grafítis, inscrições, placares, etc., e a informação presente na parte sonora, na música ou em voz-off. O tradutor-legendador tem de garantir que a legenda se encontra sincronizada com a imagem e o diálogo e que apresenta uma versão semanticamente adequada do diálogo da LP. Ou seja, a legenda que é construída na LC tem de conter, obrigatoriamente, a informação relevante presente no TP, porém essa representação pode ser diferente da original, devido, nomeadamente, as diferenças entre as línguas de trabalho e às condicionantes técnicas que podem forçar uma reformulação do TC. Para além disso, a legenda tem de permanecer no ecrã tempo suficiente para que os espectadores a consigam ler (Díaz-Cintas & Remael, 2014, pp.8-9).

O texto audiovisual é composto por dois códigos, imagem e som, por isso, a legendagem está condicionada pela sincronia entre os elementos dos conteúdos audiovisuais, visto que as legendas não podem contradizer o que as personagens estão a

fazer ou dizer no ecrã, e pelo tempo, pois a entrada das legendas deve coincidir com o discurso original. Para além disso, os signos verbais podem estar ligados às imagens e aos sons de diferentes formas, gerando assim outras formas de coesão e intertextualidade. Outro fator que condiciona a apresentação de texto no ecrã está relacionado com a mudança de modo, do oral para o escrito, o que significa que tem de haver uma adequação do texto aos parâmetros que regem a apresentação da legenda no ecrã, nomeadamente, o tempo de exposição de uma legenda e o espaço, que limita a presença de caracteres no ecrã. Tudo isto vai ao encontro da noção de “constrained translation” (Mayoral et al., 1988) que tem como base o facto de, quando se está a traduzir o que está a ser dito num filme, o tradutor-legendador ser confrontado com os mesmos desafios levantados pela tradução de qualquer outra forma escrita, ao mesmo tempo que está condicionado pela necessidade de sincronizar as palavras da tradução com a imagem e o som do vídeo.

Estas condicionantes levam muitos a considerar a legendagem não como uma prática de tradução, mas como um tipo de adaptação. Jakobson (1959) distinguiu três tipos de tradução, ou seja, três formas de interpretar um signo visual, a tradução intralinguística ou a reformulação (a interpretação de signos verbais através de outros do mesmo idioma), a tradução interlinguística (a interpretação de signos verbais através de signos de outro idioma) e a tradução intersemiótica ou transmutação (a interpretação de signos verbais através de sistemas de signos não verbais). No entanto, as considerações teóricas sobre formas de tradução como a audiovisual tiveram origem nos textos de Reiss (1989) que se baseou nas três funções básicas da linguagem desenvolvidas por Karl Bühler, em 1934, na sua obra *Sprachtheorie*. A autora identifica, numa primeira fase, três tipos de texto - informativo, expressivo e operativo -, que abrangem essas diferentes funções, e reconhece a existência de formas de tradução consideradas marginais. Reiss (1989) sublinha a importância que deve ser dada aos textos escritos que coexistem com outras sistemas de signos com os quais têm de manter uma ligação (p.184). Para poder incluir estes textos de maior complexidade semiótica, Reiss cria um novo tipo de hipertexto ao qual dá o nome de “audio-medial text type” (p.187). O que diferencia esta nova tipologia textual é o ênfase que coloca nas características da língua falada e na comunicação oral, uma parte integral deste texto que foi escrito para ser dito e que chega ao recetor de forma não escrita. Apesar disso, os exemplos apresentados por Reiss (1989), «songs, comic strips, advertisements, medieval morality ballads, etc.» (pp.186-187), omitem aquilo que identificamos como tradução audiovisual. Mais tarde, Delabastita

(1989) rejeita este tipo de definição de tradução algo limitada e normativa por achar que se adequa a muito poucos casos e defende uma definição mais flexível. Díaz-Cintas & Remael (2014) também defendem esta posição de que a tradução deve ser vista de uma forma mais flexível e heterogénea e não de uma perspectiva estática que não tem em conta a natureza mutável e a constante evolução do processo de tradução e desta prática (p.10). Desta forma, e como afirmam os autores, «The one-to-one translation approach loses all validity in our field and the concept of formal equivalence must be understood from a much more flexible perspective than in other spheres of translation. » (Díaz-Cintas & Remael, 2014, p.11). Ou seja, a noção tradicional de equivalência, defendida pelos estruturalistas dos anos 60 do século XX, teve de ser revista de forma a tornar a prática de tradução mais flexível e isso assume uma importância maior no caso da legendagem e das outras formas de tradução audiovisual. O termo “tradução” torna-se mais flexível e inclusivo e capaz de englobar estas novas práticas que eram consideradas marginais por não poderem fazer parte de uma conceção criada quando o cinema, a televisão e o computador não faziam parte da nossa realidade. A noção de “tradução audiovisual” começa a ser aplicada nos círculos académicos depois de esta prática deixar de ser vista como uma “adaptação”, uma denominação redutora que tinha como objetivo retirar valor a esta atividade que era vista como inferior à tradução propriamente dita.

A tradução audiovisual (ou TAV) engloba as diferentes práticas de tradução aplicadas num meio audiovisual, num processo onde há uma transferência de informação de uma língua de partida (LP) para uma língua de chegada (LC) e que envolve algum tipo de interação com som e imagem. Existem várias modalidades de tradução audiovisual, como a sonorização, a interpretação (consecutiva ou simultânea), a legendagem ao vivo ou em tempo real, a supralegendagem, a narração, o comentário e a difusão multilíngue. No entanto, as mais populares são a legendagem e a dobragem. Para além destas, têm vindo a surgir novas modalidades que têm como objetivo melhorar a acessibilidade dos espectadores tais como a legendagem para surdos, a áudio-descrição e a interpretação em Língua Gestual.

3.2 Principais desafios da prática de tradução audiovisual em contexto académico e profissional

Ao longo dos meses em que trabalhei com a FUTSolutions, como estagiária, ficaram a meu cargo as tarefas de tradução e legendagem de conteúdos para a plataforma

FUTMagazine. Um dos grandes desafios com que me deparei ao longo do meu estágio foi o facto de a empresa não ter verdadeiramente um departamento de tradução, como já havia mencionado anteriormente, o que significa que todas as tarefas na área da tradução eram asseguradas apenas por duas pessoas. Como estagiária na empresa, fiquei responsável pelas tarefas de tradução e de tradução e legendagem que exigiam mais tempo e esforço, sendo que era sempre supervisionada pelo meu colega João Casqueiro que, por acumular outras tarefas, também tinha a seu cargo outras pequenas tarefas na área da tradução que incluíam a revisão final das traduções e legendagens que realizava. Assim sendo, para que fosse possível cumprir os prazos de entrega das legendagens e garantir a qualidade das mesmas, foi muito importante a agilização da comunicação e da troca de documentos entre nós para que pudesse haver uma fase no processo de tradução na qual um segundo tradutor, neste caso o meu colega João Casqueiro, pudesse estar envolvido na revisão dos conteúdos, na correção de eventuais erros, ou apenas na discussão de hipóteses. Esta troca de impressões entre colegas que, na minha opinião, é fundamental e assume uma maior importância numa área como a tradução, visto que este trabalho colaborativo tem uma grande influência no resultado final e no impacto da legendagem no espectador, foi feita à distância, num ambiente virtual, o que muitas vezes limitou a nossa abordagem à tarefa e aos desafios que levantava e, conseqüentemente, a resolução de problemas. Depois desta experiência, realço a necessidade de uma empresa com este volume de trabalho na área da tradução ter um tradutor com experiência na sua equipa, a tempo inteiro ou parcial, de forma a coordenar as tarefas e assegurar a qualidade do produto final, visto que a plataforma digital, onde se encontram estes conteúdos, começa a ter um alcance maior, não só dos subscritores, mas também de utilizadores que podem aceder aos mesmos de forma gratuita, num período experimental.

As tarefas de tradução audiovisual consistiam, maioritariamente, na tradução e legendagem de entrevistas realizadas pelo Gonçalo Ramos de Moura, Gestor de Projetos da FUTSolutions, a treinadores de futebol profissionais. À data do início do estágio, não tinha qualquer experiência na área da tradução audiovisual. Por não ter uma licenciatura em Tradução, a grande maioria do meu conhecimento técnico e teórico foi adquirido ao longo do mestrado. No entanto, foi apenas no segundo ano do curso que consegui frequentar o seminário de Tradução do Audiovisual I e II – inglês-português. Se por um lado isso significou que iria começar o meu estágio curricular sem o conhecimento prévio de todas as dimensões desta área da Tradução, por outro lado, permitiu-me iniciar esta

experiência ao mesmo tempo que adquiria o conhecimento teórico que podia por imediatamente em prática. Para além disso, o confronto entre os domínios teórico e prático permitiram-me ter uma visão global da atividade, contrapondo assim o ambiente académico e a forma como o conhecimento é aí aplicado e o ambiente laboral, onde é necessária uma adaptação para não só responder às necessidades da empresa, como também, para concretizar os projetos tendo em conta as suas características e os requisitos que lhes estão associados.

Assim sendo, adotei uma metodologia de trabalho que me permitiu abordar as tarefas de uma forma mais simples, numa fase em que sentia alguma estranheza com o desempenhar das minhas tarefas. Devido ao facto de estar a trabalhar com vídeos com uma duração que variava entre os 45 minutos e uma hora, optei por dividir o processo em quatro fases, transcrição, tradução, legendagem/temporização e revisão. Desta forma, fui capaz de lidar mais facilmente com textos nos quais era extremamente importante manter a coesão e coerência. De facto, a metodologia que adotei no seminário de Tradução do Audiovisual, onde estava a trabalhar com vídeos significativamente mais pequenos, com a duração de 10 minutos (no máximo) e, muitas vezes, em grupo, o que facilitava a divisão de tarefas, era bastante diferente, visto que era possível ultrapassar a fase de transcrição do texto e realizar apenas a tradução e legendagem do vídeo, que muitas vezes eram feitas em simultâneo.

Antes de referir os maiores desafios levantados pelos textos audiovisuais com os quais trabalhei durante este estágio é importante frisar que o facto de ter realizado retroversões, ou seja, ter traduzido e legendado do português, a língua de partida, para o inglês, a língua de chegada, condicionou necessariamente o desempenho das tarefas que me foram atribuídas, visto que toda a formação adquirida ao longo da parte curricular do Mestrado se centrou na tradução de uma língua estrangeira, neste caso o inglês, para a minha língua materna, o português. Apesar de estar bastante confortável com as minhas duas principais línguas de trabalho, realizar retroversões para inglês não sendo falante nativa tem algum impacto no resultado final dos projetos, pois as escolhas que fiz podem não ser, em alguns momentos, aquelas que um falante nativo faria. Muitas vezes, isso é visível quando o primeiro instinto de um tradutor-legendador é optar por realizar traduções mais literais para manter a clareza do texto. Ainda assim, tentei sempre que possível ultrapassar essas condicionantes, com a plena noção, nesta fase mais avançada do meu trabalho, que em retrospectiva, poderia ter realizado traduções e legendagens com

melhor qualidade. Aquando da realização das tarefas, durante os meses de estágio, apenas conseguia identificar problemas no meu trabalho que estavam diretamente relacionados com o *feedback* recebido ora pela docente que lecionava o seminário de Tradução do Audiovisual, ora pelo meu colega na FUTSolutions, o João Casqueiro. No entanto, creio que apenas na fase final do estágio, quando me encontrava a frequentar o segundo nível do seminário e devido ao trabalho lá desenvolvido, consegui identificar as minhas maiores fraquezas e limitações, que obviamente tiveram impacto na qualidade do trabalho realizado. Esta apreciação crítica das minhas traduções e legendagens só foi realizada muito após o término das tarefas e do próprio estágio, quando, com a devida distância temporal e já no contexto da elaboração deste relatório, consegui rever com mais detalhe e com as noções e o conhecimento que obtive depois de terminar também os dois níveis do seminário em Tradução do Audiovisual as traduções e legendagens que realizei. Sinto, claramente, que esta experiência de estágio curricular foi deveras enriquecedora e contribuiu de forma significativa para o desenvolvimento das minhas capacidades técnicas, teóricas e críticas, apesar de não ter sido perfeita, nem ter gerado os melhores resultados possíveis.

As maiores dificuldades motivadas pelos textos audiovisuais trabalhados foram precisamente a duração dos vídeos e o tipo de conteúdo, ou seja, entrevistas onde o discurso dos interlocutores é muitas vezes interrompido, devido a hesitações ou para corrigir algum lapso, e marcado por repetições e espontaneidade, características do discurso oral, que têm implicações no texto escrito que tem de estar sincronizado com a imagem e o som. Como é natural, o texto apresentado no ecrã tem de manter a informação veiculada pelo discurso oral, tendo em contas as condicionantes do meio que estabelecem os parâmetros técnicos que regem o aparecimento de uma legenda. No caso das tarefas realizadas para a FUTMagazine, os parâmetros estabelecidos pela empresa, neste caso, pelo meu colega João Casqueiro que foi o primeiro responsável pelas tarefas de tradução e legendagem na empresa, apresentam algumas particularidades que influenciaram as legendagens. Por serem parâmetros mais flexíveis, não houve um constrangimento tão grande relativamente à quantidade de informação presente no ecrã. No entanto, essa situação não deixou de levantar alguns desafios.

3.3. Legendagem de entrevistas: aplicação de estratégias de tradução para condensação de informação técnica

De acordo com Luyken et al. (1991), citados por Georgakopoulou (2009), as legendas são traduções escritas e condensadas do diálogo original (oral) que aparece como linhas de texto, normalmente na parte de baixo do ecrã (p.21). As legendas devem ser apresentadas em sincronia com a porção de diálogo correspondente e são quase sempre adicionadas ao ecrã numa fase de pós-produção. A legendagem interlinguística, aquela que serve de ponto de partida para esta análise, é, segundo Georgakopoulou (2009), um tipo de transferência linguística em que o texto apresentado numa língua diferente do diálogo (a tradução) não substitui o TP original (p.21). Ambos ocorrem ao mesmo tempo e em sincronia na versão legendada do meio audiovisual traduzido. O objetivo do tradutor-legendador é criar legendas que não causem dificuldades de leitura ao espectador e que sejam, de certa forma, “invisíveis”, ou seja, facilmente lidas pelo espectador sem que este se aperceba da sua presença. Para que isso aconteça, o tradutor-legendador tem de respeitar algumas normas e parâmetros que garantem um certo nível de legibilidade e mantêm as legendas o mais concisas possível de forma a não captarem totalmente a atenção do espectador.

A condicionantes técnicas dos meios audiovisuais, ao nível do espaço e do tempo, estão intimamente relacionadas com o formato das legendas. No que diz respeito ao espaço, não há muita margem para que seja possível apresentar legendas com descrições ou explicações muito longas. As duas linhas de texto, o limite estipulado pela norma, apesar de ser possível encontrarmos três linhas em legendagens para surdos, por exemplo, e o número de caracteres por linha depende da velocidade de leitura definida para cada legendagem, que varia, por exemplo, entre os programas para adultos e os programas destinados a um público infantil. Segundo Díaz-Cintas & Remael (2014), a legibilidade do texto assume uma importância primordial e, por isso, a legenda ideal deve ter a extensão de uma frase, sendo que a divisão das orações marca também a divisão das duas linhas de texto (pp. 172-180). Quanto ao tempo, é necessário garantir a precisão dos tempos de entrada e saída de uma legenda e o texto apresentado deve respeitar a velocidade de leitura estipulada. A duração de uma legenda está relacionada com o seu tempo de exposição, em segundos, que também é variável de acordo o público-alvo da legendagem. Apesar de o formato e o conteúdo da legenda serem muito importantes, o

seu sucesso está sempre dependente de o leitor conseguir ler o texto apresentado confortavelmente.

Relativamente às condicionantes textuais, na legendagem a transferência linguística ocorre entre dois códigos, neste caso, do oral (diálogo) para o escrito (legendas) e esta mudança origina uma série de problemas ao nível do processamento da informação e da coesão textual. Devido ao facto de o TP (o discurso oral) e o TC (a tradução/as legendas) coocorrerem simultaneamente, o espectador tem de estar atento a dois tipos de informação. Assim sendo, e para que a legenda tenha sucesso, é necessário seguir algumas regras de forma a minimizar os efeitos causados pela exigência deste processamento de informação feito pelo espectador. De acordo com Georgakopoulou (2009), por um lado, em situações onde a dimensão visual é o elemento principal para a compreensão de uma cena, os legendadores devem criar uma legenda simples, com informação básica para que o espectador mantenha a sua atenção focada na imagem e na ação. Por outro lado, quando a informação mais importante não está na imagem, mas no diálogo, os legendadores devem criar legendas que contêm o máximo de informação relevante possível para garantir que não escapa nenhum detalhe aos espectadores. Também é importante realçar que a forma como as legendas são criadas, ou seja, a estrutura das frases e a ordem dos seus constituintes, e como estas são apresentadas no ecrã, em particular em cada linha das legendas, contribuem para a legibilidade do texto. Neste sentido, o tradutor-legendador deve privilegiar a simplificação das estruturas sintáticas e optar pelas mais usadas pelo público-alvo (p.23).

As limitações a nível espacial condicionam a apresentação da informação na legenda, como já foi dito anteriormente, e, por isso, vários elementos presentes na faixa de áudio têm de ser omitidos. A solução para este problema passa pela eliminação dos elementos redundantes ou irrelevantes presentes no diálogo. No entanto, existem alguns desafios à omissão de informação por esta poder, muitas vezes, pôr em causa a coesão do texto das legendas. Da mesma forma, a mudança da linguagem oral para a linguagem escrita também levanta desafios ao legendador, nomeadamente no que diz respeito às características próprias do diálogo oral espontâneo, marcado pela fragmentação, pelas correções, pausas e erros gramaticais, pelos retrocessos, mudanças de tópicos e pelos bordões linguísticos. Assim sendo, as condicionantes a nível espacial e temporal, inerentes à prática da legendagem não só aumentam a dificuldade dos desafios já encontrados no processo de tradução, nomeadamente ao nível da gramática e da

organização dos elementos das frases, como também podem originar questões relacionadas com a representação de elementos culturais.

De acordo com Kovačič (1991,p.509), citado por Georgakopoulou (2009), distinguem-se três níveis na hierarquia dos elementos do discurso em legendagem: os elementos indispensáveis (que têm de ser traduzidos), os elementos que podem ser parcialmente dispensáveis (que podem ser condensados) e os elementos dispensáveis (que podem ser omitidos). Os elementos indispensáveis são aqueles essenciais à compreensão do enredo de um filme, ou, no caso do tipo de material audiovisual que serve de base à análise apresentada nesta secção, do conteúdo que é central à entrevista, neste caso a informação técnica e demais informação descritiva que é necessária para que o espectador compreenda o conteúdo do produto audiovisual. Alguns elementos linguísticos são omitidos pela maioria dos legendadores, mesmo em situações em que estes não são afetados pelas condicionantes espaço-temporais da legendagem. Destacam-se as repetições, as hesitações e construções agramaticais, algumas interjeições e os bordões linguísticos. No entanto, as repetições, as expressões agramaticais e os bordões linguísticos podem ser condensadas, em certas ocasiões, em vez de totalmente omitidas, quando são considerados elementos importantes (p.26). No caso das entrevistas, as repetições são muito comuns e, por vezes, não é possível omiti-las porque se tornam elementos importantes para a manutenção da coesão textual e para a compreensão da situação que está a ser descrita, no caso de ocorrerem durante a descrição de uma movimentação ou de um posicionamento individual ou coletivo.

Durante o processo de legendagem, o tradutor-legendador é confrontado com vários desafios e condicionantes à sua atuação e, por isso, a aplicação de estratégias de tradução e de condensação de informação não é uma tarefa linear. Muitas vezes, o mesmo problema pode exigir diferentes soluções, o que faz com a tomada de decisões relativamente à escolha da melhor estratégia esteja dependente de vários fatores, nomeadamente, a relevância da informação para o enredo, a existência de informação implícita, as limitações impostas pelo meio audiovisual e o conhecimento que se assume que o público-alvo tem sobre a linguagem usada e sobre as referências culturais ou técnicas realizadas. No caso das entrevistas, as referências culturais da LP são escassas, mas as referências a conhecimentos técnicos são significativas. Por isso, o TP, as entrevistas, pressupõem o domínio de determinados conhecimentos técnicos, o que influencia, igualmente, a legendagem (o TC). Desta forma, o conhecimento técnico que

é partilhado pelo público-alvo é essencial para a compreensão do TC, visto que a seleção da informação e a construção das legendas são orientadas pelo pressuposto de que este conhecimento facilita a compreensão das legendas, por parte do público-alvo, mesmo quando estão perante omissões ou elementos que foram condensados. Assim sendo, o objetivo da aplicação de estratégias de condensação de informação, durante o processo de legendagem, é garantir a sincronia do discurso oral e da legenda, não pondo em causa o sentido do TP.

Não sendo uma empresa de legendagem, a FUTSolutions não tinha normas/parâmetros de legendagem estabelecidos, pelo que estes foram definidos e implementados pelo João Casqueiro depois de realizar as primeiras legendagens para a empresa. Numa das reuniões que tive com o meu colega, referi o facto de a plataforma de *streaming* Netflix ter os seus parâmetros técnicos em domínio aberto, o que faz com que outras empresas os implementem nos seus projetos de legendagem. Dessa forma, e sendo estas normas utilizadas a nível internacional e aceites pelos profissionais da área, indiquei ao João Casqueiro que seria benéfico a empresa implementar estes parâmetros aplicados por uma das maiores empresas ligada à área da tradução e legendagem. Como a empresa não tem um departamento de Tradução, seria importante estipular um conjunto de parâmetros técnicos de legendagem fixos para facilitar a tarefa de futuros colaboradores na área da Tradução que realizassem as tarefas de legendagem na empresa e, assim, garantir uma uniformização das legendagens realizadas. No entanto, foi tomada a decisão de serem mantidos os parâmetros utilizados até ali. Na tabela apresentada de seguida estão descritos os parâmetros técnicos estipulados pela FUTSolutions e, como nota de comparação, os parâmetros estipulados no seminário de TAV, baseados nos da RTP.

	Parâmetros técnicos de legendagem estipulados pela FUTSolutions	Parâmetros técnicos de legendagem estipulados no seminário de TAV
Velocidade de leitura (caracteres/segundo)	18	15
Caracteres por linha	38	37
Tempo de exposição da legenda (segundos)	6	5
Duração mínima (legenda de uma palavra) em segundos	1-1,5	1
Duração máxima (legenda de uma palavra) em segundos	3,5 (apesar de este valor não ter sido estipulado pela empresa, é aquele que foi sugerido durante o seminário de Tradução do Audiovisual I – inglês-português)	3,5
Duração máxima (legenda de duas linhas) em segundos	6	5

Tabela 4 – Parâmetros técnicos estipulados pela FUTSolutions e no seminário de TAV

Como podemos observar na tabela, os parâmetros utilizados num dos exercícios realizados no âmbito do seminário são muito mais restritivos.

As condicionantes espaço-temporais próprias do processo de legendagem limitam, como já foi dito anteriormente, o trabalho do legendador e, de facto, as entrevistas são um meio audiovisual com características distintas, nomeadamente o uso de uma linguagem oral e dialógica que pode variar entre os registos formal e informal e a liberdade que o entrevistado pode ter na formulação das suas respostas, o que influencia a criação de legendas. Neste caso em concreto, as entrevistas realizadas pela FUTMagazine a treinadores de futebol são estruturadas, mas acabam por ser muito longas devido à liberdade dada ao entrevistado. Assim sendo, muitas das marcas de oralidade, características do diálogo oral espontâneo, tais como as hesitações, as correções, as repetições, os erros gramaticais e os bordões linguísticos, estavam presentes no TP e foram omitidas nas legendas criadas. Em situações onde estávamos perante retrocessos ou mudanças de tópico foram realizadas reformulações para manter a coesão textual, a clareza e, sempre que possível, a simplificação das estruturas no TC.

No caso das tarefas que me foram atribuídas no contexto do estágio curricular, o TP é constituído maioritariamente por descrições de experiências pessoais e profissionais dos entrevistados. Nas segundas, destacam-se as intervenções por parte do entrevistado em que este apresenta descrições de cariz técnico (de jogadas, movimentações, posicionamentos e formações táticas) onde são evidentes o uso de uma linguagem mais técnica e a presença de informação relevante que tem de estar presente no TC, ou seja, nas legendas criadas e que, por isso, tem de ser condensada para que sejam respeitados os parâmetros técnicos.

As estratégias de tradução para legendagem mais aplicadas ao longo do processo de legendagem das diferentes entrevistas foram a redução e omissão de informação. Através do uso de expressões sinónimas, da reformulação de estruturas e da omissão de informação dispensável foi possível condensar a informação presente no TP para que pudesse fazer parte das legendas criadas, ou seja, do TC, respeitando os parâmetros técnicos que regem a apresentação das legendas no ecrã. O objetivo principal da aplicação destas estratégias é condensar o TP, um discurso oral, apresentando o máximo de informação relevante no TC, tendo em conta as condicionantes a nível espacial e temporal, mantendo o sentido do texto original.

3.3.1 Estratégias de tradução para legendagem aplicadas: omissão de informação

O primeiro caso apresentado nos exemplos 32, 33 e 34, retirado da entrevista ao treinador André David, é representativo de uma situação desafiante onde tentei ao máximo manter o máximo de informação relevante na legenda criada e utilizar estruturas simplificadas de forma a manter o sentido do TP. Neste caso, foi necessário omitir bastante informação devido às condicionantes espaço-temporais, visto que é feita uma descrição bastante pormenorizada de uma movimentação e de um posicionamento individual, tendo em conta o posicionamento coletivo da equipa em bloco, e da movimentação de um jogador nesse momento do jogo. Assim, e como o treinador André David repete a descrição do posicionamento do extremo no início e no meio da sua explicação, optei por deixar apenas a primeira referência (Legenda 364: “Displace their winger away from the CM”) manter a alusão à formação tática usada no momento defensivo e o posicionamento em bloco médio-baixo (Legendas 365 e 366: “We defended in a 4-4-2 formation, positioned in a middle/low block”) e, no lugar da repetição, voltar a reiterar que a equipa não costumava fazer esse movimento (Legenda 366: “and we wouldn't do that movement.”). Nas legendas 367 e 368, procede-se à explicação desse posicionamento/movimentação em que estando a bola na ala direita, o extremo-esquerdo se posiciona na zona central do campo de forma a fechar o espaço, a partir de dentro, para evitar a construção de jogo do adversário (“If the ball is on the right wing, the left winger is in the central areas closing the space from the inside, avoiding the opponent's build-up.”).

Exemplo 32 Transcrição do texto original em português

Costumo dar um exemplo, do nosso jogo com o Sporting, em Loures, algo que nós não fazíamos. Não costumávamos **afastar o extremo contrário do médio interior**, nós **defendíamos numa estrutura de 4-4-2**, **definimos ficar em bloco médio-baixo** e nós nunca costumávamos que o extremo contrário se afastasse do segundo médio, ou seja, **se o jogo está na direita, o extremo esquerdo está no corredor central, a cair em cima do médio, por dentro, a fechar espaço**, a não deixar que a equipa contrária labore por lá.

Exemplo 33 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

Usually, we didn't used **to displace the opponent's winger away from the central midfielder** we **defended in a 4-4-2 formation, but we decided to position ourselves in a middle/low block**. We never needed the opponent's winger to be far away from the second central midfielder, that is, **if the ball is on the right wing, the left winger is in the central areas closer to the midfielder, closing the space from the inside**, not letting the opposing team build-up from there.

Exemplo 34 Legendas criadas em inglês

<p>362 00:23:14,621 --> 00:23:16,644 I usually give an example,</p>	<p>363 00:23:18,590 --> 00:23:22,636 when we faced Sporting, in Loures, we did something unusual.</p>
<p>364 00:23:23,186 --> 00:23:25,761 Displace their winger away from the CM.</p>	<p>365 00:23:25,764 --> 00:23:28,644 We defended in a 4-4-2 formation,</p>
<p>366 00:23:29,997 --> 00:23:35,446 positioned in a middle/low block and we wouldn't do that movement.</p>	<p>367 00:23:36,191 --> 00:23:41,800 If the ball is on the right wing, the left winger is in the central areas</p>
<p>368 00:23:41,803 --> 00:23:45,552 closing the space from the inside, avoiding the opponent's build-up.</p>	

As repetições são muito comuns nas entrevistas e, na maioria dos casos, esses elementos são informação dispensável que pode ser omitida. Na ocorrência que se segue, representada nos exemplos 35, 36 e 37 e retirada da entrevista a Leonel Pontes, podemos ver que para não incluir a mesma informação em duas legendas consecutivas (Retroversão: “We can't attack well without defending well. If we don't attack properly, we'll have problems defending.”) tive de referir que o treinador está a falar dos processos do momento ofensivo e defensivo para depois avançar com a ideia que justifica a sua atuação (Legendas 447, 448 e 449: “I always tried to connect all the processes. Attacking and defending. If we don't attack properly, we'll have problems defending.”).

Exemplo 35 Transcrição do texto original em português

Sempre tentei ter os processos todos ligados. Não podemos atacar bem sem defender bem. Se não atacarmos bem, vamos ter problemas a defender.

Exemplo 36 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

I always tried to connect all the processes. **We can't attack well without defending well. If we don't attack properly, we'll have problems defending.**

Exemplo 37 Legendas criadas em inglês

447 00:29:57,103 --> 00:30:02,373 I always tried to connect all the processes.	448 00:30:02,554 --> 00:30:04,911 Attacking and defending.
449 00:30:05,204 --> 00:30:09,298 If we don't attack properly, we'll have problems defending.	

Na entrevista a Luís Castro identificamos uma situação semelhante (exemplos 38, 39 e 40), onde temos a repetição da mesma frase no TP (Retroversão: “During the week, we point out some things. **“Let's look for depth and get the lines closer together”**. We're not going to say, **“Let's get the lines closer together and look for depth** because the opponent does this.””), omitida no TC através do uso de deícticos (Legendas 595 e 596: ““Let's explore the depth and get the lines together. We won't say “Let's do that because the opponent does it”.””).

Exemplo 38 Transcrição texto original em português

Fazemos a semana com alertas. "Vamos procurar mais a profundidade. Vamos juntar as linhas.". Não vamos dizer, "Vamos juntar as linhas e buscar profundidade porque o adversário faz isto."

Exemplo 39 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

During the week, we point out some things. "Let's look for depth and get the lines closer together". We're not going to say, **"Let's get the lines closer together and look for depth because the opponent does this."**.

Exemplo 40 Legendas criadas em português

595 00:39:10,708 --> 00:39:15,481 "Let's explore the depth and get the lines closer together."	596 00:39:15,598 --> 00:39:20,575 We won't say, "Let's do it because the opponent does that."
---	--

De novo na entrevista a Leonel Pontes, temos um exemplo (41, 42 e 43) em que foi necessário omitir certos elementos que são dispensáveis por serem implícitos, como é o caso do segundo “high” que se seguia a “pressuring” e “the pitch”, na referência ao

posicionamento mais baixo no campo, causado pela pressão colocada pelo adversário, “opponent”, elemento que também está omissa, (Retroversão: “So, we can go higher up the pitch, **pressuring high**, or lower down [the pitch] when **the opponent** is applying pressure.”. Legendas 460 e 461: “ So we can go higher up the pitch, pressuring, or lower down when we’re under pressure.”). No entanto, optei por manter a repetição “away from the goal” que ocorre nas legendas 462 e 463 (Retroversão: “To have the ability to defend **away from the goal**. Play lower, but **away from the goal**.”. Legendas 462 e 463: “Be able to play **away from the goal**. Play lower, but **away from the goal**.”), visto que serve para enfatizar a importância do posicionamento da equipa, longe da baliza, e a legenda respeitava todos os parâmetros. Ainda assim, decidi omitir “down the pitch” nessa legenda, pois, nas legendas 464 e 465, é adicionada alguma informação relativa à linha defensiva e correspondente a esse posicionamento, referindo o seu posicionamento normal, próxima do guarda-redes (Legenda 464: “The defensive line can be closer to the goalkeeper”), ou aquele que foi descrito, e que também é possível adotar, onde a defesa se encontra mais avançada no campo (Legenda 465: “or higher up the pitch.”). Aí, volto a utilizar a expressão completa, “higher up the pitch”.

Exemplo 41 Transcrição do texto original em português

Se dividirmos o campo em três, há equipas que pressionam alto, outras no meio ou que pressionam baixo. Defendo que a equipa deve saber defender nestes três espaços. Mas o espaço primordial deve ser o setor médio. Para podermos **subir no terreno, na pressão alta, ou baixar quando o adversário nos empurra para trás**. Ter a capacidade de defender longe da baliza. Jogar baixo, mas longe da baliza. A linha defensiva pode estar em cima do guarda-redes. Mas também pode estar mais subida em relação à área.

Exemplo 42 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

I think the team should know how to defend in all three spaces. But they should focus on the middle one. So, we can go **higher up the pitch, pressuring high, or lower down [the pitch] when the opponent is applying pressure**. To have the ability to defend away from the goal. Play lower [down the pitch], but away from the goal. The defensive line can be closer to the goalkeeper. But it can also be higher up in relation to the area.

Exemplo 43 Legendas criadas em inglês

<p>459 00:30:40,918 --> 00:30:44,698 But they should focus on the middle.</p>	<p>460 00:30:44,942 --> 00:30:47,505 So we can go higher up the pitch, pressuring,</p>
<p>461 00:30:47,601 --> 00:30:51,624 or lower down when we're under pressure.</p>	<p>462 00:30:51,704 --> 00:30:54,164 Be able to defend away from the goal.</p>
<p>463 00:30:54,228 --> 00:30:56,719 Play lower, but away from the goal.</p>	<p>464 00:30:56,791 --> 00:30:59,846 The defensive line can be closer to the goalkeeper</p>
<p>465 00:30:59,894 --> 00:31:01,966 or higher up the pitch.</p>	

Outro caso (exemplos 44, 45 e 46) retirado da entrevista a Luís Castro ilustra a omissão de informação devido às condicionantes espaço-temporais. Esta informação, a primeira referência ao facto que existiram dois lances polémicos nesse jogo (Retroversão: “there were two situations in the match against Atalanta”), pode ser dispensável pois não põe em causa o sentido do TP e porque está implícita, tendo em conta o que é dito logo de seguida (Legendas 1045 e 1046: “for a few centimetres, **they disallowed us a goal.** And in a similar way, **they allowed Atalanta's goal.**”).

Exemplo 44 Transcrição do texto original em português

Como sabes, já tive **dois lances contra a Atalanta**, no apuramento para os oitavos. Por uns centímetros pequenos, **anularam-nos um golo.** E por uma coisa mínima, **validaram um golo à Atalanta.**

Exemplo 45 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

As you know, **there were two situations in the match against Atalanta** in the round of 16. For a few centimetres, **they disallowed us a goal.** And then for the tiniest thing, **they allowed Atalanta's goal.**

Exemplo 46 Legendas criadas em inglês

1043 01:05:55,842 --> 01:06:00,107 As you know, against Atalanta,	1044 01:06:00,264 --> 01:06:03,279 in the round of 16,
1045 01:06:05,061 --> 01:06:07,849 for a few centimetres, they disallowed us a goal.	1046 01:06:07,927 --> 01:06:10,717 And in a similar way, they allowed Atalanta's goal.

Apresento de seguida (nos exemplos 47, 48 e 49) uma situação, pouco comum nas entrevistas que legendei, mas representativa de duas características próprias do diálogo oral espontâneo, neste caso uma hesitação (apenas perceptível no áudio, ou seja, já foi eliminada na fase de transcrição) e a consequente correção de uma informação que ocorrem no TP (“Já tinha uma certa idade e foi selecionador do México, o ano passado ou há dois anos. Da Colômbia, se não me engano.”) e que exigem a omissão de certos elementos no TC. Nas legendas criadas, temos apenas a referência à informação corrigida (Legendas 1174 e 1175: “And coached a national team, last year or two years ago. It was the Colombian, if I’m not mistaken.”) e não correspondemos qualquer texto às partes do som original onde o entrevistado apresenta um discurso fragmentado e sem qualquer sentido.

Exemplo 47 Transcrição texto original em português

Recordo-me que tive um treinador argentino que veio fazer um estágio à academia. Já tinha uma certa idade e foi selecionador do México, o ano passado ou há dois anos. Da Colômbia, se não me engano. Não me recordo do nome [dele].

Exemplo 48 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

I remember that I had an Argentinean coach who came to do an internship at the academy. He was older and coached a national team, last year or two years ago. It was the Colombian if I'm not mistaken. I don't remember his name.

<p>1171 01:10:19,033 --> 01:10:24,953 I remember an Argentinean coach</p>	<p>1172 01:10:25,658 --> 01:10:28,214 who came to do an internship at the academy.</p>
<p>1173 01:10:28,531 --> 01:10:30,643 He was older.</p>	<p>1174 01:10:31,539 --> 01:10:35,483 And coached a national team, last year or two years ago.</p>
<p>1175 01:10:35,594 --> 01:10:37,935 It was the Colombian, if I'm not mistaken.</p>	<p>1176 01:10:38,305 --> 01:10:40,527 I don't remember his name.</p>

3.3.2 Estratégias de tradução para legendagem aplicadas: condensação de informação/redução textual

Na entrevista a Luís Castro temos vários exemplos da aplicação de estratégias de condensação da informação técnica presente no TP. A situação representada nos exemplos 50, 51 e 52 demonstra as alterações que foram feitas numa situação em que estamos perante a descrição de factos relativos a um jogo, onde existem referências consecutivas a um determinado minuto do jogo e às constantes mudanças no resultado que influenciavam o destino das equipas nesta competição europeia (Retroversão: “We were losing 3-1 in the 83rd minute, in Zagreb. They were in the Champions League Round of 16 and in the 87th minute it was 3-3. And Zagreb didn't even qualify for the Europa League.”). Neste caso, devido às condicionantes espaço-temporais, manteve a referência à cidade onde decorreu a partida, Zagreb, visto que uma referência à equipa adversária, o Dínamo de Zagreb, ocuparia mais caracteres (Legenda 1210: “We were losing 3-1 in the 83rd minute, in Zagreb.”). Desta forma, fica implícito que a equipa de Luís Castro estava a defrontar essa equipa croata, a única que poderia estar nas competições europeias, facto do conhecimento geral de todos os treinadores de futebol. Já na legenda 1211, em vez de estar explícita a fase da competição para a qual a equipa estava apurada, optei por apenas referir que, com esse resultado, o Dínamo estava qualificado para a próxima ronda da competição (Legenda 1211: “They were going through the next stage.”). A mudança de

resultado que ocorreu ao minuto 87, elemento que tive de omitir, devido às condicionantes espaço-temporais, ficou apenas evidente na referência ao resultado final, visto que foi muito perto do final da partida (Legenda 1212: “It ended 3-3.”). Na legenda 1213, foi necessário recorrer, tal como na legenda 1211, ao deíctico pessoal “they” para fazer a referência à equipa adversária, o Dínamo de Zagreb, elemento que curiosamente não está explícito no TC, mas apenas representado no antecedente “Zagreb” (Legenda 1211: “They didn’t qualify for the Europa League.”).

Exemplo 50 Transcrição do texto original em português

Para mim o resultado está sempre em perigo. Estávamos a perder 3-1 aos 83 minutos, em Zagreb. Eles estavam apurados para os oitavos de final da Champions e aos 87 minutos estava 3-3. E o Dínamo nem se apurou para a Liga Europa.

Exemplo 51 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

I feel that the result is always in danger. We were losing 3-1 in the 83rd minute, in Zagreb. They were in the Champions League Round of 16 and in the 87th minute it was 3-3. And Zagreb didn't even qualify for the Europa League.

Exemplo 52 Legendas criadas em inglês

<p>1209 01:16:05,783 --> 01:16:07,829 -The result can always change.</p>	<p>1210 01:16:07,924 --> 01:16:10,736 We were losing 3-1 in the 83rd minute, in Zagreb.</p>
<p>1211 01:16:10,791 --> 01:16:13,915 They were going through the next stage.</p>	<p>1212 01:16:14,392 --> 01:16:16,188 It ended 3-3.</p>
<p>1213 01:16:16,259 --> 01:16:18,618 They didn't qualify for the Europa League.</p>	

Na ocorrência apresentada de seguida nos exemplos 53, 54 e 55, retirada da entrevista realizada ao treinador André David, podemos ver que foi necessário omitir alguns elementos presentes tanto no TP como na retroversão da transcrição. Os textos das retroversões, apesar de terem sido pós-editados, apresentam uma estrutura muito semelhante à do TP porque as alterações mais importantes, tais como a simplificação de

estruturas e a omissão ou redução de informação textual, eram realizadas durante o processo de legendagem. Como podemos observar no exemplo, as alterações realizadas estão relacionadas com a apresentação de informação mais técnica e aqui foi necessário aplicar estratégias de condensação textual. Neste caso, temos uma descrição de posicionamentos e de movimentações que aconteceram num jogo em particular. Primeiro, temos a alusão à posição de alguns jogadores, tais como o defesa-central, o lateral e o extremo no TP, sendo que no TC foi necessário empregar as siglas correspondentes, de forma a poupar alguns caracteres (Retroversão: “(...) Sporting would have a lot of players where the ball was, a great positional game and then Gudelj or the **CB** managed to get the ball to the other side of the pitch, where the **fullback** and the **winger** were open wide (...)”). Apesar de ter tomado esta decisão compreendo agora que numa dessas ocorrências, a sigla utilizada para o extremo/winger – W – poderá não ser tão óbvia como as restantes e, de facto, é pouco comum encontrarmos estas representações em legendas. No entanto, devido às condicionantes espaço-temporais e por este ser um excerto com bastante informação técnica que não pode ser omitida sem se perder o sentido do TP e da descrição que está a ser feita, decidi mantê-las nas legendas (Legenda 374: “where the **FB** and the **W** were open wide”). O facto de o público-alvo destas legendagens ser constituído por treinadores de futebol também influenciou a minha decisão pois, como é natural, este tipo de linguagem faz parte do seu conhecimento técnico e, por isso, não deverá constituir qualquer obstáculo à compreensão. Neste exemplo em concreto, destaco o trabalho de condensação que teve de ser feito na parte em que no TP temos uma referência à “variação do centro de jogo”, ou seja, a movimentação na qual um jogador com bola a envia diretamente para o lado oposto do campo, mudando para aí o foco do jogo (Retroversão: “(...) and then Gudelj or the **CB** managed to get the ball to the other side of the pitch (...)”). Não podendo criar uma legenda com toda essa informação, optei por referir apenas que o jogador faz um passe para o outro lado do campo. Ainda assim, tive de omitir “of the pitch”, que por ser informação implícita é dispensável e não altera o sentido do TC (Legenda 373: “would pass to the other side”). Mais à frente, estamos perante uma repetição, onde o entrevistado, depois de explicar que depois de receberem a bola, os jogadores que se encontravam no outro lado do campo, nomeadamente o lateral e o extremo, aceleravam para criar situações de 2x2 e 2x1 em direção às zonas de finalização (Retroversão: “(...) where the fullback and the winger were open wide and rushed to try to create situations of 2X2 or even 2X1 reaching the finishing zones.”), refere que, por a equipa ter muitos jogadores nessa parte do campo, as situações de 2x2 permitiram-lhes

chegar com muita gente à zona de finalização (Retroversão: “As they had already a lot of players on that side of the pitch with that 2 vs. 2, they managed to bring them to the finishing zone.”). Ora, na legenda era impossível voltar a afirmar que a equipa chegava a essa zona com muitos jogadores e por isso acabei por apenas referir apenas que o facto de terem muitos jogadores naquele lado do campo, lhes permitiu chegar à zona de finalização (Legenda 376/377: “With many players there that 2x2 brought them into the finishing zone.”). Este é um caso muito comum nestas legendagens, onde tive de usar referências deícticas que podem ter gerado alguma ambiguidade porque, normalmente, o espectador tem alguma dificuldade em memorizar toda a informação que ocorre nas legendas que acabou de ler se a frase não terminar, idealmente, ao fim de duas ou três legendas. Esta situação complica bastante o trabalho do legendador, especialmente, com textos desta natureza onde é muito difícil dividir o discurso do entrevistado, que inclui muita informação interligada, e construir frases simples em apenas duas ou três legendas. Assim sendo, na altura, esta foi a solução encontrada para que as legendas respeitassem os parâmetros. Na legenda 373, temos a referência ao “other side [of the pitch]”, antecedente do deíctico espacial “there” que ocorre na legenda 376, mas que pode confundir o espectador pois temos na mesma legenda, a 376, uma referência às “finishing zones”. No entanto, creio que a informação veiculada na legenda seguinte (Legenda 377: “that 2x2 brought them into the finishing zone.”) confirma que esse “there” se refere ao “other side [of the pitch]” e não à “finishing zone”. Da mesma forma, se fosse possível acrescentar mais informação na legenda 377, teria reiterado a ideia de que a situação de 2x2 tinha trazido muitos jogadores para a zona de finalização, “With many players there, that 2x2 brought them all into the finishing zone”.

Exemplo 53 Transcrição do texto original em português

Mas, naquele jogo especificamente, o Sporting carregava com muita gente no corredor da bola, conseguia fazer bom jogo posicional e depois pelo Gudelj, ou até pelo central, conseguiam variar o centro de jogo e do lado contrário com o lateral e o extremo bem abertos, aceleravam e procuravam criar situações de 2 vs.2 ou até de 2 vs. 1, para chegar às zonas de finalização. Como já tinham muita gente do lado contrário, na variação 2 vs. 2, metiam muita gente em zona de finalização.

Exemplo 54 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

But, in that game specifically, Sporting would have a lot of players where the ball was, a great positional game and then Gudelj or the CB managed to get the ball to the other side of the pitch, where the fullback and the winger were open wide and rushed to try to create situations of 2X2 or even 2X1 reaching the

finishing zones. As they had already a lot of players on that side of the pitch with that 2 vs. 2, they managed to bring them to the finishing zone.

Exemplo 55 Legendas criadas em inglês

<p>372 00:23:52,620 --> 00:23:54,804 And then Gudelj or the CB</p>	<p>373 00:23:54,807 --> 00:23:56,682 would pass to the other side,</p>
<p>374 00:23:56,685 --> 00:23:58,974 where the FB and the W were open wide</p>	<p>375 00:23:58,982 --> 00:24:03,044 and rushed to create situations of 2X2 or even 2X1</p>
<p>376 00:24:03,998 --> 00:24:06,669 into the finishing zones. With many players there</p>	<p>377 00:24:06,672 --> 00:24:10,027 that 2X2 brought them into the finishing zone.</p>

Na legendagem da entrevista a Leonel Pontes foi necessário recorrer a um tipo de estratégia de condensação diferente para ser possível criar uma legenda com toda a informação relevante sem que fosse alterado o sentido do TP. Nestes dois exemplos que se seguem, procedeu-se a uma reformulação de certos elementos do TP. No primeiro caso – exemplos 56, 57 e 58 – Leonel Pontes fala da existência de certos elementos do clube, neste caso da direção, que fazem o treinador perder alguma autonomia porque se encarregam de algumas tarefas que, na sua opinião, deviam estar sempre a cargo do treinador principal (Retroversão: “There are groups of people around the team that may put the coach in the background and make him lose autonomy.”). O treinador utiliza a expressão “2º plano” e na retroversão gerada pelo DeepL temos “background”. No entanto, a frase gerada e que foi pós-editada, teve de ser revista no momento de criação das legendas pois era necessário condensar essa informação para que a legenda respeitasse os parâmetros técnicos. Assim sendo, optei por utilizar uma estrutura adversativa, em vez da copulativa que se encontrava no TP, e a expressão “overshadow” que demonstra a relação de poder estabelecida em que o treinador continua a ser a figura principal, mas com menos autonomia na tomada de decisões estruturais que ficam a cargo de elementos da estrutura diretiva do clube que não têm a sua imagem pública (Legendas 354 à 357: “There are groups of people around the team that don’t overshadow the coach but make him lose autonomy”).

Exemplo 56 Transcrição do texto original em português

Cada vez mais, há um conjunto de estruturas à volta da equipa que faz com que o treinador passe, muitas vezes, quase para 2º plano e perca autonomia de decisão. Na escolha de jogadores, da sua equipa técnica, na escolha de um departamento e nas entradas e saídas. Decisões estruturais.

Exemplo 57 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

There are groups of people around the team that may put the coach in the background and make him lose autonomy. In choosing players, his technical staff, a department and who's in and out. Make structural decisions.

Exemplo 58 Legendas criadas em inglês

354 00:24:26,086 --> 00:24:30,196 There are groups of people	355 00:24:30,292 --> 00:24:31,877 around the team
356 00:24:31,997 --> 00:24:36,925 that don't overshadow the coach	357 00:24:37,338 --> 00:24:39,782 but make him lose autonomy.

Para finalizar esta secção, uma última nota para uma decisão tomada logo no início do estágio. Como as entrevistas eram realizadas pelo Gonçalo Ramos de Moura, Gestor de Projetos da FUTSolutions, o João Casqueiro já tinha conhecimento da estrutura das mesmas. No final de cada entrevista, o Gonçalo questiona os treinadores sobre as suas previsões para os próximos cinco anos e aquilo que poderão estar a fazer nessa altura. Como essa pergunta era feita em todas as entrevistas, sempre com a possibilidade de haver alguma variação na sua estruturação que, no entanto, não alterava o sentido da questão nem punha em causa a sincronia do diálogo com a legenda, foi decidido que criávamos uma legenda fixa a ser usada em todas as entrevistas. Como a informação temporal presente na pergunta e a sua estrutura no TP não podiam ser traduzidas literalmente no TC, pois a legenda não respeitava os parâmetros técnicos, aplicamos uma estratégia de redução/condensação textual, criando uma legenda mais legível.

Exemplo 59 Transcrição texto original em português

Onde é que se vê, daqui a cinco anos?

Exemplo 60 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

Where do you see yourself in five years?

Exemplo 61 Legenda criada em inglês

What do you foresee
for the near future?

3.3.3 Aplicação de outras estratégias de tradução para legendagem: reorganização e reformulação das construções do TP e acréscimo de informação relevante

No primeiro caso representativo da aplicação de um diferente tipo de estratégia de tradução para legendagem, retirado da entrevista a Luís Castro e representado nos exemplos 62, 63 e 64, temos uma referência ao vídeo-árbitro e à tecnologia que lhe está associada. O treinador afirma que não pode discutir as decisões tomadas pelos árbitros que utilizam a tecnologia para tomar decisões importantes durante um jogo pois estes estão sempre condicionados pela pressão, pelas suas ansiedades e pelo contexto (Retroversão: “But I can't discuss how people interpret the images in real time. Because they're constrained by pressure, anxieties, and the context.”). Devido às condicionantes espaço-temporais, foi necessário reformular e reorganizar as construções do TP. Neste caso em concreto, o maior desafio estava na segmentação das legendas e, por isso, a melhor solução encontrada, na altura, para construir legendas que respeitassem as regras da segmentação envolvia realizar algumas alterações para dividir a frase, “But I can't discuss how people interpret the images in real time.”, sendo que no TC encontramos: “People can interpret the images in real time in diferente ways. But I can't discuss it.”. Neste caso, creio que esta decisão contribuiu para uma melhor legibilidade do TC, porque temos duas legendas para uma frase seguidas de uma legenda de uma frase. Aqui, não foi necessário aplicar uma estratégia de condensação, visto que a informação veiculada era toda relevante e respeitava os parâmetros técnicos relativamente ao número de caracteres por linha.

Exemplo 62 Transcrição texto original em português

Ser contra o VAR é ser contra a verdade. A tecnologia é isto. Ela vem repor a verdade. A interpretação dessa imagem real, feita pelo ser humano, sobre isso já não sei falar. Porque nisso já entra muito a pressão, as ansiedades e o contexto.

Exemplo 63 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

To be against VAR is to be against the truth. This is technology's goal. It unveils the truth. **But I can't discuss how people interpret the images in real time. Because they're constrained by pressure, anxieties, and the context.**

Exemplo 64 Legendas criadas em inglês

1060 01:06:51,476 --> 01:06:54,836 People can interpret the images in real time	1061 01:06:54,938 --> 01:06:56,656 in different ways.
1062 01:06:58,537 --> 01:07:02,006 But I can't discuss it.	1063 01:07:02,264 --> 01:07:05,302 Because they're constrained
1064 01:07:05,396 --> 01:07:09,099 by pressure, anxieties and the context.	

Noutra situação, também retirada da entrevista a Luís Castro, foi necessário aplicar uma estratégia não de redução ou omissão de informação, mas em que tive de acrescentar informação a uma legenda para corrigir a informação veiculada pelo entrevistado e não induzir em erro o espectador. No TP, o treinador Luís Castro fala sobre as constantes viagens realizadas pela sua equipa no espaço de três dias. Quando faz referência à viagem de autocarro que fizeram na Ucrânia para jogarem com o Vorskla Poltava, Luís Castro diz que a equipa viajou para Vorskla (o nome da equipa) e não para Poltava (o nome da cidade). Assim, e como a legenda respeitava os parâmetros técnicos, optei por corrigir o que foi dito, acrescentando o nome da cidade, e mantendo o nome da equipa, que está no TP, entre parênteses. Apesar de ser o nome de uma equipa de futebol, creio que, por ser de um país periférico, não será do conhecimento de todos os treinadores que visualizaram a entrevista. Com a referência ao Vorskla não só fica claro que viajaram para a cidade de Poltava para jogar com a equipa local como também fica a informação correta de que viajaram para uma cidade e não para uma equipa.

Exemplo 65 Transcrição texto original em português

Estou numa hora de vídeo com jogadores que levaram com viagens em cima. Foram cinco horas para Lisboa e mais cinco de lá para cá. Depois, quatro horas de autocarro para Poltava (Vorskla). Mais quatro

para virmos. Apanhámos o avião, uma hora para Kharkiv, e mais uma hora e meia para cá. Em três dias, viajámos umas 20 horas.

Exemplo 66 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

We show an hour of video to players who travelled a lot. It was five hours to Lisbon and five more to get back. Then, four hours by bus to Poltava (Vorskla). And four more to come back. We caught the plane to Kharkiv, and it was one hour to get there and another hour and a half to return. In three days, we travelled for 20 hours.

Exemplo 67 Legenda criada em inglês

00:40:59,927 --> 00:41:04,200

Then, four hours
by bus to Poltava (Vorskla).

Em suma, os maiores desafios levantados pelas legendagens destas entrevistas foram, de certa forma, algo contraditórios. Por um lado, em certas situações, as descrições são mais pormenorizadas e, por isso, existe uma maior quantidade de informação relevante que precisa de estar na legenda criada. Assim sendo, as limitações a nível espacial e temporal, que têm impacto nos parâmetros técnicos estipulados para a tarefa de legendagem, condicionaram as opções de tradução e foi necessário recorrer a estratégias de redução ou condensação textual ou de omissão de informação. Foi isto que serviu de base à análise que apresentei nesta secção e os exemplos que selecionei são representativos dos maiores desafios levantados pelas entrevistas no que diz respeito ao processo de condensação de informação na construção de legendas.

Por outro lado, noutras situações, foi possível criar legendas que continham bastante informação respeitando os parâmetros técnicos estipulados. Em retrospectiva, na maioria desses casos não teria feito nada diferente se tivesse de repetir a tarefa neste momento porque estamos a lidar com monólogos muito técnicos, em algumas partes, e isso tem impacto na própria legenda. Apesar de conseguir identificar vários exemplos onde isto aconteceu, destaco as descrições da forma como os treinadores preparam a época, a pré-época e o microciclo da equipa, comuns a todas as entrevistas (ver anexo 3), e um caso na entrevista a Leonel Pontes onde o treinador descreve a forma como uma das suas equipas jogava, fazendo referência aos princípios ofensivos dessa equipa

(Retroversão: “I liked to start the match always with speed, trying to unbalance the opponent, taking advantage of their struggles and the variations from the game centre. To create numerical superiority on the other side of the ball. The speed in circulation and passing was essential. We were a team that attacked a lot.”). Nesse caso em concreto (exemplos 68, 69 e 70), não realizei alterações significativas, no momento da legendagem, à retroversão gerada pelo STA que já tinha passado por um processo de pós-edição (Legendas 470 à 475: “We started the match with good speed of play, trying to unbalance the opponent, taking advantage of the variations from the game centre. To create advantages on the other side of the ball. The speed in circulation and passing was essential. We were a team that attacked a lot.”). Apenas omiti alguns elementos dispensáveis e simplifiquei algumas estruturas, especialmente, no início do excerto. Por exemplo, onde na retroversão encontramos “Last year, in the Under-23, we were the team that scored more and suffered the least. We scored a lot of goals; we were a very offensive team.”, nas legendas criadas temos “Last year, in the Under-23, we scored more than anyone and conceded few goals. We scored a lot and were a very offensive team.”.

Exemplo 68 Transcrição texto original em português

O ano passado, na equipa de Sub-23, eramos a equipa com mais golos e que menos sofria. Marcávamos muitos golos, era uma equipa muito ofensiva. Gostava de iniciar o jogo sempre em velocidade, tentando desequilibrar o adversário, aproveitando os momentos de desequilíbrio e as variações do centro de jogo. Para criar superioridades numéricas do outro lado da bola. A velocidade de circulação e distribuição da bola era fundamental. Eramos uma equipa que jogava muito ao ataque. Sofríamos, muitas vezes, porque arriscávamos em momentos do jogo sem estávamos desequilibrados. Alguns contra-ataques eram penalizadores. Mas a ideia era ser uma equipa ofensiva com algum equilíbrio defensivo.

Exemplo 69 Retroversão gerada pelo STA com pós-edição

Last year, in the Under-23, we were the team that scored more and suffered the least. We scored a lot of goals; we were a very offensive team. I liked to start the match always with speed, trying to unbalance the opponent, taking advantage of their struggles and the variations from the game centre. To create numerical superiority on the other side of the ball. The speed in circulation and passing was essential. We were a team that attacked a lot. We conceded often because we took risks at times when we were unbalanced. Some counterattacks were harmful. But the idea was to be an offensive team with some defensive balance.

Exemplo 70 Legendas criadas em inglês

<p>467 00:31:07,886 --> 00:31:10,465 Last year, in the Under-23,</p>	<p>468 00:31:10,521 --> 00:31:14,124 we scored more than anyone and conceded few goals.</p>
<p>469 00:31:14,220 --> 00:31:17,124 We scored a lot and were a very offensive team.</p>	<p>470 00:31:17,196 --> 00:31:20,664 We started the match</p>
<p>471 00:31:20,728 --> 00:31:25,023 with good speed of play, trying to unbalance the opponent,</p>	<p>472 00:31:25,097 --> 00:31:29,069 taking advantage of the variations from the game centre.</p>
<p>473 00:31:29,089 --> 00:31:31,922 To create advantages on the other side of the ball.</p>	<p>474 00:31:31,993 --> 00:31:35,151 The speed in circulation and passing was essential.</p>
<p>475 00:31:36,183 --> 00:31:38,397 We were a team that attacked a lot.</p>	<p>476 00:31:38,533 --> 00:31:41,612 We conceded often because</p>
<p>477 00:31:41,842 --> 00:31:45,135 we took risks when we were unbalanced.</p>	<p>478 00:31:45,183 --> 00:31:47,246 Some counterattacks were harmful.</p>
<p>479 00:31:47,309 --> 00:31:50,985 We wanted to be an offensive team with some defensive balance.</p>	

De facto, existem outros momentos em que também criei legendas com bastante informação e que, na verdade, respeitavam as normas de legendagem. Isso aconteceu principalmente nas partes das entrevistas onde me deparei com grandes monólogos sobre a vida pessoal do entrevistado ou sobre o seu percurso profissional, ou seja, intervenções onde não tinha a condicionante da presença da informação técnica. No entanto, depois de ter feito vários exercícios noutros contextos, percebo que o tipo de trabalho que realizei no contexto do estágio curricular que serve de ponto de partida a este relatório nunca está acabado, pois, em última análise, é sempre passível de ser revisto e melhorado. Porém, existem prazos de envio a ser cumpridos, o que significa que há um momento em que a tarefa tem de ser dada como concluída.

Em retrospectiva, depois de rever os documentos de legendagem por que fui responsável e de ter tido outras experiências que contribuíram para o desenvolvimento das minhas aptidões ao nível da tradução e legendagem, reconheço que em determinados casos poderia ter feito as coisas de outra forma, nomeadamente no que diz respeito à condensação da informação presente nas legendas, o que facilitaria a sua leitura por parte do espectador. Nas legendas com pouca informação técnica onde é feito um relato de experiências, de um percurso de vida ou de um percurso profissional poderia ter usado estruturas mais simplificadas e condensado mais a informação.

Também reconheço que aquilo que nos é ensinado num seminário de mestrado de Tradução do Audiovisual é interessante e relevante, mas o tipo de texto com o qual trabalhei ao longo do estágio tem diversas especificidades que faz com que seja particularmente desafiante aplicar muitas das estratégias de seleção de informação fundamental que tem de ser condensada. Nestas entrevistas deparamo-nos com descrições de jogadas, movimentações/posicionamentos e táticas onde praticamente toda a informação é importante. Sendo um texto oral, existem bordões, hesitações e reformulações que podemos omitir, mas depois disso o trabalho de edição não pode ser muito mais profundo porque essa informação técnica tem de fazer parte da legenda. Certas legendas são complexas e têm bastantes caracteres, mas respeitam os parâmetros técnicos e contêm a informação relevante presente no TP que não pode ser omitida sem que se perca o sentido do texto. Assim sendo, mesmo aplicando o tipo de exercício que realizei no seminário de TAV, onde trabalhei novamente as legendas que tinha criado para tentar condensar ainda mais a informação para que as mesmas se tornassem mais legíveis, não poderia ter feito nada de muito diferente em certos pontos destas legendagens. Nenhum legendador tem tempo de fazer uma revisão legenda a legenda, pelo que o exercício realizado no contexto académico não é muito realista, apesar de ter sido interessante realizá-lo, aquando da revisão das legendagens e, conseqüentemente, da seleção de exemplos que serviram de base à análise apresentada neste capítulo. No entanto, esta comparação serve para compreender as diferenças entre os dois contextos, o académico e o profissional, e a necessidade que o tradutor-legendador tem de se adaptar e de ajustar a sua abordagem, tendo a capacidade de aplicar os seus conhecimentos de acordo com o tipo de tarefa que está a realizar. O trabalho que desenvolvi ao longo deste estágio e do seminário de TAV fazem-me reconhecer que a perceção do legendador evolui com a experiência, no entanto o resultado do seu trabalho nunca é perfeito, já que os erros

de tradução ocorrem, muitas vezes devido à má compreensão do sentido do texto e do seu contexto. Dessa forma, o objetivo do tradutor-legendador deve ser melhorar a sua abordagem a cada legendagem e aplicar estratégias para que o seu trabalho não seja notado pelo espectador.

A minha abordagem a estas legendagens também foi condicionada pelo tipo de texto audiovisual trabalhado. No contexto de entrevista não estamos expostos a muitos elementos visuais, ou seja, não há entrada de personagens, mudanças de cenário nem ações a decorrer em pano de fundo, apenas as figuras do entrevistado e do entrevistador. Assim sendo, a atenção do espectador pode estar focada na legenda – o que não acontece com outros materiais audiovisuais, tais como os filmes e as séries, entre outros. A legenda pode então ser mais complexa, mais elaborada e conter mais informação porque, tirando a expressão facial dos interlocutores, o espectador não precisa de estar atento a mais informação a não ser a da legenda.

Para além disso, o trabalho de retroversão é mais desafiante e algo ao qual não estava habituada. A plasticidade e o nível de conforto que temos com a língua é diferente. No entanto, o público-alvo desta legendagem não é constituído por falantes de inglês como língua materna. Portanto, também é importante usar um inglês acessível, no sentido de usar estratégias linguísticas que não sejam muito marcadas em termos de características próprias da língua de chegada, o que também teve peso nas minhas decisões. O uso de uma linguagem transparente e pouco elaborada, que já é pretendido na construção de qualquer legenda, assumiu uma maior importância neste processo de legendagem, dadas as características específicas do público-alvo acima mencionadas.

CONCLUSÃO

Este relatório de estágio consistiu na apresentação e discussão de exemplos retirados dos textos traduzidos no contexto do estágio curricular realizado entre setembro de 2020 e março de 2021, em regime de teletrabalho, na empresa Future Unique Transformations – Solutions.

Como foi referido anteriormente, na secção 2.4. do relatório, apesar de ter utilizado três análises de jogo para testar o desempenho dos diferentes sistemas de tradução automática disponíveis em acesso aberto, apenas foram selecionados exemplos de dois desses textos, devido às semelhanças entre os resultados gerados e porque estes eram referentes aos mesmos fenómenos que estavam a ser discutidos. Naturalmente que foram traduzidas mais análises ao longo do estágio, aí já com as pré-traduições a serem geradas pelo STA DeepL. No entanto, selecionei apenas exemplos de um desses textos, pois ilustravam melhor as situações que pretendia analisar e que foram, de facto, as mais desafiantes na aplicação desta metodologia de trabalho. Ainda que alguns textos tenham levantado mais problemas e desafios de tradução, as situações indicadas e analisadas, com base nos exemplos selecionados, foram as mais pertinentes, pois estavam relacionadas com o tratamento de terminologia especializada da área do futebol. Assim sendo, os problemas discutidos são transversais a todas as análises traduzidas com o recurso a um sistema de tradução automática e que tiveram de passar por um processo de pós-edição e revisão antes de serem publicadas.

Da mesma forma, na secção 3.3. do capítulo 3, foram selecionados os exemplos que ilustravam as situações mais relevantes no contexto da tradução para legendagem, relativamente ao tratamento da terminologia especializada. Apesar de terem sido legendadas várias entrevistas, a análise realizada teve por base exemplos retirados de apenas três textos que, no entanto, representam os maiores desafios impostos pelos textos audiovisuais trabalhados durante o estágio.

Assim sendo, pode-se concluir que as unidades de léxico de especialidade foram o ponto comum entre os dois textos trabalhados neste estágio, visto que esta foi a área que levantou mais desafios ao nível da tradução tanto dos textos técnicos como dos textos audiovisuais. Ainda assim, no que diz respeito à tradução para legendagem, os desafios encontrados não foram os esperados, pois as imposições técnicas que regem a

apresentação da legenda no ecrã não limitaram demasiado o trabalho do tradutor na condensação de informação. No entanto, e em algumas situações, isso acabou por ser benéfico, devido ao facto das entrevistas legendadas apresentarem monólogos técnicos muito longos. De facto, houve uma grande diferença entre a experiência académica e a do estágio, nomeadamente, ao nível das metodologias de trabalho adotadas e normas/parâmetros de legendagem implementados. Isso evidenciou a importância de o tradutor ter a capacidade de se adaptar aos diferentes contextos de trabalho.

Para além disso, é importante referir o quão desafiante foi realizar trabalho de retroversão, e não de tradução. É preciso realçar que este trabalho requer um maior domínio das duas línguas de trabalho, o que pode ser ainda mais problemático quando estamos a trabalhar léxico de especialidade. Assim sendo, é essencial dominar o máximo de conceitos e terminologia possível e, para isso, é fundamental efetuar pesquisa em conteúdo da área (nas línguas de trabalho) sempre que necessário.

Em retrospectiva, o estágio realizado na FUTSolutions foi muito importante para o meu desenvolvimento pessoal e profissional. Não só me permitiu aplicar os conhecimentos e as ferramentas adquiridas ao longo do Mestrado em Tradução como também me permitiu ter uma experiência prática, ao mesmo tempo que adquiria conhecimentos técnicos específicos na área da Tradução do Audiovisual. Para além disso, e apesar de ter realizado o estágio em regime de teletrabalho, situação que não imaginava no início do mestrado e quando decidi seguir este percurso mais profissionalizante, esta experiência foi importante para perceber o funcionamento do mundo laboral. Ainda que à distância, foi possível estabelecer e desenvolver relações interpessoais com os meus colegas da empresa e trocar ideias que contribuíram para o meu desenvolvimento como futura profissional na área da tradução.

Da mesma forma, não podia deixar de referir o processo de elaboração deste relatório de estágio. Dadas as circunstâncias em que nos encontramos desde o início de 2020, toda esta experiência foi deveras desafiante. O facto de me encontrar afastada de Lisboa durante o período de elaboração deste relatório, depois de já ter realizado o estágio em regime de teletrabalho, acentuou as dificuldades impostas pela elaboração de um trabalho desta importância. Destaco o facto de as fronteiras entre espaços estarem cada vez mais esbatidas, o que impediu muitas vezes a implementação de rotinas de escrita e o impedimento de trabalhar e poder fazer pesquisa em espaços adequados, o que causou

alguns constrangimentos ao longo do processo. Ainda assim, considero que esta foi uma experiência que desafiou todas as minhas capacidades e me obrigou a sair da minha zona de conforto, tendo sido essencial para o meu percurso na área da Tradução.

O estágio que serviu de ponto de partida para o trabalho descrito neste relatório revelou-se muito importante para o desenvolvimento das minhas competências como tradutora, nomeadamente como tradutora-legendadora. Desta forma, assumo que foi uma experiência extremamente enriquecedora que me permitiu concretizar um dos objetivos que tinha quando dei início a este percurso académico: ter uma experiência de cariz prático no contexto laboral.

BIBLIOGRAFIA

- Allen, Jeffrey. (2001). Postediting: an integrated part of a translation software program. *Language International Magazine*, 13(2), 26-29.
- Allen, Jeffrey. (2003). "Post-editing". In H. Somers (Ed.), *Computers and Translation: A translator's guide*. (pp. 297-317). John Benjamins.
- ALPAC. (1966). *Languages and Machines: Computers in Translation and Linguistics, A Report by the Automatic Language Processing Advisory Committee, Division of Behavioral Sciences, National Academy of Sciences, National Research Council, Washington DC: National Academy of Sciences, National Research Council*.
- Beeby, A. (1996). *Teaching Translation from Spanish to English*. University of Ottawa Press.
- Bell, Roger. T. (1991). *Translation and Translating: Theory and Practice*. Longman
- Byrne, Jody. (2006). *Technical Translation: Usability Strategies for Translating Technical Documentation*. Springer.
- Byrne, Jody. (2014). *Scientific and Technical Translation explained*. Routledge. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <https://archive.org/details/JodyByrneScientificAndTechnicalTranslation/page/n17/mode/2up>
- Campbell, S. (1998). *Translation into the second language*. Longman.
- Cavaco-Cruz, Luís. (2012). *Manual Prático e Fundamental de Tradução Técnica*. Arkonte LLC.
- Cintas. D. J. (Ed.). (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Multilingual Matters.
- Cintas. D. J., & Remael. A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
- Delabastita, Dirk. (1989). Translation and mass-communication: film and TV translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218
- Delisle, J., & Wordsworth, J. (Eds.), (2019). *Translators through History*. John Benjamins Publishing Company.

- Dillinger, M. (2014). Introduction. In O'Brien, S., Winther Balling, L., Carl, M., Simard, M., & Specia, L. (Eds.). (2014). *Postediting of Machine Translation: Processes and Applications*. (pp. ix-xv). Cambridge Scholars Publishing.
- Dubois, J., Giacomo, M., & Guespin, L. (1973). *Dictionnaire de linguistique*. Larousse.
- Georgakopoulou, P. (2009). Subtitling for the DVD industry. In Cintas, D. J., & Anderman, G. (Eds.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 21-35). Palgrave Macmillan
- Hartmann, R.R.K., & Stork, F.C. (1972). *Dictionary of Language and Linguistics*. Applied Science.
- Hutchins, J. (2015). Machine translation: history of research and applications In Chan Sin-Wai (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp. 120-136). Routledge. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <http://docshare02.docshare.tips/files/28809/288093806.pdf>
- Ivarsson, J. (1992). *Subtitling for the Media*. Transedit.
- Jakobson, Roman. (1959). On linguistic aspects of translation. In Lawrence Venuti (Ed.), (2000). *The Translation Studies Reader* (pp.113-118). Routledge
- Jurafsky, D., & Martin, J. (2008). *Speech and Language Processing: An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics and Speech Recognition* (3rd edition). Prentice Hall.
- Kelly, D., Nobs, M. L., Sánchez, D., & Way, C. (2003). La traducción A-B en el mercado profesional. In D. Kelly, A. Martin, M. L. Nobs, D. Sánchez, and C. Way (Eds.), *La direccionalidad en traducción e interpretación: Perspectivas teóricas, profesionales y didácticas* (pp. 43-64). Editorial Atrio.
- Kenny, D. (2018). Machine Translation. In P. Rawling & P. Wilson (Eds.), *The Routledge Handbook of translation and philosophy* (pp. 428-445). Routledge.
- Kovačič, I. (1991). Subtitling and contemporary linguistic theories. In M. Jovanović (Ed.), *Translation, A Creative Profession: Proceedings XIIIth World Congress of FIT – Belgrade 1990* (pp. 407–17). Prevodilac.

- Littau, K. (2019). Two ages of world literature. In S. Bassnett (Ed.), *Translation and World Literature* (pp. 159-174). Routledge.
- Luyken, G. M., Herbst, T., Langham-Brown, J., Reid, H., & Spinhof, H. (1991). *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. European Institute for the Media.
- Mayoral Asensio, R., Kelly, D., & Gallardo, N. (1988) Concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives of translation. *Meta*, 33 (3), 356–367.
- Nord, Christiane. (2018). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained* (2nd edition). Routledge.
- O'Brien, S., Winther Balling, L., Carl, M., Simard, M., & Specia, L. (Eds.). (2014). *Postediting of Machine Translation: Processes and Applications*. Cambridge Scholars Publishing.
- Pokorn, N.K. (2005). *Challenging the Traditional Axioms*. John Benjamins Publishing Company.
- Reiss, Katharina. (1989). Text types, translation types and translation assessment. In Reiss, K., & Vermeer, H.J. (2014). *Translational Action: Skopos Theory Explained* (C. Nord, Trans.). (pp. 181-191). Routledge.
- Reiss, Katharina. (2000). *Translation Criticism – The potentials and Limitations: Categories and Criteria for Translation Quality Assessment* (E.F. Rhodes, Trans.). Routledge. (Original publicado em 1971).
- Reiss, K., & Vermeer, H.J. (2014). *Translational Action: Skopos Theory Explained* (C. Nord, Trans.). Routledge. (Original publicado em 1984).
- Sin-Wai, C. (2015). The development of translation technology: 1967–2013. In Chan Sin-Wai (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp.3-31). Routledge.
- Acedido a 22 de agosto de 2021 em <http://docshare02.docshare.tips/files/28809/288093806.pdf>
- Somers, H. (2001). Machine Translation. In M. Baker (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 136-139). Routledge.

Vermeer, Hans. (1984). Translational action as an ‘offer of information’ (functional definition) (cf. Vermeer 1982). In Reiss, K., & Vermeer, H.J. (2014). *Translational Action: Skopos Theory Explained* (C. Nord, Trans.). (pp. 33-84). Routledge.

Wagner, Emma. (1985). Post-Editing Systran – A Challenge for Commission Translator. *Terminologie et Traduction* 3.

Yang, L., & Zhang, M. (2015). Statistical machine translation. In Chan Sin-Wai (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp.201-212). Routledge.

Acedido a 22 de agosto de 2021 em <http://docshare02.docshare.tips/files/28809/288093806.pdf>

WEBGRAFIA

Associação Portuguesa de Tradutores de Audiovisuais. (n.d.). *O que é a TAV?*. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <https://atav.pt/sobre-a-tav/>

Turovsky, Barak. (2016, novembro 15). *Found in translation: More accurate, fluent sentences in Google Translate*. Google. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <https://blog.google/products/translate/found-translation-more-accurate-fluent-sentences-google-translate/>

UNESCO. (n.d.). *Dia Mundial da Língua Portuguesa*. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <https://pt.unesco.org/commemorations/portuguese-language-day>

Wu, Y., Schuster, M., Chen, Z., Le Quoc, V., Norouzi, M., Macherey, W., Krikun, M., et al. (2016). *Google’s Neural Machine Translation System: Bridging the Gap between Human and Machine Translation*. Acedido a 22 de agosto de 2021 em <https://arxiv.org/abs/1609.08144v2>

ANEXOS

ANEXO 1 – Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

ANEXO 2 – Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

ANEXO 3 – Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

ANEXO 4 – Glossário PT-ESP

ANEXO 5 – Glossário PT-ING

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Anexo 1

Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Texto Original

Análise detalhada dos comportamentos do FC Porto no jogo da 2ª Jornada frente a um novo Boavista no estádio do Bessa. Foi um jogo em que o FC Porto foi mais forte durante toda a partida, apesar de apenas na 2ª parte esse domínio ter resultado em golos. Uma equipa à imagem do seu Treinador: Competente em Organização Defensiva, forte em tudo o que são duelos, perigosa em Transição Ofensiva e com uma boa reação no centro de jogo em Transição Defensiva. Por último, mas igualmente importante: Capacidade nos Esquemas táticos.

Soluções contra linhas defensivas:

Tendo em conta o crescente número de equipas a defender com linhas defensivas de 5 jogadores - porque adotam sistema tático com 3 DCs ou porque defendem com referência individual nos corredores acabando por montar linhas de 5 e até de 6 - torna-se essencial criar soluções para esse desafio. Existem várias, mas apresentamos a dinâmica de colocar o interior a romper enquanto elementos mais adiantados fixam defesas adversários.

Organização Defensiva – Pontapé de Baliza

No Pontapé de Baliza Defensivo pudemos observar um FCP a procurar ser pressionante e recuperar a bola em zonas altas. Apesar de uma grande percentagem de sucesso (porque são muito agressivos no encurtamento e superiores nos duelos) foi perceptível a existência de espaços que o adversário poderia ter aproveitado.

Organização Defensiva:

Não surpreende a competência do Campeão neste capítulo. Procuraram sobretudo posicionar-se em Bloco Médio/Alto e condicionar para pressionar. Nota de destaque

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

para o jogo de posição defensivo de Corona - mais alto - procurando condicionar 1ª fase do Boavista para o corredor contrário e contrariar a intenção de Angel Gomez baixar para ligar o jogo. Foi possível observar por vezes alguma referência individual no controlo de corredores do lado esquerdo azul e branco, bem como alguns encurtamentos (dentro e fora). O jogo do Boavista acabou por ser muito na procura de ligar com o AV em profundidade com movimento de dentro para fora ou diagonais.

Organização Ofensiva – Pontapé de Baliza

Nos dois pontapés de baliza ofensivos foi perceptível a intenção de jogar curto já com a linha de 3 montada com o Pivot Danilo entre DCs. Procuraram bater a pressão com ligação mais apoiada

dentro no Ala e com ligação mais profunda na Referência Ofensiva desenvolvendo a partir daí. Sempre que bateram a pressão surgia a relação Corona-Marega, com o Ala a procurar solicitar sempre o Avançado em rutura

Organização Ofensiva:

O FCP mostrou-se competente e com comportamentos interessantes e, sobretudo, difíceis de contrariar, como por exemplo a chegada com muitos homens a zonas de finalização onde em momento de cruzamento o FCP é muito perigoso, ou o solicitar as ruturas do AV de dentro para fora.

Neste jogo, com Danilo a montar linha de 3 ou sempre próximo disso, o FCP procurou a ligação fora no corredor esquerdo assim como “travar” para ir buscar espaço contrário: ligações por dentro entre Médio Interior e Ala contrários do adversário ou circular bola para acelerar fora no corredor direito onde "quebrariam" o controlo de corredores adversário e poderiam desmontar a linha defensiva do Boavista ameaçando a profundidade ou espaço-baliza

Vantagens de acelerar no corredor direito:

Soluções para ligar através de movimentos de rutura e ligação efetiva "dentro" quebrando a estrutura defensiva do adversário.

Transição Ofensiva:

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Jogo de posição defensivo de Corona a influenciar pela positiva o momento de transição ofensiva. Equipa agressiva na procura do contra-ataque e a garantir vantagens que aproximam do sucesso.

Esquemas Táticos Ofensivos:

“Momento do Jogo” onde o FCP é realmente diferenciado, por duas razões claras: Qualidade de execução e jogadores com características individuais para definir. Fortes na ligação “direta” na área quer em livre lateral quer em canto, mas neste jogo a verdadeira diferença fez-se na ligação indireta (procurando desmontar a defesa à zona adversária) e na 2ª bola.

Uma solução contra linhas defensivas de 5 e 6:

Papel de Ala, Extremo do lado da bola e Avançado é vital para fixar elementos da linha defensiva adversária e criar o espaço para o Médio Interior fazer a desmarcação de rutura. Interessante perceber timings ideais - provavelmente aquando de ligação 2ª Fase-Fora, bem como comportamento do extremo. Este último caso já depende, como é natural, das características individuais dos jogadores e que acabam por criar determinadas relações, associações comportamentos Meso e Macro através do Micro.

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Retroversão gerada pelo STA WorldLingo

Detailed analysis of the behaviors of the FC Port in the game of 2ª Day front to a new Boavista in the stadium of the Bessa. It was a game where the FC Port was stronger during all the departure, although only in 2ª part this domain to have resulted in golos. One equips to the image of its Trainer: Competent in Defensive, strong Organization in everything what they are duels, dangerous in Offensive Transistion and with a good reaction in the center of game in Defensive Transistion. Finally, but equally important: Capacity in the tactical Projects.

Solutions against defensive lines:

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Having in account the increasing number of you equip to defend with defensive lines of 5 players - because they adopt tactical system with 3 DCs or because they defend by referring individual in the corridors finishing for mounting lines of 5 and even of 6 - becomes essential to create solutions for this challenge. Several exist, but we present the dynamics to place the interior to breach while more advanced elements fix defenses adversaries.

Defensive organization - Kick of Beacon

In the Defensive Kick of Beacon we could observe a FCP to look for to be pressionante and to recoup the ball in high zones. Although a great percentage of success (because they are very aggressive in the shortening and superiors in the duels) was perceptível the existence of spaces that the adversary could have used to advantage.

Defensive organization:

It does not surprise the ability of the Champion in this chapter. They had over all looked for to locate themselves in High Average Block/and to condition to pressure. Note of prominence for the game of defensive position of Corona - higher - looking for to condition 1ª phase of the Boavista it running the opposite and to oppose the intention of Angel Gomez to lower to bind the game. It was possible to observe for times some individual reference in the control of corridors of the blue and white left side, as well as some shortenings (inside and outside). The game of the Boavista finished very for being in the search to bind with the AV in depth with movement of inside for is or diagonal.

Offensive organization - Kick of Beacon

In the two offensive kicks of beacon the intention to play short already with the mounted line of 3 with the Pivot Danilo between DCs was perceptível. They had looked for to more beat the pressure with supported linking inside in the Section and with deeper linking in the Offensive Reference developing from then on. Whenever they had beaten the pressure appeared the Corona relation, with the Section to look for to always request the Advanced one in rutura.

Offensive organization:

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

The FCP revealed competent and with interesting behaviors e, over all, difficult to oppose, as for example the arrival with many men the finishing zones where at crossing moment the FCP is very dangerous, or requesting the ruturas of the AV of inside for are.

In this game, with Danilo to mount 3 line of or always next to this, the FCP looked the linking is in the left corridor as well as “stopping” to go to search space contrary: ligações por dentro entre Médio Interior e Ala contrários do adversário ou circular bola para acelerar fora no corredor direito onde "quebrariam" o controlo de corredores adversário e poderiam desmontar a linha defensiva do Boavista ameaçando a profundidade ou espaço-baliza.

Advantages to speed up in the right corridor:

Solutions to bind through rutura movements and linking accomplish “inside” breaking the defensive structure of the adversary.

Offensive transistion:

Game of defensive position of Corona to influence for the positive the moment of offensive transistion. It equips aggressive in the search of the counterattack and to guarantee advantages that approach to the success.

Offensive Tactical projects:

“Moment of the Game” where the FCP really is differentiated, for two clear reasons: Quality of execution and players with individual characteristics to define. Forts in “the direct” linking in the area want in free lateral want in sing, but in this game the true difference became in the indirect bonding (looking for to disassemble the defense to the zone adversary) and in 2^a ball.

A solution against defensive lines of 5 and 6:

Paper of Section, Extremity of the side of the Advanced ball and is vital to fix elements of the defensive line adversary and to create the space it Average Interior to make the desmarcação of rutura. Interesting to probably perceive timings ideal - aquando of 2^aFase-Fora linking, as well as behavior of the extremity. This last case already depends, as it is

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslaion, Google Translate e DeepL

natural, on the individual characteristics of the players and that they finish for creating determined relations, associations behaviors Meso and Macro through the Micron.

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Retroversão gerada pelo STA eTranslation

Detailed analysis of the behaviors of FC Porto in the game of the 2nd Journey in front of a new Boavista in the stadium of Bessa. It was a game in which FC Porto was strongest throughout the match, although only in the part this domain resulted in goals. A team in the image of your Coach: Competent in Defensive Organisation, strong in all that are duels, dangerous in Offensive Transition and with a good reaction in the game center in Defensive Transition. Last but equally important: Tactical Scheme capability.

Solutions against defensive lines:

Given the growing number of teams to defend with defensive lines of 5 players – because they adopt tactical system with 3 DCs or because they defend with individual reference in runners end up assembling lines of 5 and up to 6 – it becomes essential to create solutions to this challenge. There are several, but we present the dynamics of putting the inside to rupture while earlier elements fix opposing defenses.

Defensive Organisation – Pontapé de Baliza

At the Baliza Defensive Point, we could observe an FCP trying to be pushing and recovering the ball in high areas. Despite a large percentage of success (because they are very aggressive in shortening and superior in duels) it was noticeable the existence of spaces that the opponent could have taken advantage of.

Defensive Organisation:

Not surprisingly, the champion's competence in this chapter. They mainly sought to position themselves in the Middle/High Block and condition to press. Note of highlight for Corona's defensive position game – higher – seeking to condition 1st phase of Boavista to the opposite runner and counter the intention of Angel Gomez downloading

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

to turn the game on. It was sometimes possible to observe some individual reference in the control of runners on the left side blue and white, as well as some shortenings (inside and outside). The game of Boavista turned out to be a lot in the search to connect with the AV in depth with movement from the inside out or diagonals.

Offensive Organisation – Pontapé de Baliza

In the two offensive goal kicks, the intention to play short was noticeable with the 3 line mounted with the Danilo Pivot between DCs. They sought to beat the pressure with more supported connection within the Wing and with deeper bonding in the Offensive Reference developing from there. Whenever they beat the pressure, the Corona-Marega relationship emerged, with the Ala always seeking to request the Breaking Advanced.

Offensive Organisation:

The FCP proved to be competent and with interesting behaviors and, above all, difficult to counteract, such as the arrival with many men to finalisation zones where at the moment of crossing the FCP is very dangerous or requesting the ruptures of the AV from the inside out.

In this game, with Danilo riding a line of 3 or always close to it, the FCP searched for the connection off in the left corridor as well as “locking” to get the opposite space: connections inside between the opponent’s Middle Inner and Ward or circular ball to accelerate off the right aisle where they would “break” control of opponent runners and could dismantle Boavista’s defensive line threatening depth or space-balls.

Advantages of speeding up in the right corridor:

Solutions to connect through break motions and effective bonding “inside” breaking the opponent’s defensive structure.

Offensive Transition:

Corona’s defensive position game influenced by the positive moment of offensive transition. Aggressive team in search of counterattack and securing advantages that approach success.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Offensive Tactical Schemes:

“Moment of the Game” where the FCP is really differentiated, for two clear reasons: Performance quality and players with individual characteristics to define. Strong in the “direct” connection in the area either in free side or corner, but in this game the real difference was made in the indirect connection (searching to disassemble the defense to the opposing zone) and in the 2nd ball.

A solution against defensive lines of 5 and 6:

Wing Role, Extreme Ball Side and Advanced is vital to fix elements of the opposing defensive line and create the space for the Middle Interior to do the disruption demarcation. It is interesting to notice ideal timings – probably when connecting 2nd Phase-Out, as well as extreme behavior. The latter case already depends, of course, on the individual characteristics of the players and that end up creating certain relationships, associations behaviors Meso and Macro through Micro.

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Retroversão gerada pelo STA Google Translate

Detailed analysis of FC Porto's behavior in the matchday 2 against a new Boavista at Bessa stadium. It was a game in which FC Porto was stronger throughout the match, although only in the 2nd half that dominance resulted in goals. A team in the image of your Coach: Competent in Defensive Organization, strong in everything that is duels, dangerous in Offensive Transition and with a good reaction in the game center in Defensive Transition. Last but not least: Ability in Tactical Schemes.

Solutions against defensive lines:

Taking into account the growing number of teams to defend with defensive lines of 5 players - because they adopt a tactical system with 3 DCs or because they defend with individual reference in the corridors, eventually creating lines of 5 and even 6 - it becomes essential to create solutions for this challenge. There are several, but we present the

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

dynamics of breaking the interior while more advanced elements set up opposing defenses.

Defensive Organization - Goal Kick

In the Defensive Goal Kick we could observe an FCP trying to be pressing and recover the ball in high areas. Despite a large percentage of success (because they are very aggressive in shortening and superior in duels) it was noticeable the existence of spaces that the opponent could have taken advantage of.

Defensive Organization:

It does not surprise the Champion's competence in this chapter. They mainly sought to position themselves in Medium / High Block and to condition to press. Highlight note for the defensive position game of Corona - taller - seeking to condition Boavista's 1st phase to the opposite corridor and to counter Angel Gomez's intention to download to start the game. It was sometimes possible to observe some individual reference in the control of corridors on the left side, blue and white, as well as some shortening (inside and outside). The game of Boavista turned out to be very much in search of connecting with the AV in depth with movement from inside out or diagonal.

Offensive Organization - Goal Kick

In the two offensive goal kicks, the intention of playing short was already noticeable with the line of 3 set up with Pivot Danilo between DCs. They tried to beat the pressure with a more supported connection within the Ala and with a deeper connection in the Offensive Reference developing from there. Whenever the pressure hit, the Corona-Marega relationship arose, with the wing always trying to request the broken forward

Offensive Organization:

The FCP proved to be competent and with interesting behaviors and, above all, difficult to counter, such as the arrival with many men in finishing areas where at the moment of crossing the FCP is very dangerous or requesting the ruptures of the AV from within out.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

In this game, with Danilo making a line of 3 or always close to it, the FCP looked for the outside link in the left aisle as well as “braking” to seek the opposite space: inside links between the opponent's Inner Midfield and opponent's wing or circular ball for accelerate out into the right corridor where they would "break" the control of opponent runners and could dismantle Boavista's defensive line threatening the depth or space-goal.

Advantages of accelerating in the right aisle:

Solutions to connect through rupture movements and effective connection "inside" breaking the opponent's defensive structure.

Offensive Transition:

Corona's defensive position game to positively influence the moment of offensive transition. Aggressive team looking for a counterattack and ensuring advantages that bring success.

Offensive Tactics:

"Moment of the Game" where the FCP is really different, for two clear reasons: Quality of execution and players with individual characteristics to define. Strong in the "direct" connection in the area either in free kick or in corner, but in this game the real difference it was done in the indirect connection (trying to dismantle the defense to the opponent's zone) and in the 2nd ball.

A solution against defensive lines 5 and 6:

Wing, Ball winger and Forward role is vital to fix elements of the opposing defensive line and create the space for the Inner Midfield to clear the break. It is interesting to understand ideal timings - probably when connecting the 2nd Phase-Out, as well as extreme behavior. The latter case already depends, as is natural, on the individual characteristics of the players and they end up creating certain relationships, associations, behaviors, Meso and Macro through the Micro.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Retroversão gerada pelo STA DeepL

Detailed analysis of FC Porto's behaviour in the 2nd Round match against a new Boavista at Bessa stadium. It was a game in which FC Porto was stronger throughout the match, although only in the 2nd half this dominance resulted in goals. A team in the image of its Coach: Competent in Defensive Organization, strong in all that are duels, dangerous in Offensive Transition and with a good reaction in the centre of the game in Defensive Transition. Last but not least: Ability in Tactical Schemes.

Solutions against defensive lines:

Given the growing number of teams defending with 5 player defensive lines - because they adopt a tactical system with 3 DCs or because they defend with individual reference in the corridors ending up mounting lines of 5 and even 6 - it becomes essential to create solutions to this challenge. There are several, but we present the dynamics of putting the inside to break while more advanced elements fix opposing defences.

Defensive Organization - Kick of Goal

In the Defensive Goal Kick, we could observe an FCP trying to be pressing and recover the ball in high areas. Despite a large percentage of success (because they are very aggressive in the shortening and superior in the duels) it was perceptible the existence of spaces that the opponent could have taken advantage of.

Defensive organisation:

Not surprisingly, the Champion's competence in this chapter. They mainly tried to position themselves in Medium/High Block and condition to press. Highlight note for Corona's defensive position game - higher - seeking to condition 1st phase of Boavista for the opposite runner and counter Angel Gomez's intention to lower to start the game. It was possible to observe at times some individual reference in the control of runners on the blue and white left side, as well as some shortening (inside and outside).

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Boavista's game turned out to be very much in search of connecting with the AV in depth with movement from inside to outside or diagonals.

Offensive Organization - Kick of Goal

In the two offensive goal kicks it was perceptible the intention to play short already with the line of 3 mounted with Pivot Danilo between DCs. They tried to beat the pressure with more supported connection inside the Wing and with deeper connection in the Offensive Reference developing from there. Whenever they hit the pressure the Corona-Marega relation appeared, with the Wing always looking for the Advanced in rupture.

Offensive organization:

The FCP has shown itself to be competent and to behave in an interesting way and, above all, to be difficult to counteract, such as arriving with many men in finishing areas where at the moment of crossing the FCP is very dangerous or requesting the breakage of the AV from the inside out.

In this game, with Danilo mounting line of 3 or always close to it, FCP sought the connection outside in the left corridor as well as "brake" to get contrary space: connections inside between the opponent's Inner Midfield and Wing or circulating ball to accelerate outside in the right corridor where they would "break" the control of opponent runners and could dismantle Boavista's defensive line threatening the depth or goal-space.

Advantages of accelerating in the right aisle:

Solutions to connect through rupture movements and effective connection "inside" breaking the defensive structure of the opponent.

Offensive Transition:

Corona's defensive position influencing the offensive transition moment in a positive way. Aggressive team in the search of counterattack and ensuring advantages that approach success.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Offensive Tactical Schemes:

"Moment of the Game" where FCP is really differentiated, for two clear reasons: execution quality and players with individual characteristics to define. Strong in the "direct" connection in the area either in free side or corner, but in this game the real difference was made in the indirect connection (trying to disassemble the defense to the opponent's zone) and in the 2nd ball.

A solution against 5 and 6 defensive lines:

Wing, End and Forward role is vital to secure elements of the opponent's defensive line and create the space for the Inner Midfield to make the break. Interesting to understand ideal timings - probably when connecting 2nd phase-Out, as well as the behaviour of the winger. This last case already depends, as is natural, on the individual characteristics of the players and that end up creating certain relationships, associations Meso and Macro behaviors through the Micro.

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Texto Original

1ª Parte:

SC Braga bem organizado defensivamente, sobretudo em Bloco Médio e a defender em 4x4x2. CD Tondela com muitas dificuldades em perceber como deveria montar jogo de posição ofensivo e ligar para conseguir chegar a zonas de criação com alguma qualidade, facilitando a ação defensiva do SC Braga, que em organização defensiva pouco mais teve de se preocupar do que com as diagonais curtas que são características dos elementos da linha ofensiva do CD Tondela. Nota ainda para os comportamentos do SC Braga em Bloco Baixo montando linha de 6 (não é frequente) visto que o comportamento até ao momento tinha sido montar linha defensiva de 5 com Ala esquerdo.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Ofensivamente, foi sobretudo através de esquemas táticos (2 golos de canto) e transição ofensiva (contra-ataque) que o SC Braga criou situações de finalização. Em organização a equipa procurou variações de um corredor ao outro de forma mais apoiada e através de passes mais longos, explorando a amplitude e as dificuldades apresentadas pelo adversário em controlar a largura do campo (sobretudo da linha defensiva). Duas perdas em 1ª Fase de Construção (transição defensiva) permitiram a aproximação do adversário ao último sector com possibilidades de finalização.

2ª Parte:

O Treinador do CD Tondela Pako Ayestaran alterou o sistema tático para 3x4x3: referências individuais, mais duelos, mais encurtamentos sobre portador da bola e períodos de posse de bola mais curtos. O SC Braga ajustou e passou a defender em 3x4x3 conseguindo controlar o jogo

O SC Braga continuou competente transição ofensiva e esquemas táticos, procurando em organização os movimentos de apoio do EXT para possível rutura, no espaço deixado pelo arrastamento do DCD.

Apesar de ter sido a 1ª vitória do SC Braga na Liga, a verdade é que os princípios e comportamentos foram exatamente os mesmos apresentados nas duas jornadas anteriores. Frente ao CD Tondela tivemos um SC Braga competente, tremendamente eficaz (na 1ª parte faz 4 golos) e que se adaptou sempre bem às modificações constantes do jogo. Foram duas partes distintas em que na primeira, o SC Braga atacou em 3x4x3 e a defendeu em 4x4x2.

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Retroversão gerada pelo STA WorldLingo

1ª Part:

SC well organized Braga defensively, over all in Average Block and to defend in 4x4x2. COMPACT DISC Tondela with many difficulties in perceiving as it would have to mount

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

game of offensive position and to bind to obtain to arrive the zones of creation with some quality, facilitating the defensive action of the SC Braga, who in defensive organization little more had of if worrying of what about the short diagonal lines that are characteristic of the elements of the offensive line of the COMPACT DISC Tondela. Note still for the behaviors of the SC Braga in Low Block mounting line of 6 (it is not frequent) since the behavior until the o moment had been to mount defensive line of 5 with left Section.

Offensively, it was over all through tactical projects (2 golos of I sing) and offensive transistion (counterattack) that the SC Braga created finishing situations. In organization it equips more looked it variations of a corridor to the other of supported form and through longer passes, exploring the amplitude and the difficulties presented for the adversary in controlling the width of the field (over all of the defensive line). Two losses in 1ªFase of Construction (defensive transistion) had allowed the approach of the adversary to the last sector with finishing possibilities.

2ª Part:

The Trainer of the COMPACT DISC Tondela Pako Ayestaran modified the tactical system for 3x4x3: individual references, more duels, more shortenings on carrier of the ball and periods of shorter ownership of ball. The SC Braga adjusted and started to defend in 3x4x3 obtaining to control the game.

The SC Braga continued competent offensive transistion and tactical projects, looking in organization the movements of support of the EXT for possible rutura, in the space left for the haul of the DCD.

Although to have been 1ª victory of the SC Braga in Liga, the truth is that the principles and behaviors had been accurately the same ones presented in the two previous days. Front to the COMPACT DISC Tondela we had a SC competent Braga, tremendously efficient (in 1ª part makes 4 golos) and that it was always adaptou well to the constant modifications of the game. They had been two distinct parts where in the first one, the SC Braga attacked in 3x4x3 and it defended it in 4x4x2.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Retroversão gerada pelo STA eTranslation

Part 1:

SC Braga well organised defensively, especially in the Middle Bloc and defending at 4x4x2. CD Tondela had many difficulties in perceiving how to set up offensive position game and call to reach creation zones with some quality, facilitating the defensive action of SC Braga, which in defensive organisation had little more to worry than with the short diagonals that are characteristic of the elements of the offensive line of CD Tondela.

Note also for the behaviors of SC Braga in Block Baixo riding line of 6 (not frequent) since the behavior until now had been mounting defensive line of 5 with left wing.

Offensively, it was mainly through tactical schemes (2 corner goals) and offensive transition (counterattack) that SC Braga created finishing situations. In organisation the team sought variations from one runner to the other in a more supported manner and through longer passes, exploring the amplitude and difficulties presented by the opponent in controlling the width of the field (especially the defensive line). Two losses in the 1st Construction Phase (defensive transition) allowed the opponent to approach the last sector with possibilities of completion.

Part 2:

CD Coach Tondela Pako Ayestaran changed the tactical system to 3x4x3: individual references, more duels, more shortenings on ball carriers and shorter periods of possession of balls. SC Braga adjusted and went on to defend at 3x4x3 managing to control the game.

SC Braga continued competent offensive transition and tactical schemes, seeking in organisation the support movements of EXT for possible rupture, in the space left by the dragging of the DCD.

Although it was SC Braga's 1st victory in the League, the truth is that the principles and behaviors were exactly the same presented in the previous two days. In front of the CD

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Tondela we had a competent SC Braga, tremendously effective (in the 1st part 4 goals) and that always adapted well to the constant changes of the game. They were two distinct parts in which in the first, SC Braga attacked in 3x4x3 and defended it at 4x4x2.

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Retroversão gerada pelo STA Google Translate

1st part:

SC Braga well organized defensively, above all in Medium Block and to defend in 4x4x2. CD Tondela with many difficulties in realizing how he should set up an offensive position game and call-in order to reach areas of creation with some quality, facilitating the defensive action of SC Braga, who in defensive organization had little more to worry about than diagonals shorts that are characteristic of the elements of the offensive line of CD Tondela. Note also to the behaviors of SC Braga in Bloco Baixo riding a line of 6 (not frequent) since the behavior so far had been to mount a defensive line of 5 with left wing.

Offensively, it was mainly through tactical schemes (2 corner goals) and offensive transition (counterattack) that SC Braga created finishing situations. In organization, the team sought variations from one corridor to another in a more supported way and through longer passes, exploring the breadth and difficulties presented by the opponent in controlling the width of the field (especially the defensive line). Two losses in the 1st Construction Phase (defensive transition) allowed the opponent to approach the last sector with possibilities of completion.

2nd Part:

CD Coach Tondela Pako Ayestaran changed the tactical system to 3x4x3: individual references, more duels, more shortenings on the ball carrier and shorter possession periods. SC Braga adjusted and started to defend in 3x4x3 managing to control the game

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

SC Braga continued competent offensive transition and tactical schemes, looking for organization of EXT support movements for possible rupture, in the space left by the dragging of the DCD.

Although it was SC Braga's first victory in the League, the truth is that the principles and behaviors were exactly the same as those presented in the previous two rounds. Against the CD Tondela we had a competent SC Braga, tremendously effective (in the 1st half he scored 4 goals) and that always adapted well to the constant changes of the game. There were two different parts in which in the first, SC Braga attacked in 3x4x3 and defended it in 4x4x2.

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Retroversão gerada pelo STA DeepL

Part 1:

SC Braga well organized defensively, especially in Middle Block and defending in 4x4x2. CD Tondela with many difficulties in understanding how to set up offensive position game and call to get to breeding zones with some quality, facilitating the defensive action of SC Braga, which in defensive organization had little more to worry about than the short diagonals that are characteristic of the offensive line elements of CD Tondela. Note also for the behaviour of SC Braga in Bloco Baixo mounting line of 6 (not frequent) since the behaviour until now had been mounting defensive line of 5 with left wing.

Offensively, it was mainly through tactical schemes (2 corner goals) and offensive transition (counterattack) that SC Braga created finishing situations. In organization the team looked for variations from one corridor to the other in a more supported way and through longer passes, exploring the amplitude and the difficulties presented by the opponent in controlling the width of the field (especially the defensive line). Two losses in the 1st Phase of Construction (defensive transition) allowed the opponent to approach the last sector with finishing possibilities.

Part 2:

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

The Tondela Pako Ayestaran CD Coach changed the tactical system to 3x4x3: individual references, more duels, more shortening on carrier and shorter periods of ball possession. SC Braga adjusted and started defending in 3x4x3 managing to control the game.

The SC Braga continued competent offensive transition and tactical schemes, seeking in organization the support movements of EXT for possible rupture, in the space left by the drag of the DCD.

Although it was SC Braga's first victory in the League, the truth is that the principles and behaviours were exactly the same presented in the two previous days. In front of the CD Tondela we had a competent SC Braga, tremendously effective (in the 1st half it scored 4 goals) and that always adapted well to the constant modifications of the game. They were two distinct parts in which in the first part SC Braga attacked in 3x4x3 and defended it in 4x4x2.

ANÁLISE 3 – V.S. Clube vs. S.C. Portugal, recebida a 11 de novembro de 2020.

Texto Original

1. Assalto ao Castelo e ao 1ºLugar

Observação e análise do atual líder da Liga Nos contra o VSC da 7ªJornada.

2. Como receber entrelinhas

Micro aspetos que permitam aos jogadores receber a bola entrelinhas (nos half-spaces) da melhor forma possível.

2. Assalto ao Castelo e ao 1ºLugar

Em Organização Ofensiva, o SCP apresentou alguns comportamentos de interesse - 1ªFase ofensiva do SCP e a sua solução longa (padrão no jogo). Abordagem aos espaços que foram ou seriam solução durante o jogo, como por exemplo: Half-Spaces (sobretudo com Ala Quaresma muito aberto), espaços na última linha do adversário e dificuldades no controlo de profundidade do VSC.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Em Organização Defensiva (momento do jogo onde o SCP, de Rúben Amorim e a sua equipa técnica, é bastante competente), o SCP apresentou dificuldades na pressão - 1ª parte por mobilidade acentuada dos médios do VSC que dificultaram referências de pressão aos médios do SCP; 2ª parte por Jovane não perceber os cenários. O SCP conseguiu controlar o jogo direto do VSC e os comportamentos de dupla-largura e movimentos de dentro para fora do Ala adversário.

A Transição Ofensiva do SCP foi sempre bastante ameaçadora durante todo jogo, aproveitando espaços entrelinhas ou profundidade para criar vantagens.

2. Como receber entrelinhas

Micro aspetos cruciais para jogar entrelinhas e dar continuidade ao jogo:

Rodar o pescoço, que é o aspeto que permite antecipar cenários (ver o espaço, o ADV, a pressão feita e o que permite ajustar em função da bola);

Orientação do corpo, entre o eixo bola-baliza, pois assim podemos ver a bola e a baliza ADV e assim receber orientado para esta;

Qual pé que recebe? Este aspeto está relacionado com o anterior, uma vez que o pé com qual devemos receber é o pé mais afastado da bola e conjugado com uma boa orientação corporal permite-nos receber e ficar logo orientado para a baliza ADV;

Orientação de apoios, que está aliada à orientação corporal, em que apoios devem estar orientados para poder receber a bola e na receção sair logo da pressão;

Associado ao rodar de pescoço, é importante crescer no terreno enquanto a equipa vai crescendo também, ou seja, perceção de que espaço estão a ficar livre e afastar para continuar dentro desses half-spaces.

ANÁLISE 3 – V.S. Clube vs. S.C. Portugal, recebida a 11 de novembro de 2020.

Retroversão gerada pelo STA DeepL

1. Castle and 1st Place Assault

Short Description: Observation and analysis of the current leader of the NOS League against the VSC of the 7th Journey.

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

2. How to receive between lines

Short Description: Micro aspects that allow players to receive the ball between the lines (in the half-spaces) in the best possible way.

1. Castle and 1st Place Assault

In Offensive Organisation, SCP presented some interesting behaviours - 1st Phase offensive of SCP and its long solution (standard in the game). Approach to the spaces that were or would (should) be solution during the game, such as: Half-Spaces (especially with Lent Wing very open), spaces in the opponent's last line and difficulties in VSC depth control.

In Defensive Organization (moment of the game where SCP, by Rúben Amorim and his technical team, is quite competent), SCP presented difficulties in the pressure - 1st part due to the marked mobility of the VSC midfielders that made it difficult to reference pressure to the SCP midfielders; 2nd part due to Jovane not understanding the scenarios. The SCP managed to control the direct play of the VSC and the double-width behaviours and movements from inside to outside the opponent wing.

SCP's Offensive Transition was always quite threatening throughout the game, taking advantage of spaces between lines or depth to create advantages.

2. How to receive between lines

Micro aspects crucial for playing between the lines and continuing the game:

Rotate the neck, which is the aspect that allows you to anticipate scenarios (see the space, the ADV, the pressure done and what allows you to adjust according to the ball);

Orientation of the body, between the ball-ball axis, so we can see the ball and the ADV goal and thus receive oriented to it;

Which foot do you get? This aspect is related to the previous one, since the foot with which we should receive is the one furthest [away] from the ball and combined with a good body orientation allows us to receive and be immediately oriented towards the ADV goal;

Support orientation, which is allied to body orientation, in which supports must be oriented in order to receive the ball and in the reception to get out of the pressure [zone];

Anexo 1 - Tradução Técnica: Análises de jogo – texto original e retroversões geradas pelos STA WorldLingo, eTranslation, Google Translate e DeepL

Associated with the neck roll, it is important to grow on the ground while the team is growing as well, i.e., realizing that space is getting free and away to continue inside those half-spaces.

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

Anexo 2

Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

ANÁLISE 1 – F.C. Porto vs. Boavista F.C, recebida a 29 de setembro de 2020

Retroversão final

Detailed analysis of FC Porto's behavior in matchday 2 against a renewed Boavista at Estádio do Bessa Sec. XX. FC Porto was stronger throughout the match, even though that dominance only managed to produce goals in the 2nd half. A team matching the Coach's image: they were competent in their Defensive Organization, strong in all the duels, dangerous in the Offensive Transition and they reacted well in the middle of the pitch when in Defensive Transition. Last, but equally important, they displayed a lot of tactical capability.

Solutions against defensive lines

Taking into account the growing number of teams that defend with defensive lines of 5 players - because they adopt a tactical system with 3 CBs or because they defend with an individual reference in the wings, eventually building lines of 5 and even 6 players - it becomes essential to create solutions for this challenge. There are several, but we present the dynamics of breaking the interior while more advanced elements set up/fix opposing defenders.

Defensive Organization – Goal kick

In the Defensive Goal Kick we could see an FCP trying to press and recovering the ball in areas high up the pitch. Despite a large percentage of success (because they are very aggressive in the approach and superior in the duels) it was noticeable the existence of spaces that the opponent could have taken advantage of.

Defensive Organization

It wasn't surprising, the Champion's competence in this particular matter. They mainly sought to position themselves in a Medium / High Block and to condition by pressing. A highlight note for Corona's defensive positioning – high up the pitch - seeking to

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

condition Boavista's 1st phase of the build up to the opposite wing and to counteract Angel Gomez's intention of lowering down the pitch to start the build-up. Sometimes it was possible to spot some individual reference in the control of the wings on Porto's left side, as well as some approaches (inside and outside). Boavista's game turned out to be very focused in the search of in-depth connections with the FW, with movements from inside out or diagonal movements.

Offensive Organization – Goal kick

In the two offensive goal kicks, it was noticeable the intention to play short, with the line of 3 already set up with Danilo as a Sweeper, between the CBs. They tried to shake off the pressure with a more supported connection on the inside, with the winger and a deeper connection in the Offensive Reference, building-up from there. Whenever the pressure struck, the link between Corona and Marega arose, with the winger always trying to look for the break from the forward.

Offensive Organization

FCP proved to be competent and showed some interesting actions, above all, difficult to counter, such as arriving to the finishing areas with a lot of players where, when crossing, FCP is very dangerous, or by requesting the break of the forward from the inside out.

In this game, with Danilo building a line of 3 or always close to it, Porto looked for the outside link in the left wing as well as "calming down the pace" to seek the opposite space: either with inside links between the opponent's Central Midfielder and winger or by circulating the ball in order to accelerate to the outside into the right wing where they would "break" the control of the opponent's wings and could dismantle Boavista's defensive line by threatening the depth or space-goal.

Advantages of accelerating in the right wing.

Solutions to connect through break movements and an effective connection to the "inside", breaking the opponent's defensive structure.

Offensive Transition

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

Corona's defensive position during this game positively influenced Porto's offensive transition moment. They were an aggressive team looking for the counterattack and ensuring advantages, which bring them closer to success.

Offensive Tactics

The "Moment of the Game" where Porto really makes a difference, for two clear reasons: their quality of execution and players with relevant individual characteristics to finish. They're usually strong in the "direct" connection to the area either with a free kick on the side or with a corner kick, but in this game the real difference was made in the indirect connection (by trying to dismantle the opponent's zonal defense) and by winning the second ball.

A solution against defensive lines of 5 or 6 players

The roles of the Winger, the winger next to the ball and the forward are vital to fix elements of the opponent's defensive line and create space for the Central Midfielder to break. It is interesting to understand which the ideal timings are - probably when connecting the second Phase-Out, as well as the winger's actions. The latter case depends, of course, on the individual characteristics of the players, who end up creating certain relationships, associations, and Meso and Macro through the Micro behaviours.

ANÁLISE 2 – C.D. Tondela vs. S.C. Braga, recebida a 9 de outubro de 2020.

Retroversão final

1st Half

SC Braga was well organized defensively, positioning themselves in a Medium Block and defending in a 4x4x2. CD Tondela displayed many difficulties especially in understanding how they should set up their offensive positioning and search connections in order to arrive at chance creating zones with some quality, which helped SC Braga's defensive action. When in their Defensive Organization, Braga had little to worry about, except for the short diagonal passes, one of the characteristic elements of CD Tondela's Offensive Line. SC Braga's behaviours when they were positioned in a Low Block with

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

a line of 6 (which is not common) should also be mentioned since their usual behaviour so far had been to present a defensive line of 5 with a left winger.

Offensively, it was mainly through specific tactics (they scored twice from crosses after taking corner kicks) and the offensive transition (counterattack) that SC Braga managed to create finishing opportunities. In organization, the team sought to get the ball from one wing to the other in a more supported way and through longer passes. With that, they tried to explore the breadth and also the difficulties showed by the opponent (especially by their Defensive Line) in controlling the width of the pitch. They lost possession twice the 1st phase of the build-up (in defensive transition) which allowed the opponent to get to the final third with a finishing opportunity.

2nd Half

CD Tondela's manager Pako Ayestaran changed the team's tactical formation to a 3x4x3: with individual references, more duels, more approaches on the ball carrier and shorter possession periods. SC Braga adjusted their way of playing and started to defend in a 3x4x3 which allowed them to control the game.

SC Braga was competent during the offensive transition and in adapting their tactical formations, seeking, in organization, the support movements of the winger for the possible breakthrough, in the space left open with the dragging of the right-sided centre-back.

Although this was SC Braga's 1st win in the League, their principles and behaviours were actually exactly the same as those presented in the previous two match days. Against CD Tondela, SC Braga was competent, highly effective (they scored 4 goals in the 1st half), and they always adapted well to the constant changes in the course of the game. There were two different halves in this match given that in the first, SC Braga attacked in a 3x4x3 and defended in a 4x4x2.

ANÁLISE 3 – V.S. Clube vs. S.C. Portugal, recebida a 11 de novembro de 2020.

Retroversão final

1. Assaulting the Castle and the 1st Place

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

A detailed analysis of Sporting's, Liga NOS' current leader, match against Vitória de Guimarães on match day 7.

2. How to receive the ball between the lines

Some Micro aspects that allow players to receive the ball between the lines (that is, in the half-spaces) in the best possible way.

1. Assaulting the Castle and the 1st Place

In Offensive Organisation, SCP displayed some interesting behaviours – more specifically in the 1st Phase of the build-up and by playing with long passes (a usual move during the match). We take a look into the team's approach to the spaces that were or could be a solution, during the match, such as: Half-Spaces (especially since the opponent's winger Quaresma was playing wide and open), spaces in the opponent's final third and VSC's difficulties controlling the depth.

In Defensive Organisation (the moment of the game where SCP's head coach, Rúben Amorim, and his technical staff, are rather competent), the team revealed some difficulties in applying pressure – in the 1st half, the opponent midfielders' high mobility made the job difficult for SCP's midfielders to apply reference pressure; and in the 2nd half it happened because Jovane failed to understand the playing scenarios. However, Sporting still managed to control Vitória de Guimarães' direct playing and the opponent's winger double-width behaviours and movements from the inside to the outside.

SCP's Offensive Transition was always threatening, throughout the match, taking advantage of the spaces between the lines or using the depth to create advantages.

2. How to receive the ball between the lines

Here's some Micro aspects that are crucial for playing between the lines and keep the game flowing:

Anexo 2 - Tradução Técnica: Análises de jogo – retroversões finais

Rotate your neck. This is an essential action that allows you to anticipate playing scenarios (you can see the space, your opponents, and the pressure they're applying which allows you to adjust your positioning according to where the ball is);

Your body should be oriented between the ball-goal axis, so that you can see the ball and the opponent's goal, thus receive the ball while facing it;

With which foot do you receive the ball? This aspect is related to the previous one since the foot with which we should receive is the one farthest away from the ball. This, combined with an adequate body orientation, allows us to receive the ball and be immediately facing the opponent's goal;

Pay attention to support orientation which is associated with body orientation given the fact that supports must be oriented in order to receive the ball and immediately get out of the pressure zone;

Associated with the neck rotation, it's important to go higher on the pitch while the team is doing it as well. That means, realizing that the space is opening up and that you must keep moving to stay inside those half-spaces.

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Anexo 3

Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Entrevista a André David, outubro de 2020

Transcrição

FUTMagazine – Do ponto de vista do treino, entrando na questão da metodologia, como é que o André David e a sua equipa técnica, organizam os conteúdos, especialmente no período pré competitivo, ou pré-época, de acordo com os momentos do jogo? Há alguma organização especial? Como é que o fazem?

André David – Não. Procuramos, numa primeira fase, ter algum respeito pelo regresso dos atletas à competição, uma fase de adaptação, em termos propriamente ditos mais físicos, uma adaptação ao esforço e depois procuramos que tudo aquilo que trabalhamos e sistematizamos vá de encontro àquilo que é a nossa ideia de jogo, aquilo que é o nosso jogar, de forma muito simples trabalhamos sempre o nosso jogo. A pré-época é muito rica, nesse aspeto, porque permite-nos, de certa forma, concentrar uma serie de conteúdos e, dessa forma, chegar ao nosso jogo. Optamos, numa primeira fase, por consolidar, e por fazer perceber aos jogadores o que é que é o mais básico. Eu acho que um jogador de futebol tem que se saber relacionar com o básico, quem sou eu, eu e a bola, mas isso eles já são muito dotados, a maior parte, e depois eu e os meus colegas, os colegas mais próximos, quem está junto a mim, aquilo que é o centro de jogo, quem está junto a mim quer a atacar quer a defender e primeiro é fundamental eles perceberem isto. Depois de perceber isto, no fundo, é trabalhar sistematicamente de encontro à nossa ideia, de encontro à nossa forma de jogar, usando jogos de treino para serem momentos avaliativos daquilo que tem sido o processo, refletir sobre o que está bem e o que está mal, sabemos o caminho, sistematizamos e priorizamos aquilo que são os conteúdos e trabalhamos para chegar e para otimizar aquilo que é a nossa ideia.

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Retroversão gerada pelo STA DeepL com pós-edição

FUTMagazine – About your training methodology, do you and your technical staff organize the contents in a specific way especially in pre-season according to the moments of the game?

André David – No. Firstly, we try to respect the athletes' return to competition see it as an adaptation phase in physical terms to the effort and then we try to ensure that everything we work and systematize follows our game plan, so we always work our game plan. The pre-season is very rich because it allows us to concentrate a series of contents and build our game plan. In the beginning we choose to consolidate it and to make the players understand the most basic ideas. A footballer has to know how to relate to the basics, who am I, me, and the ball but most of them already know that so we move on to me and my teammates, my closest teammates, who's next to me, what's the centre of the game, if the player next to me wants to attack or defend. It's essential that they understand this. Then it's working our idea, our way of playing, turning friendlies into evaluative moments of what our process has been to reflect on what is working out and what's not, we know our plan, so we systematize and prioritize the contents and work to optimize our idea.

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Legendas criadas em inglês

<p>60 00:04:27,534 --> 00:04:31,143 -About your training methodology,</p>	<p>61 00:04:31,473 --> 00:04:37,501 how do you and your technical staff organize the contents</p>
<p>62 00:04:37,528 --> 00:04:40,988 especially in pre-season</p>	<p>63 00:04:40,990 --> 00:04:43,959 according to the moments of the match?</p>
<p>64 00:04:44,131 --> 00:04:46,576 Do you do it in any specific way?</p>	<p>65 00:04:49,398 --> 00:04:54,280 -No. Firstly, we try to respect</p>
<p>66 00:04:54,282 --> 00:04:57,119 the athletes' return to competition.</p>	<p>67 00:04:57,825 --> 00:04:59,525 See it as an adaptation phase</p>
<p>68 00:05:00,028 --> 00:05:03,723 in physical terms to the effort.</p>	<p>69 00:05:04,564 --> 00:05:09,000 And then we try to ensure that what we work and systematize</p>
<p>70 00:05:09,016 --> 00:05:12,810 follows our game plan.</p>	<p>71 00:05:15,290 --> 00:05:18,056 So we always work our game plan.</p>
<p>72 00:05:19,504 --> 00:05:21,442 The pre-season is very rich</p>	<p>73 00:05:21,938 --> 00:05:23,143 because it allows us</p>
<p>74 00:05:24,572 --> 00:05:26,463 to concentrate some contents</p>	<p>75 00:05:27,008 --> 00:05:29,797 and build our game plan.</p>
<p>76 00:05:30,881 --> 00:05:33,264 In the beginning we choose</p>	<p>77 00:05:33,589 --> 00:05:38,713 to consolidate it, to make them understand the basics.</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>78 00:05:39,874 --> 00:05:43,796 A footballer has to know how to relate to the basics,</p>	<p>79 00:05:43,816 --> 00:05:45,373 who am I, me and the ball,</p>
<p>80 00:05:45,514 --> 00:05:47,936 but most of them already know that.</p>	<p>81 00:05:48,435 --> 00:05:50,878 Me and my teammates, my closest teammates.</p>
<p>82 00:05:51,445 --> 00:05:54,086 Who's next to me, what's the centre of the game,</p>	<p>83 00:05:54,512 --> 00:05:56,790 who's next to me, attacking or defending.</p>
<p>84 00:05:57,439 --> 00:05:59,775 It's essential that they understand this.</p>	<p>85 00:06:00,262 --> 00:06:04,906 Then it's working our idea,</p>
<p>86 00:06:04,909 --> 00:06:07,316 our way of playing,</p>	<p>87 00:06:07,805 --> 00:06:12,857 making friendlies evaluative moments of what our process has been</p>
<p>88 00:06:13,074 --> 00:06:14,878 to reflect on our actions.</p>	<p>89 00:06:15,167 --> 00:06:18,646 We know our plan, we systematize and prioritize the contents</p>
<p>90 00:06:18,689 --> 00:06:23,714 and work to optimize our idea.</p>	

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Transcrição

FUTMagazine – Durante a pré-época, normalmente, quantos microciclos é que defines para conseguires ter tudo isto que falamos consolidado e iniciar o campeonato da forma ideal?

André David – Nós usamos semana a semana, eventualmente na primeira semana, segunda, é que não queremos logo jogos de treino, ou queremos um jogo muito fácil só para ir jogar, para concentrar em termos ofensivos, defensivos e colocar aqui o máximo de informação concentrada e depois começamos a avaliar. Numa primeira fase, algum tempo para trabalhar com jogos e depois, na parte final, é utilizar dois jogos seguidos, um jogo de manhã, um jogo de tarde com o objetivo mais “físico”. Se o nosso treino dá por si a resistência específica que o jogo pede, depois nós queremos pouco a pouco dar 45/45, 60/30, e à tarde 60/30 complementar, passado uma semana, 70/20, 80/10, e, dessa forma, dar maior tempo de jogo de forma consecutiva para que quando chegarmos ao primeiro jogo oficial toda a gente esteja preparada e capacitada para fazer 90 minutos.

Retroversão gerada pelo STA DeepL com pós-edição

FUTMagazine – How many micro cycles do you define, during the pre-season, to be able to have all this consolidated and start the championship in the ideal way?

André David – We work it week by week, in the first and second weeks we don't want to play friendlies right away or we want a very easy game just to play, to focus on some offensive and defensive actions, gather as much information and then start to evaluate it. In the first phase, we work with games and then, in the final part, we have two games in a row, a game in the morning, another in the afternoon with a more "physical" goal. If our training sessions already give us the specific resistance that the game requires then we want to gradually give 45/45 minutes, 60/30, and in the afternoon 60/30, complementary, then, a week after, 70/20, 80/10, We gradually give them more playing time so that when we get to the first official game everyone is prepared and able to play 90 minutes.

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Legendas criadas em inglês

<p>201 00:12:58,873 --> 00:13:02,779 -How many microcycles do you define, during the pre-season,</p>	<p>202 00:13:03,083 --> 00:13:06,193 to be able to have all this consolidated</p>
<p>203 00:13:06,204 --> 00:13:08,896 and start the championship in the ideal way?</p>	<p>204 00:13:10,293 --> 00:13:14,035 -Microcycles. We work it week by week.</p>
<p>205 00:13:14,943 --> 00:13:17,301 In the first and second weeks</p>	<p>206 00:13:17,739 --> 00:13:20,099 we don't want to play friendlies right away</p>
<p>207 00:13:20,122 --> 00:13:22,715 or we want to play a very easy match</p>	<p>208 00:13:23,872 --> 00:13:26,473 to focus on offensive and defensive actions,</p>
<p>209 00:13:26,566 --> 00:13:29,371 gather as much information</p>	<p>210 00:13:29,382 --> 00:13:31,559 and then start to evaluate it.</p>
<p>211 00:13:32,554 --> 00:13:34,992 In the first phase,</p>	<p>212 00:13:35,311 --> 00:13:38,467 we work with matches and then, in the final part,</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>213 00:13:38,615 --> 00:13:41,600 we play twice, in the morning and in the afternoon</p>	<p>214 00:13:42,531 --> 00:13:44,726 with a more "physical" goal.</p>
<p>215 00:13:45,362 --> 00:13:47,338 If, in training, we already have</p>	<p>216 00:13:47,666 --> 00:13:50,049 the specific resistance the match requires</p>
<p>217 00:13:50,143 --> 00:13:53,197 then we want to gradually give 45/45 minutes,</p>	<p>218 00:13:53,783 --> 00:13:55,931 60/30,</p>
<p>219 00:13:56,252 --> 00:13:58,697 and in the afternoon 60/30, complementary.</p>	<p>220 00:13:59,970 --> 00:14:02,609 Then, a week after, 70/20,</p>
<p>221 00:14:03,133 --> 00:14:04,157 80/10.</p>	<p>222 00:14:04,465 --> 00:14:10,214 We gradually give them more playing time</p>
<p>223 00:14:10,235 --> 00:14:12,712 so that in the first official match</p>	<p>224 00:14:13,329 --> 00:14:17,472 everyone is prepared and able to play 90 minutes.</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Entrevista a Luís Castro, dezembro de 2020

Transcrição

FUTMagazine – De que forma organiza os conteúdos, durante a pré-época no período pré-competitivo? Tendo em conta os seus gostos e a preferência que demonstrou ou por necessidade, tendo em conta o que o plantel precisa?

Luís Castro – Os conteúdos são elaborados para potenciar aquilo que a equipa tem de bom e para dotar a equipa daquilo que ela tem de menos bom. Com maior percentagem numa altura, menor percentagem noutra, mas sempre neste equilíbrio. O que precisamos, o que temos de potenciar e o que temos de aportar. Sempre nisto. Depois, falaste em pré-época e eu falo em pré-pré-épocas porque temos duas aqui. Então, há algo de novo. Quando chegas à segunda pré-época, vais estar em competições onde os outros já estão a competir. Se estiveres na Liga Europa ou na Champions League. Na primeira pré-época, vais estar em pé de igualdade com todos os outros. Portanto, são duas formas diferentes de lidar com a pré-época. Na segunda pré-época, o fundamental era, sabendo que vou chegar mais fresco fisicamente e mentalmente à competição, tenho de fazer com que os meus jogadores se adaptem ao jogo de intensidade máxima, sem competição oficial. Então aqui é um grande desafio para nós. O caminho é proporcionar no treino intensidades máximas para adaptação a poucos espaços, para dominar, passar e fazer fluir o nosso jogo. Para não sermos surpreendidos quando isto nos acontece na competição oficial, onde as outras equipas estão melhores, e o nosso corpo estar adaptado em termos de perceção, resolução e ação. Essa foi a principal preocupação nesta segunda pré época. Na primeira pré-época, dotar a equipa de todas as ferramentas ofensivas e defensivas. Eles perceberem que o meu último terço do campo é muito livre mas, que até ali, há muitas coisas que têm de ser cumpridas em termos de posicionamento. Senão não chegamos com qualidade ao último terço. E também percebermos que, se defendemos com duas linhas de quatro e mais um mais um, ou se defendemos com quatro mais um, mais uma linha de quatro, mais um. Como defendemos. O que é que nós queremos? Queremos uma reação à perda ou não. Queremos juntar bloco, queremos linhas mais estreitas ou mais compridas. O que é que queremos. São as nossas preocupações, de forma muito resumida, numa primeira pré-época. A segunda foi o que te disse. Tornar a trazer todos esses

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

princípios ofensivos e defensivos e subprincípios. E adaptar o corpo à competição de forma a chegarmos aos jogos oficiais praticamente ao mesmo nível dos outros e superiorizarmo-nos pela questão da frescura física e mental.

Retroversão gerada pelo STA DeepL com pós-edição

FUTMagazine – How do you organise the contents, during the pre-season? According to your tastes and preferences or out of necessity, given what the team needs?

Luís Castro – The contents are created to improve the team's strengths and to work on with what's less good. With a higher percentage at one time, a lower percentage at another, but always within this balance. What we need, what we have to improve and add. It's always this. You talked about the pre-season, but we speak of a pre-pre-season because we have two here. That's something new. When you get to the second pre-season, you'll be in competitions where the others are already competing. If you're in the Europa League or the Champions League. In the first pre-season, you'll be on the same level as everyone else. There are two different ways to deal with the pre-season. In the second pre-season, knowing that I'm going to arrive to the competition physically and mentally more capable, I have to adapt my players to play in maximum intensity, without any official competition. That's a big challenge for us. We need to create maximum intensities, in the training, to adapt to a less spaces, to dominate, pass and make our game flow. So that we won't be surprised when this happens to us in the official competition, where the other teams are better. And to adapt our body in terms of perception, decision, and action. That was our main concern in this second pre-season. In the first pre-season, we give the team all the offensive and defensive insight. They need to realize that our last third of the pitch is free, but we need to accomplish a lot of things in terms of positioning to have that space. Otherwise we won't reach the last third with quality. Besides that, we need to know if we defend in 4-4-1 or in 4-1-4-1. How we defend. What do we want? Do we want to react to losing possession? Do we want to build a block? Do we want to have narrow or long lines? What do we want? These are our concerns, in the first pre-season. The second one is what I told you. We bring back all those offensive and defensive principles and subprinciples. And adapt the body to the competition in order to get to the official matches on the same level as the others and have a physical and mental advantage.

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Legendas criadas em inglês

<p>377 00:25:01,246 --> 00:25:05,714 -How do you organise the contents, during the pre-season?</p>	<p>378 00:25:05,972 --> 00:25:11,301 According to your tastes and preferences</p>
<p>379 00:25:11,505 --> 00:25:15,262 or out of necessity, given what the team needs?</p>	<p>380 00:25:15,552 --> 00:25:21,067 -The contents are created</p>
<p>381 00:25:21,550 --> 00:25:24,371 to improve the team's strengths</p>	<p>382 00:25:24,636 --> 00:25:27,480 and to work on with what's less good.</p>
<p>383 00:25:27,948 --> 00:25:32,463 In a higher or lower percentage but always within this balance.</p>	<p>384 00:25:32,596 --> 00:25:33,885 What we need,</p>
<p>385 00:25:34,104 --> 00:25:36,901 what we have to improve and add.</p>	<p>386 00:25:41,188 --> 00:25:45,493 You talked about the pre-season but we speak of a pre-pre-season</p>
<p>387 00:25:45,767 --> 00:25:47,618 because we have two here.</p>	<p>388 00:25:47,798 --> 00:25:49,790 That's something new.</p>
<p>389 00:25:50,165 --> 00:25:53,868 When you get to the second pre-season,</p>	<p>390 00:25:55,384 --> 00:26:00,618 you'll be in competitions where the others are already playing.</p>
<p>391 00:26:01,066 --> 00:26:04,128 If you're in the Europa League or the Champions League.</p>	

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>392 00:26:04,644 --> 00:26:06,393 In the first pre-season,</p>	<p>393 00:26:06,487 --> 00:26:09,401 you'll be on the same level as everyone else.</p>
<p>394 00:26:09,479 --> 00:26:11,932 We have to deal with them differently .</p>	<p>395 00:26:12,612 --> 00:26:14,167 In the second pre-season,</p>
<p>396 00:26:14,728 --> 00:26:20,024 knowing I'm arriving to the competition</p>	<p>397 00:26:20,159 --> 00:26:25,112 physically and mentally more capable,</p>
<p>398 00:26:27,121 --> 00:26:32,434 I have to adapt my players</p>	<p>399 00:26:32,640 --> 00:26:38,085 to play in maximum intensity, without any official competition.</p>
<p>400 00:26:38,171 --> 00:26:40,335 That's a big challenge for us.</p>	<p>401 00:26:40,609 --> 00:26:45,084 We need to create maximum intensities, in the training,</p>
<p>402 00:26:45,210 --> 00:26:49,639 to adapt to less spaces,</p>	<p>403 00:26:49,718 --> 00:26:54,178 to dominate, pass and make our game flow.</p>
<p>404 00:26:54,350 --> 00:26:57,897 So that we aren't surprised in the official competitions,</p>	<p>405 00:26:57,921 --> 00:26:59,671 as the other teams are better.</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>406 00:26:59,733 --> 00:27:04,421 And our body is adapted in terms of perception,</p>	<p>407 00:27:04,601 --> 00:27:06,819 decision and action.</p>
<p>408 00:27:07,478 --> 00:27:10,266 That was our main concern in this pre-season.</p>	<p>409 00:27:10,329 --> 00:27:11,524 In the first one,</p>
<p>410 00:27:11,736 --> 00:27:15,423 we give the team the offensive and defensive insight.</p>	<p>411 00:27:15,454 --> 00:27:19,337 They need to realise our last third is free</p>
<p>412 00:27:19,454 --> 00:27:22,548 but we need to accomplish a lot of things</p>	<p>413 00:27:22,704 --> 00:27:25,118 in terms of positioning</p>
<p>414 00:27:25,180 --> 00:27:27,736 otherwise we won't get there with quality.</p>	<p>415 00:27:28,993 --> 00:27:35,114 Besides that, we need to know if we defend in 4-4-1</p>
<p>416 00:27:35,161 --> 00:27:38,739 or in 4-1-4-1.</p>	<p>417 00:27:38,853 --> 00:27:40,798 How we defend.</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>418 00:27:40,845 --> 00:27:43,712 What do we want? To react to losing possession?</p>	<p>419 00:27:43,759 --> 00:27:45,001 To build a block?</p>
<p>420 00:27:45,126 --> 00:27:50,243 Do we want to play with narrow or long lines?</p>	<p>421 00:27:50,337 --> 00:27:54,897 What do we want? Those are our concerns,</p>
<p>422 00:27:55,025 --> 00:27:56,702 in the first pre-season.</p>	<p>423 00:27:57,046 --> 00:27:59,304 The second one is what I told you.</p>
<p>424 00:27:59,507 --> 00:28:05,030 We bring back the offensive and defensive principles.</p>	<p>425 00:28:10,474 --> 00:28:13,395 And adapt the body to the competition</p>
<p>426 00:28:13,450 --> 00:28:18,848 in order to get to the official matches</p>	<p>427 00:28:19,658 --> 00:28:21,181 on the same level.</p>
<p>428 00:28:21,221 --> 00:28:24,806 And have a physical and mental advantage.</p>	

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

Entrevista a Leonel Pontes, janeiro de 2021

Transcrição

FUTMagazine – Tem alguma preferência na forma como se organizam os conteúdos da pré-época? Gosta de começar pelo momento de organização ofensiva ou defensiva? Quantas semanas tem este momento pré-competitivo?

Leonel Pontes – A pré-temporada divide-se em vários momentos. Primeiro, é importante dar volume de trabalho aos jogadores. Tentar que os jogadores treinem sem haver o risco de lesão. Há uma fase de adaptação que é importante. A adaptação ao esforço físico, a nova metodologia de treino e aos jogadores. E eles adaptarem-se ao treinador. Isto é nas primeiras duas ou três semanas. Depois, começam os jogos de treino e define-se uma equipa base. O sistema de jogo que vamos trabalhar. Isto começa-se desde o início. Não tenho preferência por começar pelo processo ofensivo ou defensivo. Eles estão interligados. Um dia, damos mais ênfase ao processo defensivo de manhã e à tarde ao ofensivo. No outro dia, damos às transições e noutro ligamos todo o processo. Não há prioridades. A prioridade é criar adaptações aos jogadores em função das ideias do treinador. Isso é fundamental acontecer nas primeiras semanas.

Retroversão gerada pelo STA DeepL com pós-edição

FUTMagazine – Do you prefer to organise the pre-season contents in a specific way? Do you start with the offensive or the defensive organisation? How long is the pre-competitive moment?

Leonel Pontes – Pre-season is divided in several moments. First, it's important to get the players working. Try to get them training without the risk of injury. There's an adaptation phase which is important. The adaptation to physical effort, the new training methodology and to the players. And they adapt to the coach. This happens in the first two or three weeks. Then we have friendlies, and we define a team. The formation we'll work on. We do it in the beginning. I have no preference for starting with the offensive or defensive process. They are connected. One day we focus on the defensive process, in the morning, and, in the afternoon, on the offensive. The next day we focus on transitions and then we

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

connect the whole process. There are no priorities. The priority is to adapt the players to the coach's ideas. That needs to happen in the first weeks.

Legendas criadas em inglês

<p>527 00:34:36,102 --> 00:34:40,959 -How do you organise the pre-season contents?</p>	<p>528 00:34:41,031 --> 00:34:45,125 Do you start with the offensive or the defensive organisation?</p>
<p>529 00:34:45,245 --> 00:34:50,006 How long is the pre-competitive moment?</p>	<p>530 00:34:51,941 --> 00:34:55,721 -Pre-season is divided in several moments.</p>
<p>531 00:34:56,046 --> 00:34:58,879 First, it's important to get the players working.</p>	<p>532 00:34:59,300 --> 00:35:03,704 Try to get them training</p>
<p>533 00:35:03,800 --> 00:35:09,323 without getting injured.</p>	<p>534 00:35:09,361 --> 00:35:12,900 There's an adaptation phase which is important.</p>
<p>535 00:35:12,956 --> 00:35:15,448 The adaptation to physical effort,</p>	<p>536 00:35:15,520 --> 00:35:18,789 the new training methodology and to the players.</p>
<p>537 00:35:18,821 --> 00:35:20,345 And to the coach.</p>	<p>538 00:35:20,432 --> 00:35:24,551 This happens in the first two or three weeks.</p>

Anexo 3 - Tradução do Audiovisual: Transcrições, retroversões geradas pelo STA DeepL com pós-edição e legendas criadas em inglês

<p>539 00:35:24,653 --> 00:35:26,388 Then we have friendlies.</p>	<p>540 00:35:26,796 --> 00:35:31,010 And we define a team.</p>
<p>541 00:35:31,153 --> 00:35:34,486 The formation we'll be playing in.</p>	<p>542 00:35:34,582 --> 00:35:36,344 We do it in the beginning.</p>
<p>543 00:35:36,423 --> 00:35:39,724 I have no preference for starting</p>	<p>544 00:35:39,891 --> 00:35:43,002 with the offensive or defensive process.</p>
<p>545 00:35:43,081 --> 00:35:44,431 They are connected.</p>	<p>546 00:35:44,502 --> 00:35:48,367 We may focus on the defensive process first</p>
<p>547 00:35:48,406 --> 00:35:50,659 and then on the offensive.</p>	<p>548 00:35:50,716 --> 00:35:52,858 The next day, we focus on transitions.</p>
<p>549 00:35:52,994 --> 00:35:55,684 And we connect the whole process.</p>	<p>550 00:35:55,795 --> 00:36:00,660 There are no preferences.</p>
<p>551 00:36:00,779 --> 00:36:03,858 The priority is to adapt the players</p>	<p>552 00:36:03,946 --> 00:36:07,041 to the coach's ideas.</p>
<p>553 00:36:07,129 --> 00:36:09,557 That needs to happen in the first weeks.</p>	

Anexo 4 – Glossário PT-ESP

GLOSSÁRIO			
Língua de Partida	Língua de Chegada	Observações	Fonte
Guarda redes	Portero		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Defesa lateral	Defensa lateral/marcador de punta		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Defesa central	Defensa central		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Médio defensivo/interior	Mediocentro/centrocampista interior		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Médio ofensivo	Media punta		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Médio direito/esquerdo	Mediocampista externo		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Extremo/ala	Extremo		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Ponta de lança/avançado centro	Delantero centro		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Segundo avançado	Segundo delantero		https://www.competize.com/blog/posiciones-futbol-portero-defensa-mediocentro-delantero/
Relvado	Césped		https://zulueta.com/los-10-estadios-futbol-mejor-cesped-europa/
Equipa técnica	Staff/cuadro/cuerpo/equipo técnico	Todas as expressões foram encontradas em sites da especialidade e podem ser usadas como sinónimos.	https://www.futbol-tactico.com/es/la-opinion/estructura-y-organizacion-de-un-staff-tecnico.html https://es.besoccer.com/noticia/como-es-el-cuerpo-tecnico-de-un-equipo-21-07-2017
Centro de treinos	Ciudad deportiva/complejo deportivo	Expressões sinónimas.	https://www.abc.es/deportes/futbol/abci-mejores-ciudades-deportivas-futbol-pajaro-201912120119-noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F https://es.besoccer.com/noticia/los-10-clubes-con-los-mejores-complejos-deportivos-del-mundo

Anexo 5 – Glossário PT-ING

GLOSSÁRIO			
Língua de Partida	Língua de Chegada	Observações	Fonte
Jogador sem marcação	Unmarked player		https://completesoccerguide.com/soccer-defending/ https://bleacherreport.com/articles/1660770-ranking-the-10-most-dangerous-strikers-in-football
Estrutura defensiva	Defensive structure		https://www.sportsessionplanner.com/s/iIFfb/W14-S30-17---BPO-defensive-structure-to-cut-off-forward-pass.html
Guarda redes	Goalkeeper		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Defesa lateral	Full-back		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Defesa central	Centre-back		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Líbero	Sweeper		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Médio defensivo/interior	Defensive midfielder		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Médio ofensivo	Attacking midfielder	Também podemos encontrar "número 10" e "No.10".	https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Extremo/ala	Winger		https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Avançado	Forward	Jogador que se posiciona entre o meio-campo e o ataque.	https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Ponta de lança	Striker	Jogador mais próximo da baliza adversária. O seu posicionamento mais comum é dentro da área adversária.	https://www.bundesliga.com/en/bundesliga/news/soccer-positions-explained-names-numbers-what-they-do-2579-786
Organização defensiva	Defensive organization		https://coachidapp.com/en/working-on-defensive-organization-full-session/ https://www.sportsessionplanner.com/s/WgwU/Defensive-Organization-of-back-six.html
Fase de construção/construção	Build-up	Também podemos encontrar "build-up play" e as diferentes variações tendo em conta o local do campo onde a ação se inicia, como por exemplo, "build-up from the back".	http://timpalmerfootball.com/blog/2016/04/11/build-up-play-coaching-football/ https://www.esdfanalysis.com/match-analysis/the-theory-behind-building-up-from-the-back/
Movimentos de rutura	Breaking the lines	Neste contexto, referem-se aos movimentos que "desmontam" a estrutura defensiva do adversário.	https://www.esdfanalysis.com/match-analysis/tactical-theory-breaking-lines/

Anexo 5 – Glossário PT-ING

Língua de Partida	Língua de Chegada	Observações	Fonte
Defesa à zona	Zonal defending		https://www.elartedf.com/zonal-defending-guiding-points/
Segunda bola	Second ball		https://www.sportsessionplanner.com/s/rP2lb/Ddefending-the-long-ball-winning-the-second-ball.html
Formações táticas/sistemas táticos	Tactical formations/tactics/playing systems		https://www.soccercoachweekly.net/soccer-coaching/tactics/ https://bleacherreport.com/articles/1375589-15-tactical-formations-and-what-theyre-good-for https://www.guidetofootball.com/tactics/
Último terço/setor	Final third		https://www.empirecityacademy.com/blog/attacking-in-the-final-third
Arrastamento (do defesa)	Dragging	Movimento realizado pelo avançado para obrigar o defesa a sair da sua posição.	Gonçalo Ramos de Moura
Ataque rápido	Quick attack/fast moving attack	Diferente do contra-ataque. No Ataque Rápido o adversário encontra-se organizado (as suas linhas defensivas estão estabelecidas) e há uma série de rápidas movimentações em profundidade – muitas vezes, através de desmarcações em rotura. O Contra-Ataque está associado ao momento da recuperação da posse de bola (transição ofensiva), ou seja, o adversário encontra-se desorganizado no seu momento defensivo.	https://www.sportsessionplanner.com/s/gnWg/8v-6-Possesion-and-Quick-Attack.html
Momentos de transição	Transitional/transition moments		https://www.sportsessionplanner.com/s/c6Rbb/Transitional-Moments.html https://www.jefftipping.com/blog/counter-attacking-and-the-four-moments-of-soccer
Momentos do jogo	Moments of the game		https://www.jefftipping.com/blog/counter-attacking-and-the-four-moments-of-soccer
Corredor central	Central corridor/central areas	Zonas do campo onde ocorrem ações ofensivas. Corredores de ataque - "attacking corridors".	https://www.researchgate.net/figure/The-central-corridor-One-could-also-consider-the-central-corridor-of-the-pitch-and-the_fig2_233650444 https://www.soccercoachweekly.net/practice-plans/attacking-corridors/
Corredor lateral	Wing/wide areas	Zonas do campo onde ocorrem ações ofensivas. Corredores de ataque - "attacking corridors".	https://www.soccercoachweekly.net/practice-plans/attacking-corridors/
Jogar direto com passes longos	Direct play with long passes	Numa descrição feita por André David, numa das entrevistas, o treinador refere-se aos diferentes posicionamentos que a equipa poderia adotar numa situação de ataque, sendo um deles "sair longo, aberto". Ou seja, jogar direto com passes longos numa formação em que os jogadores se encontram mais afastados.	https://www.sportsessionplanner.com/s/FeaT/Direct-play-long-ball.html
Half-space	Half-space	Em PT, temos um empréstimo da expressão original em ING.	http://outsideoftheboot.com/2016/09/07/tactical-principles-half-spaces/

Anexo 5 – Glossário PT-ING

Língua de Partida	Língua de Chegada	Observações	Fonte
Zonas altas/zonas mais adiantadas/jogar alto	High up the pitch	Expressão utilizada quando existem referências a zonas mais avançadas do campo ou quando um jogador se posiciona nessas zonas.	https://www.sportsessionplanner.com/s/fEXlb/Pressing---winning-ball-high-up-the-pitch.html https://www.sportsessionplanner.com/s/QOQL/Pressing-High-Up-The-Pitch--(4-4-2).html
Bloco alto	High block		https://www.rdfactics.com/post/low-block-mid-block-and-high-block-what-s-the-difference
Bloco médio	Mid/standard block		https://www.rdfactics.com/post/low-block-mid-block-and-high-block-what-s-the-difference
Bloco baixo	Low block		https://www.rdfactics.com/post/low-block-mid-block-and-high-block-what-s-the-difference
Barreira	Wall		https://www.thefa.com/football-rules-governance/lawsandrules/laws/football-11-11/law-13---free-kicks
Alto nível	High-level		https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02640414.2014.934707 https://www.elitefts.com/news/training-high-level-soccer-players/
"iniciar o jogo sempre em velocidade"	Speed of play	Expressão encontrada na entrevista a Leonel Pontes. "Jogar rápido".	https://www.gftskills.com/8-ways-to-have-a-quick-release-with-soccer-passing/
Encurtamento	Shortening/approach	Ambas as traduções estão corretas. Movimento que o defesa realiza para fechar o espaço existente entre si e o jogador atacante.	https://books.google.pt/books?id=Art4DwAAQB-AJ&pg=PA152&lpg=PA152&dq=shortening+defensive+soccer&source=bl&ots=UooO6LHCD9&sig=ACfU3U2uoZopZXR9TLAYtParxKVSEFksvg&hl=pt-PT&sa=X&ved=2ahUKewintq6Fz5TyAhUi8-AKHd4HBGMQ6AEwF3oECAkQAw#v=onepage&q=shortening%20defensive%20soccer&f=false https://elitesoccercoaching.net/miguel-cardoso/defensive-transition-2/ https://www.soccercoachingpro.com/soccer-defense-drills/ https://www.youtube.com/watch?v=xSox3jBx9q8
Equipa técnica	Staff/backroom staff/coaching staff		https://www.liverpoolfc.com/team/first-team https://www.football-stadiums.co.uk/articles/team-backroom-staff/
Treinador adjunto	Assistant manager		https://www.football-stadiums.co.uk/articles/team-backroom-staff/
Treinador de guarda-redes	Goalkeeper coach		https://elitesoccercoaching.net/leadership-management/the-modern-goalkeeper-coach/
Fisioterapeuta	Physiotherapist		https://www.football-stadiums.co.uk/articles/team-backroom-staff/
Roupeiro/técnico de equipamentos	Kit manager		https://www.football-stadiums.co.uk/articles/team-backroom-staff/
Preparador físico	Fitness coach		https://www.football-stadiums.co.uk/articles/team-backroom-staff/