U.PORTO
FLUP FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS
TRADUÇÃO ESPECIALIZADA

A Acessibilidade em Portugal
Relatório de Estágio na Buggin Media

Sara Alexandra Pereira de Sousa

M

2024

Sara Alexandra Pereira de Sousa

A Acessibilidade em Portugal

Relatório de Estágio na Buggin Media

Relatório de estágio realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, orientada pelo Professor Doutor Thomas Juan Carlos Hüsgen.

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2024

É ISSO QUE A TRADUÇÃO É, ACHO EU. É ISSO QUE FALAR É.

OUVIRMOS O OUTRO E TENTARMOS VER ALÉM

DOS NOSSOS PRÓPRIOS PERCONCEITOS

PARA VISLUMBRARMOS O QUE ELES ESTÃO A TENTAR DIZER.

MOSTRARMO-NOS AO MUNDO E ESPERARMOS QUE ALGUÉM ENTENDA.

— R. F. Kuang (2023). *Babel* (A. Cardoso, Trad.)

Aos meus pais, por tudo que fizeram por mim.

Sumário

Declaração de honra 7
Agradecimentos 8
Resumo 9
Abstract 10
Índice de Figuras 11
Índice de Tabelas 11
Índice de Gráficos 11
Glossário 13
Lista de abreviaturas e siglas 14
Introdução 15
1. Estágio 17
1.1. Instituição de acolhimento do estágio 17
1.2. Escolha do estágio 18
1.3. O estágio 18
1.4. Projetos realizados durante o estágio 20
1.5. Programa para legendagem e dobragem durante o estágio 25
2. Tradução Audiovisual 29
2.1. Legendagem 30
2.2. Legendagem para surdos e ensurdecidos 32
2.3. Dobragem 35
2.4. Audiodescrição 36
3. A acessibilidade em Portugal 39
3.1. História da Acessibilidade em Portugal 39
3.2. Estudos sobre a Acessibilidade em Portugal 41
4. Desafios encontrados durante o estágio 49
4.1 Desafios Técnicos 49
4.1.1. Spotting – "Marcação" das legendas 49
4.1.2. Tempo de leitura e número de caracteres 51
4.2 Desafios Linguísticos 54

4.2.1. Conversões de medidas e valores 54
4.2.2. Tradução de letras de música 55
4.2.3. Expressões idiomáticas 57
4.2.4. Formas de tratamento 60
4.2.5. Dobragem 61
4.2.6. Audiodescrição 63
5. Considerações Finais 65
6. Referências Bibliográficas 68
Anexos 71
Anexo 1: Legendagem 71
Anexo 2: Dobragem, audiodescrição e legendagem para surdos e ensurdecidos 75
Anexo 3: Feedback da empresa 81
Anexo 4: Certificado 82
Anexo 5: Protocolo de estágio 83

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referenciação. Tenho consciência de que a prática de plágio e autoplágio constitui um ilícito académico.

Declaro, ainda, que não utilizei ferramentas de inteligência artificial generativa (chatbots baseados em grandes modelos de linguagem) para a realização de partes do presente relatório, encontrando-se todas as interações (*prompts* e respostas) transcritas em anexo.

Porto, 12 de setembro de 2024

Sara Sousa

Agradecimentos

Às minhas colegas e amigas, Helena, Maria, Marta e Laura, pela disponibilidade incansável oferecida, mesmo durante a realização dos próprios relatórios, pelo companheirismo, pela amizade e por estes dois anos de mestrado.

Aos meus colegas de estágio, por todo o companheirismo durante os três meses de estágio.

Ao professor Thomas Hüsgen, por toda a ajuda e disponibilidade durante a realização deste relatório.

Aos professores do Mestrado de Tradução e Serviços Linguísticos, pela ajuda durante o meu percurso académico e contribuição para todo o conhecimento adquirido durante o mesmo.

À Buggin Media, pela oportunidade de poder estagiar na empresa.

Por último, obrigada aos meus pais por acreditarem sempre em mim. Sem vocês era impossível.

Resumo

O presente relatório tem como objetivo descrever o estágio curricular realizado na empresa Buggin Media – Audiovisual Creativity & Studios, no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos.

O estágio curricular consistiu num total de 375 horas, com início no dia 12 de fevereiro e término a 26 de abril de 2024. O horário de trabalho compreendia-se entre as 9 horas e as 17 horas, com uma hora para almoço, sob a orientação do Professor Dr. Thomas Hüsgen e supervisão do Dr. Tiago da Silva Alves.

Como a empresa que me acolheu se foca mais na tradução audiovisual, e as tarefas realizadas durante o estágio foram a legendagem e a dobragem, o tema escolhido centra-se na acessibilidade na tradução.

Apesar da crescente adesão aos serviços de *streaming* e de cada vez mais se falar na acessibilidade e na inclusividade, esta ainda está aquém do que seria desejável em 2024. No que respeita à acessibilidade a produtos audiovisuais, embora já exista um conjunto de leis definidas para este tipo de tradução para pessoas com deficiência auditiva, visual, entre outros, ainda é pouco utilizada em Portugal.

Palavras-chave: Tradução audiovisual; Legendagem para Surdos e Ensurdecidos; Acessibilidade; Dobragem; Audiodescrição.

Abstract

This report aims to describe the curricular internship carried out at Buggin Media - Audiovisual Creativity & Studios, within the scope of the master's programme in Translation and Linguistic Services.

The curricular internship consisted of a total of 375 hours, starting on February 12th and ending on April 26th, 2024. Working hours were between 9 a.m. and 5 p.m., with an hour for lunch, under the guidance of Professor Dr. Thomas Hüsgen and supervision by Dr. Tiago da Silva Alves.

As the company that hosted me is more focused on audiovisual translation and localisation, and the tasks carried out during the internship were subtitling and dubbing, the topic chosen focuses on accessibility in translation.

Despite the growing adoption of streaming services and the increasing talk of accessibility and inclusivity, this is still below what would be desirable in 2024. Regarding accessibility, although there is already a set of laws defined for this type of subtitling, it is still rarely used in Portugal.

Key-words: Audiovisual translation; Subtitling for the deaf and hard of hearing; Accessibility; Dubbing; Audio description.

Índice de Figuras

Figura 1- Logótipo da empresa 25
Figura 2- Versão antiga da interface do programa, modo legendagem 26
Figura 3- Versão nova da interface do programa, modo legendagem 26
Figura 4- Interface do programa (para criar ou selecionar um projeto) 27
Figura 5- Informações necessárias para o projeto 27
Figura 6- Programação RTP, 15 de julho de 2024 41
Figura 7- Programação RTP - Língua Gestual, 15 de julho de 2024 42
Figura 8- Programação SIC, 15 de julho de 2024 43
Figura 9- Programação Teletexto TVI, 16 de julho de 2024 44

Índice de Tabelas

Tabela 1- projetos realizados durante o estágio 24
Tabela 2- Base orientadora para a legendagem para surdos e ensurdecidos (proposto por Neves, 2007) 34
Tabela 3- Principais normas utilizadas (Ferreira, 2018) 47
Tabela 4- Sugestão de regras comuns a todos os canais (Guia de Boas-Práticas, 2018) 48
Tabela 5- Exemplo de spotting 50
Tabela 6-Tempo de leitura (1) 52
Tabela 7- Tempo de leitura (2) 52
Tabela 8-Limite de caracteres (1) 53
Tabela 9- Limite de caracteres (2) 53
Tabela 10- Conversão de moeda 54
Tabela 11- Conversão de medidas (1) 54
Tabela 12- Conversão de medidas (2) 55
Tabela 13-Genérico do episódio 56
Tabela 14- Durante o episódio 56
Tabela 15- Expressão idiomática (1) 57
Tabela 16- Expressão idiomática (2) 58
Tabela 17-Expressão idiomática (3) 58
Tabela 18-Expressão idiomática (4) 59
Tabela 19- Forma de Tratamento (Você) 60

TABELA 20- FORMA DE TRATAMENTO (TU) 60
TABELA 21- REAÇÕES (EMOÇÃO EXPRESSA) 61
TABELA 22- SEPARAÇÃO DE LEGENDAS 62
TABELA 23- AUDIODESCRIÇÃO (1) 63
TABELA 24- AUDIODESCRIÇÃO (2) 63
TABELA 25- AUDIODESCRIÇÃO (3) 64

Índice de Gráficos

GRÁFICO 1- ORGANOGRAMA DA EMPRESA 18
GRÁFICO 2- PERCENTAGEM DE PROJETOS REALIZADOS 25

Glossário

Legendagem - Consiste na introdução de um texto escrito num produto audiovisual, que é uma versão compactada do que se ouve no vídeo.

Legendagem para surdos – Consiste na introdução de um texto escrito num produto audiovisual, que é uma versão compactada do que se ouve no vídeo, mas aqui são acrescentadas cores, símbolos, sons que não possam ser identificados, bem como a identificação da personagem que está a falar.

Dobragem – A dobragem consiste na tradução de um guião que é depois transformado numa gravação de áudio na língua do público-alvo, sendo o substituto da voz do ator do áudio original.

Audiodescrição – Destina-se a um público muito específico: pessoas com deficiência audiovisual ou com baixa visão. Implica a descrição do que está a acontecer num filme, série, peça de teatro e até mesmo durante concertos de música e visitas a museus.

Retroversão - É a tradução para outra língua que não seja a língua nativa, isto é, a língua de partida foi o português e a tradução foi para o inglês, por exemplo.

Reações – São muito importantes na dobragem e na audiodescrição. No caso da dobragem, serve para o dobrador saber como transmitir as emoções da personagem. No caso da audiodescrição, servem mais para o espectador saber o estado de espírito da personagem.

Lista de abreviaturas e siglas

AD ..... AUDIODESCRIÇÃO

CPS ..... CARACTERES POR SEGUNDO

ERC ..... ENTIDADE REGULADORA PARA A COMUNICAÇÃO SOCIAL

LS ..... LEGENDAGEM PARA SURDOS

LSE ..... LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS

RS ..... READING SPEED (TEMPO DE LEITURA)

TAV ..... TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

TC ..... TEXTO DE CHEGADA

TP ..... TEXTO DE PARTIDA

UE ..... UNIÃO EUROPEIA

Introdução

O presente relatório foi realizado no âmbito do estágio curricular do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Este Mestrado foca-se na vertente de Tradução Especializada, com duas línguas de trabalho, inglês e espanhol. O relatório foi desenvolvido sob a orientação do Professor Thomas Juan Carlos Hüsgen.

O estágio curricular foi realizado na empresa Buggin Media – Audiovisual Creativity & Studios, no ano letivo de 2023/2024, e teve a duração de três meses, começando em fevereiro e terminando em abril de 2024. O estágio teve como objetivo integrar os conhecimentos teóricos e aprimorar os conhecimentos práticos desenvolvidos durante os dois anos do curso de Mestrado através de situações fictícias. Neste caso, todas as tarefas que foram direcionadas aos estagiários já tinham sido traduzidas, legendadas e entregues ao cliente.

O relatório final tem como objetivo descrever e refletir sobre a experiência da estagiária na área da Legendagem e Dobragem, na empresa Buggin Media. No primeiro capítulo, será feita uma descrição do estágio curricular, da instituição de acolhimento do estágio, do método de trabalho utilizado durante o estágio, do *software* gratuito utilizado (como *beta tester*), do tipo de trabalho realizado e o que era esperado da estagiária. No segundo capítulo, será realizada uma abordagem teórica à Tradução Audiovisual e às suas diversas vertentes: a Legendagem, a Dobragem, a Audiodescrição e a Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (três delas tendo sido trabalhadas durante o estágio). Ainda no mesmo capítulo, será abordada a acessibilidade em Portugal, mais especificamente nos canais televisivos portugueses, um pouco da história da acessibilidade em Portugal e a análise de alguns estudos realizados sobre este assunto. O foco está, portanto, na legendagem e na dobragem, já que foram as duas vertentes mais tratadas durante o estágio. No terceiro capítulo, serão incluídos casos práticos retirados de trabalhos realizados ao longo dos três meses de estágio, caracterizados de acordo com as regras apresentadas no livro de Díaz & Remael (2021), intitulado ”Subtitling: Concepts and Practices”, com as respetivas soluções encontradas. Por último, nas considerações

finais, será incluída uma análise do estágio tendo em conta a experiência no estágio e acerca da importância da tradução na acessibilidade a produtos audiovisuais.

Embora haja um aumento na adesão aos serviços de streaming e a existência de leis que promovem a acessibilidade e inclusividade de produtos audiovisuais para pessoas com deficiência auditiva, visual, entre outras, ainda está aquém do ideal em 2024 e a sua aplicação em Portugal ainda é limitada.

1. Estágio

1.1. Instituição de acolhimento do estágio: Buggin Media



Figura 1 - Logótipo da empresa

A Buggin Media – Audiovisual Creativity & Studios é um estúdio de produção audiovisual, que foi fundado a 9 de abril de 2013 e está situado em Oeiras, Lisboa.
A empresa divide-se em duas áreas: a área criativa, onde existem serviços como desenvolvimento de guiões (para filmes), produção de filmes, 360º, animação 2D e 3D, *stop motion* e *design* de som, e a área da localização, onde encontramos serviços como tradução, legendagem, dobragem, locução e audiodescrição.

A empresa é composta por uma equipa fixa de quinze profissionais, integrando o seu CEO, Bruno Golias. Sendo assim, a equipa fixa é formada por gestores de projetos, departamentos de áudio, de vídeo, de produção e de criatividade, marketing e tradução. O departamento de tradução conta com três tradutores internos, e durante o meu estágio tive o prazer de trabalhar com um deles, o Dr. Tiago Silva.

A Buggin Media foi o primeiro estúdio NP3 (*Post Partner Program* - Netflix) para a dobragem em Portugal.



Gráfico 1 – Organograma da empresa

1.2. Escolha do estágio

A escolha desta empresa para a realização do estágio deveu-se ao interesse em abordar a acessibilidade na tradução, especialmente na dobragem e na audiodescrição. Por essa razão, após extensa pesquisa, tanto nacional quanto internacionalmente, e de diversas candidaturas e entrevistas, encontrei a Buggin Media. Surpreendeu-me o facto de que ainda não conhecia esta empresa, com um portfólio tão extenso e com vários anos de experiência. Candidatei-me enviando o meu currículo e uma carta de motivação, tendo sido aceite pouco tempo depois.

Além da dobragem e da audiodescrição, a legendagem para surdos e ensurdecidos é outra área de bastante interesse. Apesar de que não foi possível explorá-la durante o estágio na Buggin Media, já que a empresa não trabalha muito com esse tipo de tradução audiovisual, continua a ser uma área que pretendo explorar no futuro.

1.3. O estágio

O estágio curricular consistiu num total de 375 horas, ao longo de três meses, do dia 12 de fevereiro ao dia 26 de abril de 2024. Realizou-se em regime teletrabalho, à exceção do primeiro dia de estágio, onde todos os estagiários foram à empresa para ter a primeira formação sobre legendagem. Posteriormente, foi realizada outra formação sobre a dobragem, desta vez via zoom.

No primeiro dia, na formação, foi-nos feita uma apresentação da empresa, pela Coordenadora do Departamento de Tradução, Bárbara Silveira, que nos mostrou as

instalações da empresa, assim como toda a equipa, de todos os departamentos da Buggin Media. Depois da apresentação, seguiu-se a formação, que teve a duração de 6 horas, onde nos foram apresentadas as regras e particularidades da tradução, os diferentes tipos de legendagem para os diversos tipos de série, os materiais a utilizar, como fazer o controlo de qualidade e onde pesquisar para confirmar a informação encontrada.

O estágio focou-se, principalmente, em duas vertentes da tradução audiovisual. Uma delas era a **legendagem** que, de acordo com o Centro de Tradução dos Organismos da UE, é a "representação textual do discurso oral num suporte audiovisual de modo a permitir a inserção do texto escrito no ecrã" (Legendagem, Centro De Tradução Dos Organismos Da UE). É igualmente relevante nesta vertente enquadrar as legendas com o que se está a passar no ecrã. A outra vertente é a **dobragem**, que consiste na tradução e substituição da voz da produção audiovisual de partida, de forma a adaptar-se ao país de chegada.

Também tivemos a oportunidade de fazer a **audiodescrição** de um episódio de uma série, assim como uma retroversão. A audiodescrição consiste na adaptação de um produto audiovisual, com o fim de que se torne acessível a pessoas com deficiência visual, intelectual, dislexia, entre outros. Já a **retroversão**, é a tradução para outra língua que não seja a língua nativa, isto é, no caso concreto, realizado durante o estágio, a língua de partida foi o português e a tradução foi para o inglês.

Nas primeiras quatro semanas e nas duas últimas, trabalhámos na vertente da legendagem, o principal foco do estágio. Todas as semanas recebemos dois projetos novos, sempre com temáticas diferentes. Depois da entrega da tradução recebemos sempre *feedback* do nosso orientador de estágio da empresa. Os projetos, por sua vez, eram entregues sempre à sexta-feira, com os objetivos dessa semana, bem como as especificações para a legendagem do projeto. Ainda, na legendagem, fizemos a revisão do trabalho dos outros estagiários, que era posteriormente enviada para o colega e para o orientador.

Durante quatro semanas, os estagiários tiveram a oportunidade de trabalhar com a dobragem, o segundo foco do estágio. Tendo em consideração que a empresa trabalha bastante com a dobragem e realiza inúmeros projetos relacionados com a mesma, foi uma ótima oportunidade para ganhar experiência na área, já que não foi algo abordado durante o mestrado.

Todos os projetos traduzidos, legendados e dobrados já tinham sido transmitidos tanto para a televisão, como para plataformas de *streaming*, sendo apenas exercícios para os estagiários. Desta forma, pudemos trabalhar neles sem qualquer pressão por parte de clientes, de forma a "imitar" a realidade do mercado de trabalho, já que tínhamos de entregar sempre à sexta-feira até às 18 horas.

1.4. Projetos realizados durante o estágio

Durante o estágio, trabalhei maioritariamente com o par linguístico EN-PT, sendo que apenas tive a oportunidade de trabalhar com o par linguístico ES-PT num único projeto audiovisual.

Ao longo dos três meses, traduzi e legendei diversos projetos audiovisuais, programas desportivos, *reality shows*, desenhos animados japoneses, séries de televisão, séries infanto-juvenis e entrevistas. Cada um dos projetos desenvolvidos foi completamente diferente entre si, possuindo diversas diretrizes e necessidades, por exemplo, parâmetros de clientes com diferentes números de caracteres por linha, tempo mínimo e máximo de leitura, e ainda a pesquisa necessária para a tradução e o glossário.

Nos seguintes projetos não estão disponibilizados títulos dos programas trabalhados por causa do acordo de confidencialidade assinado pela estagiária que proíbe a divulgação de informações que advenham de clientes da empresa.

Projetos para tradução e legendagem:

1 – Série de televisão norte-americana de ação: É uma série norte-americana de ação e espionagem dos anos 60. Nela, um grupo de agentes tem a seu cargo difíceis e

perigosas missões onde surpreendem o seu inimigo com soluções tecnológicas bastante avançadas. Este episódio foi repetido por duas vezes, uma na primeira semana e outra na penúltima, para verificar se existiria evolução, tendo em conta a experiência adquirida após várias semanas a traduzir.

2 – Programa de desporto: É um programa de futebol, com comentários e relatos de uma liga da Europa. Vários jogadores e treinadores europeus estão presentes neste programa. Por falta de conhecimento relativo à terminologia utilizada na área, este trabalho foi bastante desafiante, tendo sido necessária muita pesquisa e atenção aos termos usados.

3 – Programa de desporto automóvel: É um programa de corridas *off-road* internacionais, que utiliza veículos elétricos para correr em partes remotas do mundo. É também um programa desconhecido para mim.

4 – Programa de culinária: Este programa é um *reality show* de culinária, onde vemos pares a competir entre si para ganhar o prémio final.

5 – Série de televisão: É uma série norte-americana de entretenimento, em formato de *reality show*, muito idêntico ao MTV Crib. Aqui não eram as celebridades que mostravam as casas e mansões, mas sim o apresentador do programa, abordando posteriormente estilo de vida dos seus donos.

6 – Programa de televisão: Um programa em formato de entrevistas onde são abordados vários temas atuais, sejam eles políticos, sociais ou culturais. Este programa foi o único teste que tivemos durante o estágio na empresa.

Projetos para dobragem:

7 – Programa de fantasia: É um programa de televisão norte-americano de fantasia, ideal para se assistir em família. Uma jovem numa cidade do interior cuida de um poço mágico e, neste episódio, tem de o proteger. Este projeto foi o primeiro contacto com a dobragem depois da formação.

8 - Série de televisão: É uma série de televisão britânica de ficção científica, perfeita para toda a família. Acompanha um grupo de adolescentes num acampamento de férias onde começam a acontecer coisas estranhas. Desta série, foi realizada a tradução e a legendagem de três episódios.

9 – Série de desenhos animados: É uma série de animação para crianças que acompanha um cavaleiro pequeno no seu dia a dia. Foi um projeto bastante desafiante, apesar de ser um episódio pequeno, já que era necessária a tradução da letra da música da série e dos nomes das personagens.

10 - Série de desenhos animados japoneses: É uma série de anime e como está em japonês, só possuíamos o guião em inglês, não sendo possível verificar se o que estava no guião estava correto.

11 – Programa de televisão: É um concurso português, onde o concorrente tem de responder a uma série de perguntas para poder ganhar o prémio final. Deste programa, foi feita uma retroversão, ou seja, o texto original era em português e era necessário traduzir e legendar para inglês.

12 – Programa de televisão: É uma série televisiva portuguesa, na qual tivemos de fazer uma audiodescrição. A série já estava em português, mas foi necessário acrescentar as

partes mais importantes para a compreensão da série, de forma que as pessoas com deficiência audiovisual pudessem desfrutar da mesma.

13 - Programa de desporto: É, a par de um exemplo anterior, um programa de futebol, com comentários e relatos de uma liga da Europa. De igual modo, vários jogadores e treinadores europeus estão presentes neste programa. Porém, este refere-se a uma liga diferente.

14 – Programa de televisão: É uma série norte-americana, idêntica ao formato das novelas portuguesas dos anos 80, onde existem rivalidades entre famílias, vinganças, intrigas e muito poder.

15 – *Reality show*: É um programa de televisão espanhol, do estilo *reality show*, que acompanha um conjunto de pessoas à procura do amor. Foi o primeiro e único contacto com a língua espanhola durante o estágio.

	LP	LC	Duração do trabalho	Guião	Vertente
1	Inglês	Português	2x o mesmo episódio de 50 minutos	Sim	Legendagem
2	Inglês	Português	26 minutos	Sim	Legendagem
3	Inglês	Português	8 minutos	Sim	Legendagem
4	Inglês	Português	44 minutos	Sim	Legendagem
5	Inglês	Português	5 minutos	Sim	Legendagem
6 (teste)	Inglês	Português	55 minutos	Sim	Legendagem
7	Inglês	Português	42 minutos	Sim	Dobragem
8	Inglês	Português	3 episódios de 22 minutos	Sim	Dobragem
9	Inglês	Português	11 minutos	Sim	Dobragem
10	Inglês	Português	23 minutos	Sim	Dobragem
11	Inglês	Português	60 minutos	Não	Retroversão
12	Português	Inglês	47 minutos	Não	Audiodescrição
13	Inglês	Português	26 minutos	Sim	Legendagem
14	Inglês	Português	47 minutos	Sim	Legendagem
15	Espanhol	Português	50 minutos	Não	Legendagem

Tabela 1 - Projetos realizados durante o estágio

Como é possível averiguar através da análise da tabela 1, durante o estágio, foram traduzidos um total de 610 minutos, tendo sido a maioria de legendagem (356 minutos) seguida da dobragem (147 minutos). Além disso, temos ainda tempo dedicado para a audiodescrição e a retroversão, com um total de 47 minutos e 60 minutos usados, respetivamente.

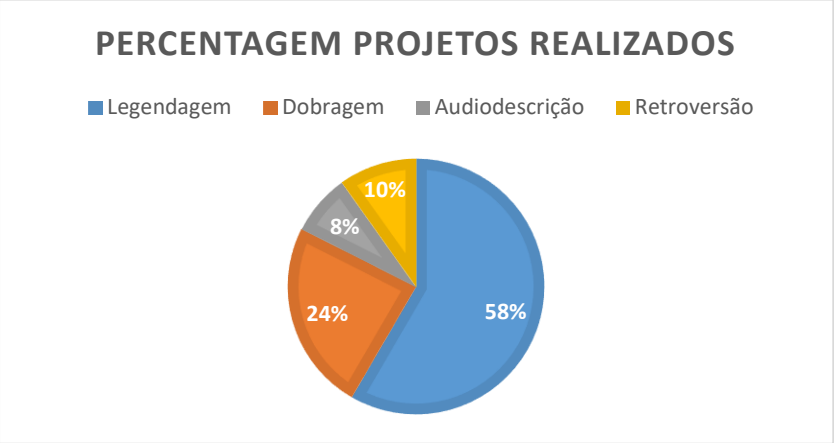


Gráfico 2- Percentagem de projetos realizados

1.5. Programa utilizado para legendagem e dobragem durante o estágio

Durante os três meses de estágio, foi utilizado o programa ***Sub+Dub AV Translation Tool***. Dado que a Buggin Media é *beta tester* do programa, trabalhámos com a versão Beta do mesmo. O programa é uma ferramenta de tradução audiovisual *all-in-one*, ou seja, integra várias ferramentas essenciais para o tradutor num único lugar. Tal como a ***Sub+Dub AV Translation Tool*** específica no seu *website*, eles focam-se no "empoderamento e eficiência do tradutor". Enquanto *beta testers*, temos acesso a todas as funcionalidades que integram o programa, como ferramentas automáticas, ferramentas de controlo de qualidade, tradução automática, criação de glossário, modo de legendagem e modo de dobragem, entre outras. É importante mencionar que o programa ainda está em fase de desenvolvimento, podendo sofrer alterações no futuro, principalmente quando for lançado para o mercado.

Antes do início do estágio, foi-nos dada uma pequena formação relativamente à utilização e os conceitos base do programa. Entre os tópicos abordados na formação, os mais importantes foram: como instalar o programa, como criar um projeto, como importar o guião, os atalhos e como criar os perfis dos clientes. Esta informação encontra-se disponível no *website* da *Sub+Dub*, no manual para os *beta testers*.



Figura 2 - Versão antiga da interface do programa, no modo de legendagem

A interface do programa mudou duas vezes durante os três meses de estágio. Na figura 2, podemos ver a sua primeira versão com o qual trabalhei. Contudo, não tive muito tempo para me habituar à mesma, visto que na segunda semana tivemos uma atualização.

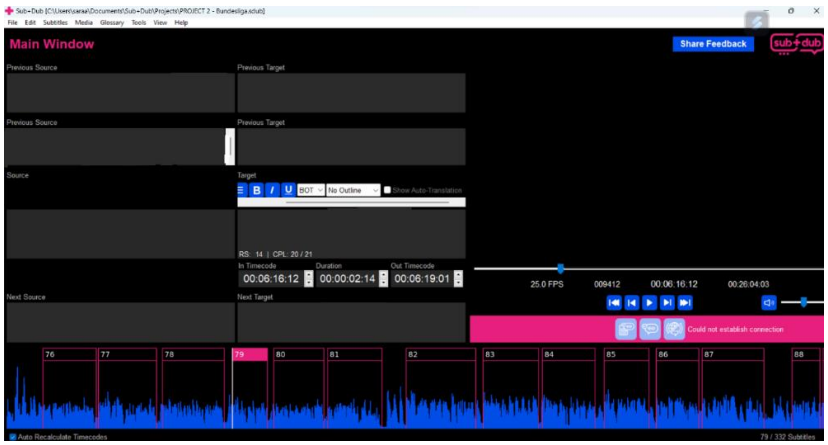


Figura 3 – Versão nova da interface do programa, no modo de legendagem

Na figura 3, podemos ver a versão atual do programa, com a qual trabalhei durante o estágio. É uma ferramenta bastante intuitiva, desde a instalação do programa até a tradução do produto audiovisual, da criação de perfis e de glossários. Na criação de perfil de clientes, definimos logo no início do estágio o intervalo mínimo entre as legendas, a duração mínima e máxima de cada legenda, os caracteres por linha e o tempo de leitura.

Pessoalmente, o melhor deste programa é que enquanto estamos a traduzir conseguimos visualizar os dois textos, o texto de partida (TP) e o texto proposto pela estagiária. Neste sentido, a minha única experiência era com o *Subtitle Edit*, um programa gratuito, que foi o programa utilizado durante as aulas da Unidade Curricular de Tradução Multimédia. Os programas são muito parecidos, mas depois de um uso contínuo dos dois durante, pelo menos, três meses, é possível verificar que o *Sub+Dub* é o mais intuitivo e mais fácil de utilizar durante os projetos. Para além da legendagem no *Sub+Dub*, é possível a realização de projetos de dobragem.

Com o *Sub+Dub*, é também possível fazer revisão ortográfica, escolher o posicionamento das legendas, colocá-las com um fundo mais escuro (legendas *ghost*) e ver os seus erros, por exemplo: a duração máxima da legenda, o número de caracteres por linha ou o tempo de leitura da legenda. Estes erros são referentes aos parâmetros inseridos no programa, de acordo com as especificidades de cada cliente.

O programa conta com duas funcionalidades: de *Recognize Speech and Timecodes,* o que elimina a necessidade constante de recorrer ao guião, já que o programa transcreve tudo que está a ser dito e reconhece os *timecodes* do áudio; a outra funcionalidade é de *Generate Auto-Translation*, a qual tive a oportunidade de utilizar, mas que não é das melhores. Não existe qualquer informação sobre o tipo de tradução automática que o programa usa. Quando utilizei brevemente esta ferramenta, a título de curiosidade, e pelos resultados obtidos durante a utilização da mesma, parece ter sido criada pela *Sub+Dub*. Na experiência realizada, os resultados não apresentavam coerência, não havia nem qualidade nem fluidez no texto gerado pelo programa, não soava natural e a tradução estava muito diferente da ideia da legenda original.

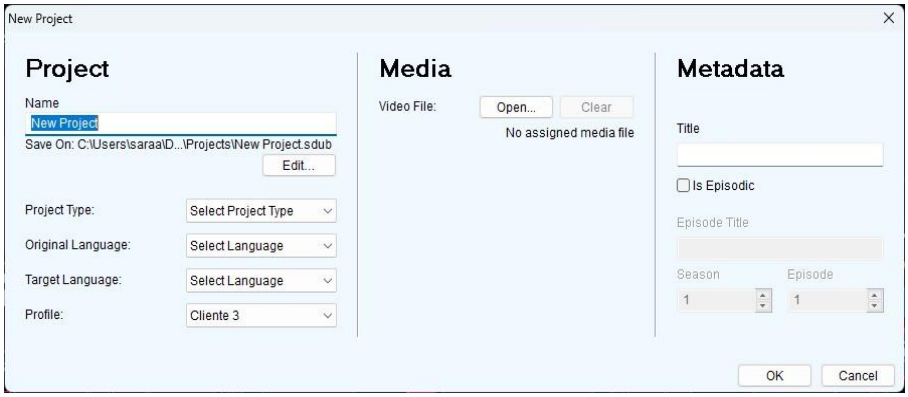


Figura 4 - Interface do programa (para criar ou selecionar um projeto)

O programa é bastante intuitivo e fácil de utilizar. Assim que abrimos a aplicação pela primeira vez, podemos criar um projeto ou para abrir um já fornecido pela empresa (ver figura 4). Posteriormente, é necessário inserir todas as informações necessárias para a realização do projeto. Tal como percetível na figura 5, coloca-se o nome do projeto, o seu tipo (legendagem ou dobragem), a língua original, a língua de chegada e o cliente. Se tivermos essa informação, também se escreve o nome da série e do respetivo episódio.

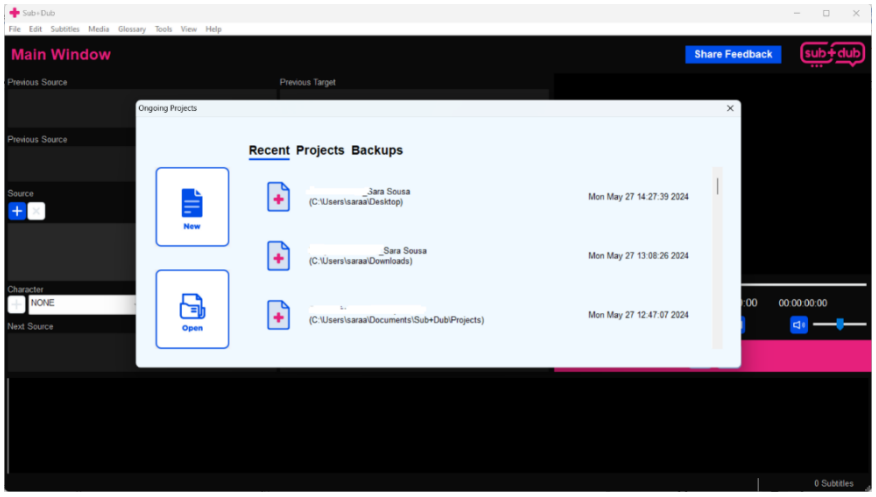


Figura 5 - Informações necessárias para o projeto

Antes de passar para o capítulo dos exemplos, no segundo e terceiro capítulos serão abordadas informações importantes sobre a tradução audiovisual e sobre a acessibilidade.

2. Tradução Audiovisual

> *"The two most widespread modalities adopted for translating products for the screen are dubbing and subtitling. Dubbing is a process which uses the acoustic channel for translational purposes, while subtitling is visual and involves a written translation that is superimposed on to the screen. Translating for the screen is quite different from translating print. Books, newspapers and other written products are simply meant to be read. Although they may contain illustrations (pictures, photographs, graphs, diagrams, etc.), these generally serve to complement and/or enhance the verbal content." (Chiaro, 2009: 141-142)*

Existem várias modalidades de tradução audiovisual, o que resulta em vários formatos *media* a serem traduzidos, por exemplo, filmes, televisão, vídeo jogos, contextos educacionais, culturais e recreativos, entre outros. Assim sendo, é necessário certificarmo-nos de que o conteúdo visual é transmitido de forma universal e ampliada, ou seja, de que qualquer pessoa, independentemente da língua ou da cultura conseguem identificar-se e apreciar as referências linguísticas e culturais presentes na versão original do produto audiovisual.

A tradução audiovisual (TAV) é muito utilizada atualmente, em Portugal, mais especificamente a legendagem e a dobragem. Portugal é um dos países da Europa que prefere a legendagem à dobragem, já que a dobragem é mais utilizada nas séries televisivas e filmes infantis/juvenis. Contudo, é cada vez mais importante a acessibilidade e a inclusividade destes produtos audiovisuais, porque mesmo com a crescente adesão aos serviços de *streaming* e de cada vez mais se abordar estes assuntos, ainda está aquém do que seria desejável e esperável em 2024. Ainda, no que respeita à acessibilidade, podemos falar sobre a mesma em relação aos produtos audiovisuais para as pessoas com deficiência auditiva, visual e outros. Embora já existam um conjunto de leis definidas para este tipo de legendagem, esta é pouco utilizada em Portugal.

Quando falamos da TAV, referimo-nos à legendagem, dobragem, legendagem para surdos e ensurdecidos, da audiodescrição e da localização de jogos.

Modalidades da Tradução Audiovisual

2.1. Legendagem

A legendagem consiste na introdução de um texto escrito num produto audiovisual, que é uma versão compactada do que se ouve no vídeo. A legenda tem de estar em conformidade com a mensagem original, de modo a não confundir os espectadores. Este tipo de tradução audiovisual, tal como outros, possui regras e critérios próprios, para assegurar que a legenda se adequa ao seu público-alvo (Chiaro, 2009: 148).

Segundo a formação fornecida pela empresa, na legendagem, existe um número de parâmetros que o tradutor tem de respeitar em todos os projetos. Nomeadamente, o número de caracteres por linha, o número de linhas por legenda, o intervalo entre as legendas e a duração mínima e máxima destas. Estes parâmetros, depois de definidos pelo cliente, devem ser colocados na ferramenta a utilizar para a legendagem. Assim, dependendo do programa, podemos ver o relatório do projeto, caso não estejamos a cumprir os parâmetros. Existem outros, mas nem sempre estão presentes nos produtos audiovisuais, por exemplo, o que fazer no caso de existirem oráculos ou na tradução de letras de músicas (ver anexo 1).

Atualmente, os caracteres por linha interligam-se com o tamanho dos televisores. Em Portugal, para os programas televisivos, o mais comum são 37 caracteres por linha, incluindo os espaços e a pontuação. Contudo, quando não é para os canais televisivos, ou seja, para os canais de *streaming*, o número limite aumenta ligeiramente, chegando até aos 42 caracteres por linha (ver anexo 1).

O tempo de leitura de uma legenda consiste no tempo médio que o espectador demora a ler a mesma, com um determinado número de caracteres. Em Portugal, por norma, o tempo médio de leitura é de 17 caracteres por segundo (cps). Este é um dos parâmetros mais difíceis de cumprir, levando à omissão de muita informação desnecessária ou não tão importante para a compreensão da série (ver anexo 1).

Além disso, a duração da legenda depende dos parâmetros do cliente, sendo que a duração mínima costuma ser de 1 segundo e a duração máxima de 6 segundos. No entanto, durante o meu estágio na Buggin Media, a duração máxima da legenda foi de 8 segundos, normalmente nas séries de desporto (ver anexo 1).

Durante a legendagem, temos de prestar atenção a algumas particularidades da mesma, como a substituição da expressão "ok". Esta é uma expressão a evitar quando estamos a fazer a tradução para legendagem; devemos preferir a utilização da voz passiva e a construção de frases com tempos verbais simples; e ainda cortar conetores não obrigatórios, que realmente não sejam necessários naquela frase, bem como não traduzir interjeições (ver anexo 1).

No que respeita à separação das legendas, deve-se dividir a mesma antes de pronomes relativos, de preposições e de conjunções, e depois de sinais de pontuação. Não devemos separar o nome de artigos, adjetivos e apelidos. Além disso, também não se deve separar os sujeitos e pronomes do seu verbo auxiliar (ver anexo 1).

As músicas só são traduzidas se forem originais ou se forem essenciais para a compreensão da série. Deve-se evitar ao máximo a utilização de estrangeirismos; se não existir uma expressão portuguesa equivalente à palavra estrangeira, deve-se escrever por outras palavras. Deve-se ainda recorrer ao uso do itálico quando um narrador fala; e ainda quando se ouve vozes em telefones, altifalantes, computadores; em casos de monólogos interiores, sonhos e *flashbacks* (ver anexo 1).

Ao longo da legendagem, o tradutor tem de adaptar o texto de partida ao público-alvo, sem perder a essência do original. É importante que se siga os parâmetros fornecidos pelo cliente, garantindo que a mensagem que a série ou filme quer transmitir seja passada para os espectadores, de uma forma fluída e natural. Assim, o espectador fica tão imerso na ação que nem repara que está a ler, conseguindo usufruir da combinação da legenda com o áudio e a imagem.

De acordo com Gottlieb (2004: 221) , a forma como se realiza a tradução varia de acordo com o país: Dinamarca, Suécia, Noruega, Islândia, as Ilhas Faroé, Holanda, Portugal, Estónia, Eslovénia, România, Grécia, Chipre, Argentina e Brasil, legendam da língua

estrangeira para a língua oficial mais falada do país. Já a Finlândia (finlandês e sueco), Bélgica (flamengo e francês) e Israel (hebraico e árabe), legendam para as duas línguas oficiais mais faladas no país. Já no caso da Irlanda e do País de Gales, estes legendam da língua nacional minoritária para a língua mais falada do país. Israel, legenda da língua nacional mais falada para a língua dos imigrantes. A África do Sul e a Índia legendam da língua menos favorecida para a mais favorecida (inglês). Por último, a Letónia substitui o diálogo na língua estrangeira para a língua favorecida, com legendas noutra língua nacional menos favorecida.

2.2. Legendagem para surdos e ensurdecidos

A legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), ou tradaptação, é uma forma de legendagem acessível. Este tipo de legendagem assemelha-se à legendagem mais habitual, com a diferença de serem acrescentadas as cores, símbolos, sons que não possam ser identificados, bem como a identificação da personagem que está a falar - se estiver fora do campo de visão ou se aparecerem várias personagens na cena (Neves, 2007).

A legendagem para surdos e ensurdecidos, tal como o próprio nome indica, destina-se a pessoas com surdez. Assim, inclui pessoas da comunidade Surda ("Surdos"), onde a língua portuguesa é a sua segunda língua, tendo a Língua Gestual Portuguesa (LGP) como língua materna. Inclui ainda pessoas com surdez parcial e/ou adquirida ("ensurdecidos"), que ainda terão alguma capacidade de ouvir certos sons (audição residual) e a habilidade de processar e armazenar informação apresentada oralmente (memória auditiva). Podemos incluir neste último grupo pessoas de idade que ficaram surdas devido ao envelhecimento (Neves, 2007).

Este tipo de legendagem foi pensada para tentar garantir a acessibilidade do espectador com deficiência auditiva, a todos os produtos audiovisuais disponíveis, quer seja na televisão portuguesa, nos serviços de *streaming* ou *online*. Visa de igual forma promover a igualdade em relação às pessoas surdas e a quem possua alguma dificuldade em compreender o texto audiovisual. Assim, elas conseguem ter acesso a tudo que

desejarem assistir ou visitar, quer seja no cinema, num museu, ou até mesmo nas suas próprias casas.

As legendas estão sempre, tal como a legendagem normal, na zona inferior do ecrã, exceto quando a ação está a decorrer na zona inferior do ecrã. Aqui, as legendas podem ir para onde seja mais adequado, devendo manter-se no mesmo local durante todo o episódio/programa. Se possuir algum oráculo, o mesmo deve estar visível, ou seja, a legenda normal deve mudar de local para que o espectador o consiga ver. Em alternativa, se o oráculo tiver de ser traduzido, é necessário omiti-lo com a legenda, para o substituir. A legenda não deve tapar a boca das personagens, já que algumas pessoas podem querer acompanhar o diálogo através da leitura labial. Elas podem ainda mudar de local (para a esquerda ou para a direita), dependendo da quantidade de personagens presentes na cena em questão, ou caso a personagem que está a falar não esteja visível (Neves, 2007).

Neste tipo de legendagem, é preferível uma legenda com duas linhas curtas do que uma longa, numa só linha. É possível que se apresentem três linhas, mas apenas pode ser utilizada para comentários curtos sobre o nome da personagem ou sobre a componente sonora; e ainda, se não tapar nada essencial à compreensão da ação (Neves, 2007).

Em relação às cores utilizadas, existem várias formas de as utilizar, dependendo do tipo de programa. O primeiro tipo de utilização da cor relaciona-se com longas-metragens, séries e novelas; o segundo, com entrevistas, *chat-shows* e concursos; e, por último, documentários. Como na segunda formação dada pela empresa Buggin Media, se abordou muito pouco acerca deste tipo de legendagem, apenas será descrito o primeiro tipo de utilização de cor, de acordo com o que foi falado sobre a mesma. Por isso, o amarelo utiliza-se para quando os falantes estão visíveis no ecrã; o branco quando os falantes não estão visíveis, e o ciano para identificar o nome das personagens, as músicas e os efeitos sonoros mais relevantes (ver anexo 2).

O tempo de leitura de cada legenda dependerá sempre do ritmo do filme/programa ou da série, sendo que o trabalho do tradaptador é garantir que o espectador consiga acompanhar todos os componentes presentes no ecrã. Quando falamos da legendagem aberta em Portugal, o tempo habitual costuma ser de 160-170 palavras por minuto.

Tendo em conta que as pessoas com surdez costumam ter um ritmo de leitura mais lento, Neves (2007) propõe um tempo de leitura equivalente a 120-130 palavras por minuto. Assim, o tempo mínimo de leitura será de 1 minuto e 5 frames (1:05) e o tempo máximo será de 5 minutos e 20 segundos (5:20). Uma legenda com um tempo superior ao tempo máximo terá de ser divida em duas legendas. Legendas que possuam nomes científicos, técnicos, estrangeiros ou algo que exija mais tempo para a sua total compreensão deverá ter um tempo de leitura mais elevado (Neves, 2007).

Uma palavra única e de fácil perceção 1:05	Frases com conceitos técnicos ou culturais pouco conhecidos 4:00
Frase simples (em linha única ou dividida em duas) 1:20	Frases longas, complexas e de conteúdo denso 5:20
Frase simples, mas longa, dividida em duas linhas 2:00	Comentários sobre efeitos sonoros 3:00
Duas frases simples em duas linhas 2:10	Informação sobre música - 1 linha 3:00 Informação sobre música - 2 linhas 3:30
Frase complexa, mas curta, em uma ou duas linhas 2:15	Legendas cumulativas +10 frames
Frase de sintaxe complexa, mas com vocabulário fácil 3:00	Comentário sobre efeitos sonoros + informação sobre música - 2 linhas 4:00
Frase de sintaxe simples, mas com vocabulário menos comum 3:00	Ícones de continuação – enquanto for relevante
Frase com termos específicos fora do léxico comum 3:15	Inclusão de ícone de expressão (smileys) +5 frames

Tabela 2 - Base orientadora para a legendagem para surdos e ensurdecidos (proposto por Neves, 2007)

2.3. Audiodescrição

A audiodescrição destina-se a um público muito específico: pessoas com deficiência audiovisual ou com baixa visão. Apesar de se destinar a um público muito específico, pode ainda ajudar a pessoas com deficiência intelectual, dislexia e idosos. Implica a descrição do que está a acontecer num filme, série, peça de teatro e até mesmo durante concertos de música e visitas a museus. Aqui, ouvimos alguém a narrar, não sendo percetível apenas através da audição, durante as pausas nas falas das personagens. Permite que os programas se tornem mais inclusivos e acessíveis a toda a população e que estes possam apreciar em conjuntos com os seus amigos e familiares (Neves, 2011). Segundo a formação fornecida pela empresa, na audiodescrição é relevante descrever o que é importante e essencial à compreensão da série/filme, já que se não for dito a pessoa com deficiência audiovisual não irá compreender o conteúdo. Por exemplo, características físicas quando é relevante à ação; cores, paisagens que possam ser relevantes e a presença de uma personagem que não esteja a falar, é importante que o espectador saiba quem se encontra no cenário. É igualmente importante não exagerar na descrição da ação, porque se possuir informação a mais irá afetar a perceção da pessoa que está a ouvir. Sempre que possível, e se necessário, adicionar também legendas para as músicas que são importantes e relevantes para a cena em questão, por exemplo de música de suspense, alegre, entre outras (ver Anexo 2).

De acordo com Neves (2011, p. 50), no momento de fazer a audiodescrição, o tradutor tem de conseguir incluir as seguintes informações:

- Sobre as imagens: quem, onde, o quê e quando.
- Sobre os sons: efeitos sonoros indistintos, elementos em língua estrangeira.
- Sobre as inscrições: logótipos, créditos iniciais e finais, cartazes e *graffitis*.

O *timing* da descrição também é muito importante, já que esta não pode entrar ao mesmo tempo de uma fala importante para a ação, ou ao mesmo tempo de um som com importância narrativa. Por norma, a audiodescrição está sincronizada com a imagem que descreve, mas nem sempre é concebível. O tradutor deve encontrar outra solução para que não seja necessário omitir a fala do vídeo, de forma a que o espectador

não ache estranho ou que arruíne o suspense que estava a ser criado, por exemplo (ver Anexo 2).

Na audiodescrição, deve-se evitar informação a mais, sendo este um cenário pior do que descrever coisas sem muito pormenor. É essencial que o tradutor, formado especificamente neste tipo de tradução, saiba ser sucinto e conciso. Nem todas as pausas têm de ser preenchidas com informação, talvez com detalhes que não sejam necessários para a compreensão da ação. O silêncio também tem a sua importância (ver Anexo 2).

2.4. Dobragem

A dobragem consiste na tradução de um guião que é depois transformado numa gravação de áudio na língua do público-alvo, sendo o substituto da voz do ator do áudio original.

Apesar de ser a forma mais dispendiosa e longa de traduzir é, em muitos países, a opção mais utilizada, por exemplo em Espanha, Brasil, Alemanha, França e Itália. A razão pela qual estes países começaram a dobrar filmes e séries em vez de legendar, no final dos anos 20 e início dos anos 30, foi por questões políticas. Foi um meio de sujeitar o país e os seus cidadãos a uma espécie de censura, para impedir que a cultura e os ideais estrangeiros chegassem à população do país. Tendo em conta que, como na dobragem "mudamos" o áudio de certa forma, na altura podiam alterar os diálogos para algo que eles "achassem" adequado para o espectador. Também pode ser necessário dobrar para o mesmo idioma, mas com diferentes pronuncias, culturas e expressões idiomáticas, por exemplo, do espanhol do México para o espanhol europeu (*Porque é que alguns países ainda preferem a dobragem?*, 2020).

Contudo, esta preferência pela dobragem não ocorreu em Portugal, já que durante a ditadura de Salazar foi proibida a exibição de filmes estrangeiros dobrados para a língua portuguesa. Na época, mais de 50% da população portuguesa era analfabeta, por isso se não era possível a dobragem de filmes estrangeiros, a população não os podia ver, já

que nem conseguiriam ler as legendas na própria língua. Sendo assim, apenas estavam disponíveis filmes portugueses aprovados pelo governo do Estado Novo. Em Portugal, a dobragem só foi legalizada em 1993 (*Porque é que alguns países ainda preferem a dobragem?*, 2020).

Apesar de a legendagem ser mais utilizada nos dias de hoje, por ser mais rápida e barata, e por os mais jovens preferirem ouvir as vozes dos atores originais, alguns países ainda utilizam mais a dobragem. A legendagem também é uma mais-valia para quem estiver a aprender uma nova língua e a queria incluir a língua na sua rotina, sendo também o método mais utilizado nos serviços de *streaming* (*Porque é que alguns países ainda preferem a dobragem?*, 2020).

Segundo a formação oferecida pela empresa no início do estágio, na dobragem, é necessário encontrar um equilíbrio entre a versão original, a tradução e a realização da dobragem em estúdio. Enquanto tradutores, temos de manter algumas expressões ou, até mesmo, palavras que estão na versão original que sejam extremamente relevantes para a cena ou ação em questão. Por vezes, não é mais importante tentar encontrar um equivalente, porque pode nem existir um. Importa sim tentar encontrar uma forma de transmitir a mesma mensagem que no original (ver Anexo 2).

Guiamo-nos sempre pelo vídeo, até porque o guião, a maioria das vezes, não possui todas as falas. Durante os três meses de estágio, verificamos uma constante omissão de falas/diálogos no guião. Sempre que a personagem move a boca, é necessário colocar alguma legenda, dependendo daquilo que esteja a acontecer no produto audiovisual. É essencial manter as características linguísticas das personagens, como a utilização de vários estrangeirismos, sotaque, ou até particularidades específicas na construção das duas frases (ver Anexo 2).

Muitas vezes, existem oráculos ou legendas de ecrã, informações que aparecem no vídeo, que podem ser importantes para a compreensão da ação. Assim, podemos ter de traduzir ou não, dependendo dos parâmetros do cliente em questão. Caso o cliente não forneça informação sobre estes aspetos, a tradução deve ser feita, ficando assim disponível para o cliente, mesmo que este não a utilize. Assim, se for uma legenda deste tipo, tem de se colocar na parte da seleção das personagens, na versão da dobragem do

programa *Sub+Dub*, com uma nota para o cliente, a dizer: Conf. Se é para locutar (ver Anexo 2).

As músicas, tal como as legendas de ecrã, dependem dos parâmetros do clientes. Por norma, por exemplo numa série para bebés e crianças, tem de se traduzir. Para tal, é necessário encontrar um equilíbrio entre a versão original, o que a música pretende transmitir e o seu ritmo. Normalmente, neste tipo de séries, existe um genérico inicial e no seu decorrer (ver Anexo 2).

As reações são de extrema importância na dobragem e, muitas vezes, nem aparecem no guião. É preciso muito cuidado para não exagerar nelas, sendo, na maioria das vezes, suficiente escrever apenas (reação) ou (reações). A título de curiosidade, foi feita uma pequena pesquisa nos trabalhos realizados durante o estágio e as reações mais utilizadas foram Esforço, Grunhido, Gemido, Riso (ver Anexo 2).

Em relação à linguagem, sempre que possível, tem de se manter as piadas e trocadilhos, mas contextualizados culturalmente. Quando tal não é possível, o ideal é adaptar a piada ou trocadilho, mudando completamente o mesmo. Assim, substitui-se por algo que faça sentido para o espectador, no contexto em que se é apresentado, e para a série/episódio em específico (ver Anexo 2).

Importa também ter precaução com a idade das personagens, ou seja, adaptar à sua forma de falar e utilizar as suas expressões. Estas características irão sempre depender da faixa etária da personagem, por exemplo, um jovem de 15 anos a falar com os seus amigos, utilizará uma forma de tratamento completamente diferente, do que se estiver a conversar com os pais dos seus amigos. Outro aspeto importante na dobragem é o público-alvo e a faixa etária do mesmo. Se o conteúdo de destinar a crianças ou bebés, a linguagem utilizada terá de ser mais simples, ou seja, o vocabulário não deve ser complexo, e as frases devem ser breves (ver Anexo 2).

3. A acessibilidade em Portugal

Habitualmente, a acessibilidade é considerada como a possibilidade de poder entrar fisicamente num lugar, como uma casa de banho, uma empresa ou até mesmo um estabelecimento, e conseguir ter-lhe acesso, sem quaisquer restrições. Contudo, esta não é a única forma de acessibilidade de que se deveria falar. Grande parte das empresas, negócios e até alguns museus ainda acreditam que ser acessível é sinónimo de ter elevadores ou rampas, enquanto que, na verdade, existem várias formas de acessibilidade, como acessibilidade à informação, financeira, intelectual, sensorial e o acesso ao processo decisório (Dodd & Sandell, 2001: 12).

Neste caso específico, a acessibilidade que nos importa mais é a acessibilidade na produção audiovisual e, de certa forma, a acessibilidade à informação. Ou seja, a disponibilidade de produtos audiovisuais, como filmes, peças de teatro, documentários, debates, entre outros, através da tradução audiovisual. Isto, garantindo que todos tenham acesso à informação independentemente das suas limitações e que possam desfrutar de todos os aspetos que se incluem na vida do ser humano. Como, por exemplo, um museu ter um audioguia disponível, um concerto ter um intérprete de língua gestual, um cinema disponibilizar audiodescrição caso necessário, ou um programa de televisão disponibilizar legendas para surdos e ensurdecidos ou um intérprete (Chiaro, 2013: 4-5).

3.1. História da Acessibilidade em Portugal

Em Portugal, apesar da legendagem já predominar há muitos anos como uma forma da população ter acesso a programas estrangeiros, demorou até que se descobrisse que a legendagem por si só não é suficiente, que pessoas com diferentes necessidades precisam de algo mais para poderem disfrutar o produto audiovisual. Nomeadamente, no que refere pessoas com surdez e com cegueira ou baixa visão, o que resultou na criação da legendagem para surdos e ensurdecidos e da audiodescrição, não sendo, contudo, as únicas formas de acessibilidade, mas as mais conhecidas e utilizadas (Ferreira, 2018: 2).

A legendagem para pessoas com surdez foi a primeira a aparecer, em 1999, na RTP1 e na RTP2, tendo alguns produtos audiovisuais sido legendados via teletexto. Nesse mesmo ano, a RTP fez um acordo com a Associação Portuguesa de Surdos que previa a disponibilização de 15 horas de legendagem via teletexto por semana. Em 2003, foi assinado um acordo intitulado de "Novas Opções para o Audiovisual" que permitia, de certa forma, remodelar a maneira como os conteúdos audiovisuais estavam a ser transmitidos, de forma a torná-los mais acessíveis. Sendo assim, a SIC e a TVI passaram a ter duas horas e meia de legendagem para surdos via teletexto, semanalmente. Atualmente, existe o Plano Plurianual, que tem sido aprovado todos os anos desde 2014, e que "define o conjunto de obrigações aplicáveis aos operadores de televisão e aos operadores de serviços audiovisuais a pedido, em termos de Legendagem para Surdos, Audiodescrição e Interpretação em Língua Gestual Portuguesa" (Ferreira, 2018: 2).

A audiodescrição (AD) apenas apareceu pela primeira vez em 2003, com a exibição da comédia "A Menina da Rádio", de 1944, na RTP juntamente com a RDP, a Radiodifusão Portuguesa. Esta primeira exibição foi transmitida para testar este sistema da junção da televisão com a rádio. Depois de um período experimental (2004), a RTP começou a passar filmes e séries portuguesas com audiodescrição, ainda em conjunto com a RDP. Ainda no mesmo ano, o antigo canal TV Cabo Lusomundo Gallery (agora o canal TVCine) passou o filme "O Pátio das Cantigas" com audiodescrição, em comemoração do Dia Internacional das Pessoas com Deficiência. A partir de 2004, a TV Cabo passou a possuir um catálogo de filmes portugueses com AD, um novo filme por mês, algo que se mantém ainda nos dias de hoje. Mais tarde, em 2009, a RTP passou a oferecer filmes e séries nacionais com audiodescrição com mais frequência, em função da aprovação da Deliberação 5/OUT-TV/2009, pelo Conselho Regulador da Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC), que definiu o conjunto de obrigações dos operadores estatais e privados para que as pessoas com diferentes necessidades possam usufruir das mesmas séries, filmes ou qualquer tipo de emissão. Apesar desta Deliberação abranger tanto o serviço público de televisão (RTP1, RTP2, RTP3, RTP Açores e RTP Madeira) como os operadores privados (SIC, TVI, CMTV, Porto Canal, SIC Notícias e TVI24), os últimos

não aderiram de imediato, citando falta de meios financeiros, técnicos e humanos (Neves, 2011: 70-71).

3.2. Estudos sobre a Acessibilidade em Portugal

Antes de falar dos estudos realizados sobre a acessibilidade em Portugal, é necessário abordar a divulgação deste tipo de programação, da legendagem para surdos, da audiodescrição e da língua gestual.

A divulgação, ou melhor, a falta de divulgação é um grande problema quando queremos falar da acessibilidade, já que esta não está a ser feita com a frequência que devia estar a ser. Por exemplo, os meios de comunicação impressos não mencionam este tipo de legendagem, a audiodescrição ou até mesmo os programas que disponibilizam a língua gestual portuguesa. As duas outras opções que a pessoa com surdez ou cegueira tem são a divulgação *online* e o teletexto, apesar de que a informação disponível não é consistente, podendo existir novelas com um destes tipos de acessibilidade que não são mencionadas *online*.

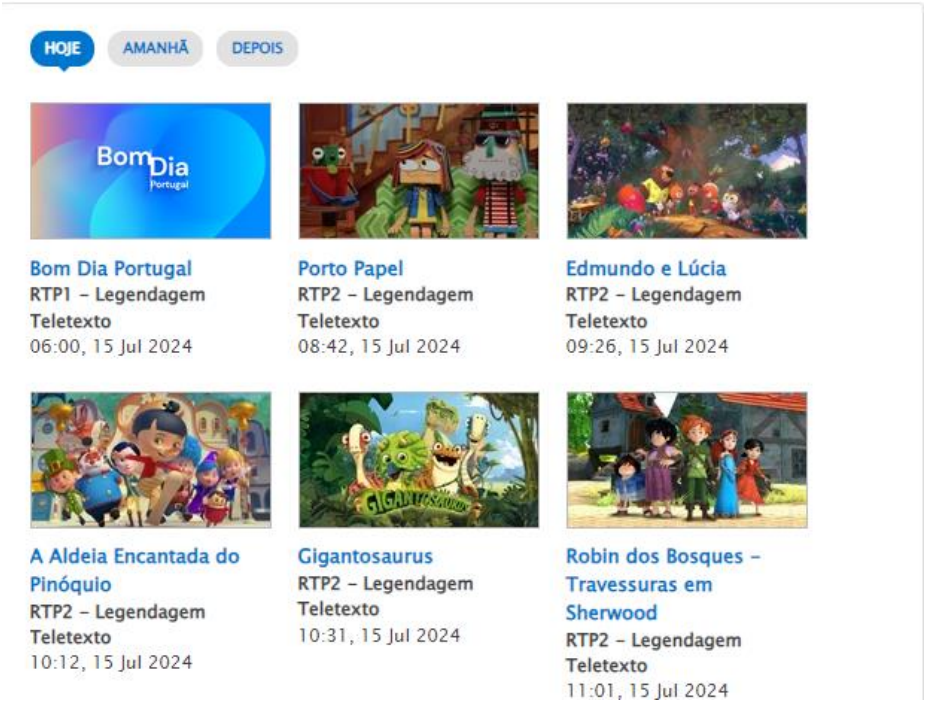


Figura 6 - Programação RTP, 15 de julho de 2024

Na figura 6, é possível ver um exemplo de programas onde a legendagem teletexto estará disponível. A legendagem teletexto é outro nome utilizado para falar da legendagem para surdos e ensurdecidos, e assinala-se durante a emissão do programa com um símbolo que indica que o programa em questão disponibiliza a legendagem para telespectadores com dificuldades auditivas, juntamente com o número que os espectadores devem selecionar para poderem ver as legendas.

O *website* da RTP tem uma parte relacionada apenas com a acessibilidade nos diversos canais da RTP, mas não disponibiliza nenhum programa com AD. Nos canais em que está disponível (RTP 1 e RTP 2), tanto a legendagem em teletexto tanto a língua gestual, tem um catálogo extenso, com vários tipos de programas disponíveis (tanto para adultos como para crianças). Todavia, grande parte dos canais da RTP (RTP 3, RTP Açores, RTP Madeira, RTP África) não oferecem nenhum programa com LS ou AD ou, pelo menos, não existe qualquer informação acerca deles *online*.

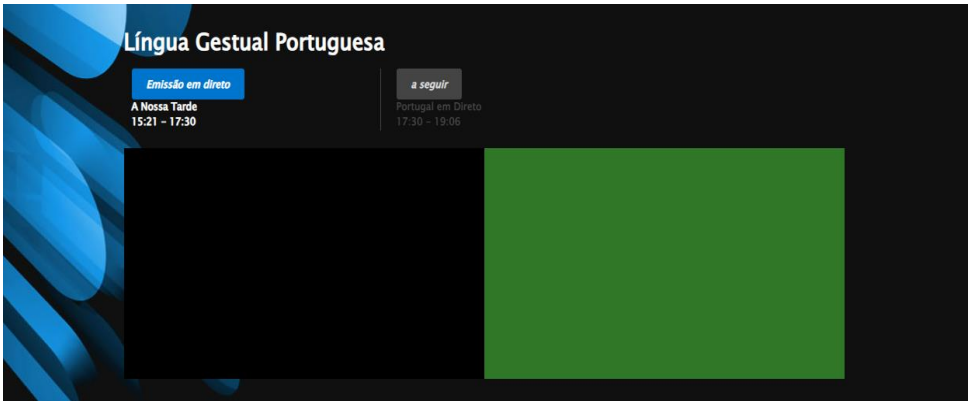


Figura 7 - Programação RTP, 15 de julho de 2024

Os programas com língua gestual portuguesa são transmitidos em direto, e é possível ver tanto *online* como no canal. No sítio web, o intérprete é apresentado num grande plano, um segundo ecrã ao lado da emissão do programa, para que o espectador surdo consiga acompanhar melhor o conteúdo televisivo. No canal RTP, durante a emissão do programa, o intérprete estará num retângulo, à direita ou à esquerda do ecrã.



Figura 8 - Programação SIC, 15 de julho de 2024

No exemplo da figura 8, é possível ver que, pelo menos na modalidade *online,* não existe qualquer informação sobre os programas que disponibilizam LS, AD ou língua gestual portuguesa. O mesmo acontece quando se tenta ver na televisão. A SIC, ao não ter qualquer informação tanto online como na televisão, comprova o quão atrasado Portugal realmente está nesta questão. Tendo em conta o facto de ser um canal tão conhecido, com tantos programas, tantos espectadores e com um lucro anual elevado, seria de esperar que conseguisse fazer algo melhor e mais acessível para todos. Isto, especialmente, tendo em consideração que já existe um plano plurianual que obriga os canais televisivos portugueses a tornarem os seus programas acessíveis.

De igual modo, a TVI *online* não disponibiliza qualquer informação acerca deste tipo de acessibilidade, essa informação apenas se encontra na televisão. A mesma também oferece salas do Serviços de Publicação de Mensagens do Teletexto (Amigos 24h, Ideias, Graffiti, Party 4 All, Arco Iris) e um *chat* que inclui todas as pessoas que estejam a ver um programa através do teletexto.



Figura 9 - Programação Teletexto TVI, 16 de julho de 2024

Neste exemplo (figura 9), é possível verificar que a TVI oferece programas com legendagem para surdos e ensurdecidos. A programação é composta por, pelo menos, quatro novelas, telejornais e um programa de televisão do estilo "Preço certo".

Para demonstrar que a acessibilidade em Portugal não está onde deveria estar, será utilizado o relatório de regulação de 2022 da Entidade Reguladora para a Comunicação Social, intitulado "Acessibilidade dos serviços de programas televisivos", e redigido por Ângela Nobre, Técnica do Departamento de Supervisão da ERC (2023).

Tal como já foi mencionado, existe um plano plurianual que obriga os canais televisivos portugueses (tanto de serviço público como privado) a tornarem os seus programas acessíveis, recorrendo à legendagem, língua gestual portuguesa e audiodescrição. Cada canal que se encontra abrangido pelo plano plurianual (RTP, SIC, TVI e Cofina) tem um número diferente de horas que deverão cumprir.

A RTP1 deve disponibilizar 25 horas semanais de legendagem trabalhada e 25 horas de legendagem em direto e, ainda, 17 horas semanais de língua gestual portuguesa e 20 horas de audiodescrição por trimestre. Já a RTP2 deve disponibilizar 25 horas semanais de legendagem trabalhada e 15 horas de legendagem em direto, 14 horas semanais de língua gestual portuguesa e 6 horas de audiodescrição por trimestre. A RTP3, por sua

vez, deve disponibilizar ou 2 horas semanais de legendagem trabalhada ou 4 horas de legendagem em direto e 10 horas semanais de língua gestual. Por fim, a RTP Madeira e a RTP Açores devem disponibilizar ou 2 horas semanais de legendagem trabalhada ou 4 horas de legendagem em direto e 10 horas semanais de língua gestual portuguesa.

Na realidade, a RTP1 excedeu o número mínimo de horas (25 horas) exigido pelo Plano tanto na legendagem trabalhada como na legendagem em direto. Na RTP2, a legendagem trabalhada também excedeu o número mínimo de horas, no entanto, na legendagem em direto não atingiu o mínimo de 15 horas semanais, ficando-se pelas 8 horas. Já a RTP3 não disponibilizou nenhum programa com legendagem em direto, e não atingiu o número mínimo de horas (2 horas) na legendagem trabalhada. Na RTP Madeira e na RTP Açores, a operadora não disponibilizou nenhum programa nem com legendagem trabalhada nem com legendagem em direto. Em relação à Língua Gestual Portuguesa, todos os canais da RTP excederam as horas mínimas exigidas pelo Plano. Sendo o mínimo exigido de 60% nos programas transmitidos, o mínimo alcançado por estes canais foi superior aos 100%.

De seguida, a SIC e a TVI devem disponibilizar 20 horas semanais de legendagem trabalhada e 10 horas de legendagem em direto, bem como 10 horas semanais de língua gestual portuguesa e 5 horas de audiodescrição por trimestre. Ambas ultrapassaram o número mínimo de horas na legendagem trabalhada, contudo, não existe nenhuma informação em relação à legendagem em direto. Em relação à Língua Gestual Portuguesa, tanto a SIC como a TVI ultrapassaram as horas mínimas exigidas, sendo superior aos 200%.

A CMTV, Porto Canal, SIC Notícias e a CNN Portugal devem disponibilizar ou 2 horas semanais de legendagem trabalhada ou 4 horas de legendagem em direto e 6 horas semanais de língua gestual portuguesa. Estes canais, até ao momento da realização deste relatório de regulação da ERC, não disponibilizam programas nem com legendagem trabalhada nem com legendagem em direto. Em relação à Língua Gestual Portuguesa, o Porto Canal, SIC Notícias e a CNN Portugal excederam o mínimo de horas exigidas de programas com LGP, tal como os seus concorrentes, ultrapassando os 100%.

Assim sendo, a única exceção, a CMTV, que não cumpriu as 6 horas semanais, ficando-se pelas 5 horas.

No que diz respeito à audiodescrição, apenas é obrigatória para a RTP1, a RTP2, SIC e TVI, sendo cumprida em todos os canais, sendo que a RTP1 e RTP2 ultrapassaram o mínimo de horas exigidas pelo plano. Os programas disponibilizados com audiodescrição correspondem a séries, telefilmes, documentários e programas religiosos.

Estes dados são relevantes para conseguirmos entender se realmente Portugal está no bom caminho ou não, no entanto, não são os únicos que se devem considerar. O estudo sobre "Qualidade da legendagem para surdos nos serviços de programas generalistas de acesso não condicionado livre", de Ferreira (2018), demonstra que não é suficiente apenas cumprir as horas exigidas pelo Plano, importando saber a que horas disponibilizar o quê. Tudo irá depender da faixa etária do público-alvo, porque se existirem séries com algum tipo de acessibilidade, mas apenas forem disponibilizadas durante a noite (como acontece com algumas séries e documentários). Assim, a acessibilidade não será útil e não terá um elevado número de espectadores.

No seu estudo (Ferreira, 2018), realizado para avaliar a qualidade atual deste tipo de legendagem, conclui-se que foi evoluindo ao longo dos anos e, ainda, que o nível de consistência e uniformização se adequa aos espectadores. Ferreira (2018) analisou o posicionamento da legenda, o número de linhas, a cor, o alinhamento, a sincronização, o tempo de leitura, as técnicas de tradaptação (omissão, redução, expansão), a componente linguística (divisão da frase, da legenda, pontuação, entre outras) e a componente não linguística (identificação falantes, músicas, elementos sonoros).

De acordo com Ferreira (2018), apesar de ter havido uma evolução desde o último estudo realizado pela mesmo investigadora, continuam a existir erros e falhas. Já em 2010, a investigadora propôs a necessidade de existir uma maior consistência e uniformizar as normas utilizadas. Ou seja, todos os canais televisivos, privados e públicos, utilizarem as mesmas normas já que, atualmente, cada canal tem as suas próprias normas e, por vezes, mesmo dentro do mesmo canal verificam-se inconsistências. A uniformização e consistência são fatores de extrema importância,

pois permitem que os espectadores possam desfrutar da acessibilidade disponível nestes canais, assim como criar o hábito de assistirem aos programas desta maneira, com todos estas regras.

Para demonstrar esta falta de uniformização entre os canais, a seguir apresenta-se um quadro, da autora Ferreira (2018), onde é possível visualizar as normas utilizadas em cada canal. Neste quadro estão presentes apenas as normas mais importantes.

	RTP1	**RTP2**	**SIC**	**TVI**
Legendas gerais	Amarelo, com ou sem caixa	Amarelo, com caixa (narrador, branco)	Branco, com ou sem caixa (amarelo em casos específicos)	Branco, com ou sem caixa (amarelo em casos específicos)
Indicação de elementos sonoros	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Amarelo, entre parêntesis, sem maiúsculas, à esquerda	Amarelo, entre parêntesis, sem maiúsculas, ao centro
Indicação de música	Símbolo #, azul alinhado à esquerda	Símbolo #, azul alinhado à esquerda	Azul, à esquerda, símbolo # de continuidade	Azul, entre parêntesis, ao centro
Indicação de emoções	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Emoticons/smileys, amarelos	Amarelo, entre parêntesis, sem maiúsculas, ao centro
Identificação do falante fora de ecrã	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Azul, em maiúsculas, à esquerda	Amarelo, entre parêntesis, sem maiúsculas, à esquerda	Amarelo, entre parêntesis, sem maiúsculas

Tabela 3 - Principais normas utilizadas (Ferreira, 2018: 82)

Na tabela acima, é possível perceber quais são as diferenças entre os canais, que dificultam a visualização para o espectador surdo. Por exemplo, o facto de que nos canais da RTP a identificação do falante fora do ecrã é assinalada com azul e nos canais da TVI e SIC com amarelo, podendo confundir quem estiver a ver o programa. Também o facto de mudar o posicionamento da legenda pode criar confusão, assim como problemas de leitura. O importante neste tipo de legendagem, como já foi sugerido várias vezes, é realmente encontrar um meio termo entre todas as normas utilizadas pelos canais. Apesar de já existir um guia de boas-práticas para a legendagem para Surdos (ERC, 2018) e um guia de legendagem para surdos (Neves, 2007), estes não utilizados pelos canais nem estão incluídos no Plano Plurianual.

"É fundamental que todos os serviços de programas utilizem o mesmo código e as mesmas regras, tais como as cores, os ícones, adoção que deverá ser feita de forma coordenada entre os vários serviços de programas" (ERC, 2018: 3).

	Regras comuns a todos os canais
Legendas gerais	Branco com caixa preta (falas e diálogos)
Indicação de elementos sonoros	Amarelo com caixa preta, à esquerda
Indicação de música	Símbolo #, azul, ao centro
Indicação de emoções	Ícones, amarelo
Identificação do falante fora de ecrã	Amarelo, sem maiúsculas

Tabela 4 - Sugestão de regras comuns a todos os canais (Guia de Boas-Práticas, 2018).

Em Portugal, existem 120 mil pessoas com algum grau de perda auditiva e 30 mil surdos falantes nativos de Língua Gestual Portuguesa, sendo que grande parte desses 30 mil possuem surdez severa e profunda. Tendo em consideração estes números, deveria existir uma certa urgência em criar um conjunto de normas para todos os canais, não apenas obrigar a disponibilização de programas com, neste caso, legendagem para surdos e ensurdecidos (na audiodescrição também), de forma a assegurar uma maior igualdade de acesso.

4. Desafios encontrados durante o estágio

Neste capítulo, será feita uma análise dos principais desafios encontrados durante o estágio, juntamente com a apresentação de uma proposta de tradução e da proposta elaborada pelo orientador de estágio. Todos os projetos dados pela Buggin Media, tinham sempre diferentes desafios, sendo de diversos tipos de produtos audiovisuais e, assim, com diferentes necessidades, como o estilo de linguagem, a pesquisa necessária para o vocabulário era diferente, praticamente tudo mudava de um episódio para o outro. Durante a apresentação dos exemplos não será possível a demonstração de imagens dos exemplos, por causa do acordo de confidencialidade assinado pela estagiária.

Sendo assim, os desafios foram divididos em dois grupos. Primeiramente, os desafios técnicos, como a divisão e segmentação das legendas, os caracteres por linha e o tempo de leitura. Depois, as dificuldades linguísticas, como a tradução de expressões idiomáticas, as reações (dobragem), a tradução de letras de música, as conversões de medidas e valores, e formas de tratamento.

Para analisar estes desafios, foram retirados vários exemplos dos diversos episódios legendados durante o estágio. As possíveis soluções para estes desafios foram identificadas com o auxílio da obra "Subtitling: Concepts and Practices" (Cintas & Remael, 2021).

4.1. Desafios técnicos

4.1.1. *Spotting* – "Marcação" das legendas

A marcação de legendas, intitulada tecnicamente de *spotting*, foi o meu maior desafio durante o estágio. Ao longo dos três meses (com a exceção do último mês e meio) a grande maioria do *feedback* relacionava-se com a "marcação" das legendas. Ou seja, a sincronização das legendas com o produto audiovisual. O *feedback* consistia em "sai

tarde", "entra cedo", já que em vez de tentar encontrar uma solução para encurtar a legenda ou substituir uma palavra pelo seu sinónimo, a solução era simplesmente aumentar o tempo da legenda, o que muitas vezes fazia com que esta aparecesse muito antes da fala da personagem. Apesar disto, existem tradutores que deixam um *frame* extra na entrada e na saída da legenda para que a mesma não apareça repentinamente.

O *spotting* consiste na marcação do tempo exato da entrada e saída das legendas, sincronizando-as com o produto audiovisual e respeitando tanto as indicações dadas pelo cliente como as mudanças de plano e de cena. Assim, importa ter em atenção as pausas, as interrupções e pequenas especificidades na maneira da personagem de falar. Quando a frase é demasiado longa para respeitar estes aspetos, o melhor não é tentar encurtar ainda mais a mesma, mas sim dividi-la.

O *Sub+Dub* já fazia automaticamente o *spotting.* Contudo, com a nova atualização esta funcionalidade melhorou exponencialmente. Raramente houve a necessidade de mexer tanto na entrada como na saída das legendas, o que demonstra o quanto o programa melhorou.

LP (EN)	**Proposta de tradução**
This is an outpouring of energy and through democracy	Trata-se de uma efusão de energia e através da democracia 00:05:**44:19** – 00:05:49:06 00:05:**45:05** – 00:05:49:06 (se fosse agora)

Tabela 5 - Exemplo de *spotting*

No exemplo da tabela 5, a diferença é de um segundo, mas esse segundo faz toda a diferença. Desta maneira, a legenda aparece no momento exato em que a personagem começa a falar e não antes, o que pode confundir alguns espectadores. De acordo com os estudos de Cintas & Remael (2021: 89), se a legenda estiver mais tempo do que o necessário no ecrã, é mais provável que o espectador a leia outra vez. Como é uma legenda relativamente pequena, com apenas 56 caracteres, não é necessário tanto tempo no ecrã.

O *spotting* também pode ser dificultado quando existe uma interação entre várias personagens. Quando temos um elevado número de legendas consecutivas, é necessário ver e entender qual é a informação importante para o espectador, já que não vai ser possível traduzir tudo. Isto também acontece quando as personagens estão a falar em simultâneo, sendo necessário decidir o que é indispensável para a compreensão do episódio/da cena.

Porém, existem algumas exceções, por exemplo, quando a duração da fala da personagem não chega a um segundo, correspondendo ao tempo mínimo exigido para a duração das legendas. Assim, nesse caso é necessário começar antes da fala e acabar um pouco depois da mesma, para se atingir a duração mínima das legendas.

4.1.2. Tempo de leitura e número de caracteres

O critério "tempo de leitura" acabou por ser um dos maiores desafios enfrentados durante o estágio, assim como o respeito do número de caracteres aconselhado. Isto porque os dois critérios estão interligados, na medida em que um excesso de carateres representa consequentemente um excesso de tempo de leitura. Isto pode acontecer quando uma personagem fala muito rápido, o que faz com que tenhamos de traduzir muita informação para um curto espaço de tempo. Neste tipo de situação, podemos tentar cortar informação que não seja relevante para a compreensão do episódio. Por exemplo, numa conversa entre várias personagens é impossível colocar toda a informação, sendo necessário traduzir apenas as partes essenciais para a compreensão da cena. Podemos também encontrar sinónimos para encurtar o tempo de leitura, ou cortar conectores não obrigatórios, ou criar trocadilhos. Ainda é possível acrescentar um ou dois *frames* ao fim da legenda, que podem influenciar o tempo de leitura. Apesar disso, é necessário ter sempre atenção à mudança de plano, já que se este mudar logo depois da legenda em questão não é possível acrescentar *frames* ao fim. Podemos

dividir as legendas em duas partes, tendo cuidado de separar as legendas depois de sinais de pontuação e antes de conjunções, de preposições e de pronomes relativos. Importa também que não se separe nomes de artigos, adjetivos ou apelidos, e verbos de sujeitos, pronomes ou do verbo auxiliar.

LP (EN)	1ª proposta de tradução
Maybe we can stay with you in case you might need us.	Talvez possamos ficar convosco, caso precisem de ajuda. **RS: 26**

Tabela 6 - Tempo de leitura (1)

Como podemos ver na tabela 6, na primeira proposta apresentada de tradução ao traduzir literalmente, o tempo de leitura estava nos 26 caracteres por segundo (cps). Assim, ultrapassava bastante o tempo de leitura máximo imposto nos parâmetros enviados pelos clientes. A solução foi cortar as partes menos importantes, já que não é necessário para a compreensão da cena (tabela 7).

LP (EN)	Proposta final de tradução
Maybe we can stay **with you** in case you might need us.	Podemos ficar, caso precise de ajuda. **RS: 17**

Tabela 7 - Tempo de leitura (2)

Proposta de divisão	Nova proposta de divisão
famosa pelos oceanos agitados, pelo marisco e pelas pessoas que aqui vivem. **CPL: 36/39**	famosa pelos oceanos agitados, **CPL: 31** pelo marisco e pelas pessoas que aqui vivem. **CPL: 12/31**

Tabela 8 - Limite de caracteres (1)

Estes dois exemplos (tabelas 8 e 9), ambos do mesmo episódio de culinária, tinham como limite de caracteres os 38 caracteres por linha. E, como podemos ver na minha proposta de divisão inicial (igual à versão final), ficou com caracteres a mais. A solução mais simples teria sido separar as legendas, tal como foi sugerido pelo orientador de estágio, no seu *feedback* semanal.

No primeiro exemplo, a melhor opção é dividir depois da vírgula, para não separar a oração e começar a próxima legenda com "e". No segundo exemplo, ocorreu o mesmo que no primeiro. Exceto que, neste caso, como a frase não estava separada por uma vírgula, a solução seria dividir na conjunção.

Proposta de divisão	Nova proposta de divisão
O mexilhão é o marisco mais subestimado que temos na África do Sul, **CPL: 39/28**	O mexilhão é o marisco mais subestimado **CPL: 22/16** que temos na África do Sul, **CPL: 27**

Tabela 9 - Limite de caracteres (2)

4.2. Desafios linguísticos

4.2.1. Conversões de medidas e valores

As conversões apareceram bastante na segunda semana de estágio, com os programas de culinária e de mansões. No que respeita às conversões, trabalhamos maioritariamente com o *square feet,* que traduz da LC para metros quadrados; e com o *feet tal,* que traduz da LC para metros. As conversões foram a parte mais simples do processo de legendagem. Tínhamos de fazer as conversões de distâncias, de peso e de temperatura, e as moedas mantinham-se na moeda original. Isto porque, as moedas estão constantemente a mudar, por exemplo, na altura da tradução, 20 dólares podem ser convertidos para 18 euros, mas na altura do lançamento da série ou do filme já pode ter mudado.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
But this almost **$**40 million mansion in Alpine**.**	Mas esta mansão de quase 40 milhões de dólares em Alpine.

Tabela 10 - Conversão de moeda

Como podemos ver na tabela 10, os 40 milhões de dólares continuaram a ser 40 milhões de dólares, não foi feita uma conversão. Assim como, pelo menos na tradução para português, se deve evitar a utilização de símbolos monetários, como está no original, e é melhor escrever por extenso ou utilizar as abreviaturas.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
With **30,000** square feet**,** you've got a lot of space to entertain.	Com 3000 **m²**, tem muito espaço para receber convidados.

Tabela 11 - Conversão de medidas

Na tabela 11, temos um exemplo da conversão de medidas. Neste, utiliza-se o *square feet*, uma medida muito usada pelos norte-americanos, mas onde, em Portugal, o país de chegada, não se utiliza essa medida, tal como na maioria dos países da Europa. Desta

forma, é importante converter estas medidas em algo que o espectador entenda. Portanto, 30 mil *square feet*, foi arredondado para 3000 metros quadrados (m²). Neste caso, optamos pela abreviatura para diminuir o tempo de leitura.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
We got ceilings that are almost 30 **feet tall** and just an amazing chandelier.	Temos um teto com quase 9 **metros de altura** e um lustre incrível.

Tabela 12 - Conversão de medidas

Na tabela 12, temos outro exemplo da conversão de medidas. Desta vez, temos o *feet tall*, também muito utilizado pelos norte-americanos. Esta medida serve para descrever a altura de um pessoa ou de um objeto. Portanto, 30 *feet tall* correspondem a 9.144 metros de altura (aproximadamente 9 metros de altura). É importante arredondar, pelo menos nestes casos, visto que não é uma informação relevante para o espectador saber que o teto tem 9.144 metros de altura. O mesmo acontece na conversão das moedas.

> "When the intention of the original is to give a general idea of the physical features of people or to indicate broadly the distance that separates two cities, it is perfectly legitimate to offer as an approximation and round the figure obtained after the conversion up or down to the nearest full number." (Cintas & Aline, 2021: 140)

4.2.2. Tradução de letras de música

Este desafio ocorreu apenas uma vez, na tradução para a dobragem. Este aconteceu num programa infantil, na música do genérico.

As músicas, na maioria das vezes, são um fator muito importante para o enredo da série requerendo a máxima atenção por parte do tradutor. De acordo com a formação dada pela empresa, a tradução das músicas depende sempre do cliente, sendo normal a

tradução das mesmas nas dobragens, e especialmente quando falamos de séries e filmes infantis. As músicas, depois de serem traduzidas pelo tradutor, são adaptadas pelo diretor musical. Contudo, é necessário encontrar um equilíbrio entre a versão original, o significado da música e o seu ritmo. O tradutor tem assim a tarefa de manter a sua essência e a sua relevância para a história. Além disso, importa ter em consideração que, em Portugal, a maior parte da dobragem de músicas são para animação, assim torna-se imprescindível encontrar uma forma de fazer com que a música seja cativante e de que as crianças possam entender tudo.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
BIG BRAVE KNIGHT RIGHT TO THE HILT!	GRANDE CAVALEIRO SEM MEDO ATÉ AO FIM!

Tabela 13 - Genérico do episódio

Como é possível perceber através da tabela 13, a única experiência com tradução de música durante o estágio foi uma música do genérico de uma série infantil. Neste tipo de séries, importa dobrar tudo que é relevante para que o espectador possa compreender a história.

No entanto, já na tabela 14, podemos perceber que o mesmo exemplo da tabela 12 foi traduzido de maneira diferente. Isto porque, como tradutores, temos de tomar a melhor decisão para o espectador, e neste caso, consideramos que no ritmo da música soaria melhor "Grande cavaleiro sem medo". Contudo, enquanto frase da personagem, reduziu-se o número de caracteres para que a frase não ficasse tão longa.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
BIG BRAVE KNIGHT RIGHT TO THE HILT!	GRANDE CAVALEIRO **CORAJOSO ATÉ AO FIM!**

Tabela 14 - Durante o episódio

Outro episódio de tradução para dobragem foi de uma série de desenhos animados japoneses contudo, neste caso, não se traduz a música do genérico. Tudo o resto é traduzido desde que seja relevante para a história. No que respeita às músicas, todas se mantêm na língua de origem, sendo que nem nos foram disponibilizadas legendas para realizarmos essa tradução.

> "In the case of dubbing, the songs are often translated and sung in the target language, but they are just as often left in the original, subtitled or left untranslated. The latter is especially typical of Japanese cartoons in which the audience suddenly hear a song in Japanese when the rest of the audio is dubbed in another language." (Chiaro, 2009: 162)

4.2.3. Expressões idiomáticas

As expressões idiomáticas são uma parte da tradução muito desafiante. Mesmo quando se fala do mesmo país, dependendo da zona (se é no litoral ou interior norte, centro ou sul), podemos ter diversas formas de traduzir a mesma expressão. Algumas delas já possuem traduções específicas (traduções oficiais), mas para outras tal não existe. Então, é necessário que o tradutor entenda a situação em que a expressão ocorre e a importância da mesma, já que pode ter diferentes significados dependendo do contexto em que são utilizadas.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
I hate that **sucking-a-lemon face**!	Odeio quando fazes **essa cara**!

Tabela 15 - Expressão idiomática (1)

Estas duas expressões, tabelas 15 e 16, eram me desconhecidas antes da realização deste projeto. Contudo, entendemos de imediato o significado de *sucking-a-lemon face*, tendo havido, ainda assim, uma pesquisa para confirmar os seus possíveis significados. Encontrando traduções como cara azeda e cara de quem chupou um limão, mas que não são tão adequadas para se utilizar na dobragem, já que temos de ter em conta o

movimento dos lábios. Por essa razão, e porque também não convém traduzir literalmente, assim adquiriu um significado mais generalizado. Estes dois exemplos são de uma tradução para dobragem, o que chama mais a atenção para o que as personagens estão a fazer, combinando o texto com a imagem na perceção do espectador. Isto, de certa forma, facilita a tradução desta expressão específica.

O mesmo acontece no segundo exemplo (tabela 16), tirando o facto de que desta vez o significado da expressão não foi compreendido de imediato. Durante a pesquisa efetuada, percebeu-se que não existia uma expressão equivalente em português, sendo traduzida para "O teu pai está muito tenso." Isto, de forma a manter o mesmo número de caracteres, e também a facilitar a dobragem. Se fosse traduzir agora, mudaríamos o muito por super, já que o movimento da boca ficaria mais parecido com o original.

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
Your dad is **wound super tight**.	O teu pai está **muito tenso.**

Tabela 16 - Expressão idiomática (2)

O exemplo da tabela 17, "*knock it out of the park"*, é já mais conhecido e muito utilizado nas séries e filmes. Não acreditamos que exista uma expressão idiomática com significado idêntico em português por isso, decidimos simplesmente traduzir como "vamos arrasar". Já que este episódio é de um *reality show* de culinária, e os concorrentes estavam a dizer que iam ser os melhores, na cena em que trabalhamos fazia sentido estes dizerem que iam arrasar (esta cena ocorreu durante uma competição onde cada grupo tinha de fazer um prato único para apresentar aos jurados, e este grupo estava nervoso à espera do resultado).

Texto de Partida (EN)	Proposta de tradução
We'll **knock it out the park**, no problem.	Não tenho dúvidas **de que vamos arrasar.**

Tabela 17 - Expressão idiomática (3)

O último exemplo apresentado (tabela 18) foi retirado de um episódio de um programa de culinária africano, é proveniente de *africaans* da África do Sul e, como tal, relaciona-se com a cultura africana. A tradução literal de "'*n boer maak 'n plan*" é de um agricultor que elabora um plano para conseguir ultrapassar uma determinada situação. Se está com um problema, ele encontrará uma forma de ultrapassá-lo. Se falta algo, ele arranjará um substituto. Se não funcionar de uma maneira, funcionará de outra. Então, esta expressão é um testemunho do facto de que os africanos ultrapassarão tudo, visto que são engenhosos e resilientes.

Decidimos traduzir a expressão de forma literal, porque pareceu a melhor opção. Não foi encontrada nenhuma expressão que fosse equivalente em português. Assim, faria sentido deixar "um agricultor", porque é o que se vê nas notícias, ou seja, que "os agricultores têm de desenrascar-se com o que têm" ou que algo correu mal e, desta forma, tiveram de "desenrascar-se". No entanto, foi erradamente traduzido na parte literal do "plano", e é relevante afirmar que se a tradução fosse feita agora, teria sido para "desenrascar-se". Todavia, depois uma nova pesquisa durante a elaboração deste relatório, também poderia ter sido traduzido como "O bóer faz um plano", já que bóeres em holandês significa fazenda, por causa dos descendentes de colonizadores holandeses, alemães e franceses que migraram para a África do Sul.

Texto de Partida (EN)	**Proposta de tradução**	**Nova proposta de tradução**
They always say **'n boer maak 'n plan** I reckon you okes can also **maak 'n plan**.	Dizem que um **agricultor sabe fazer um plano**, mas acho que vocês também o sabem.	Se dizem que **um agricultor sabe desenrascar-se**, vocês também o sabem.

Tabela 18 - Expressão idiomática (4)

4.2.4. Formas de tratamento

As formas de tratamento variam bastante e dependem de vários fatores. Depende do público-alvo, da série ou programa em questão, do país e de onde vai ser exibido (serviços de *streaming* ou televisão). Se for um programa para crianças ou, até mesmo, para adolescentes usaremos uma forma de tratamento mais informal. Se for para um público-alvo com mais idade e, dependendo do tipo de programa, será melhor utilizar uma forma de tratamento mais formal. Sendo que a forma mais formal é utilizada como sinal de respeito para com a outra pessoa.

Os exemplos apresentados são do mesmo episódio, de uma série de televisão dos anos 70.

Texto de partida (EN)	**Proposta de tradução**
Donna**, are you all right**, dear?	Donna. **Está bem,** querida?

Tabela 19 - Forma de tratamento (você)

Texto de partida (EN)	Proposta de tradução
Sorry I did not mean **to wake you up**, but...	Não queria **acordar-te**, mas...

Tabela 20 - Forma de tratamento (tu)

A única diferença entre estas duas legendas é a pessoa com quem estão a falar. No primeiro exemplo, temos uma conversa entre dois adultos. Como não conheço a série, o primeiro instinto é, por ser uma série dos anos 70 e porque não sabemos a relação de intimidade das personagens, legendar com uma forma de tratamento mais formal, já que era o habitual na altura. Já no segundo exemplo, como é um adulto a falar com o seu filho, o tratamento deverá ser mais informal. Já que a série será transmitida na televisão e, nos dias de hoje, já não é muito habitual um pai tratar o filho por você.

4.2.5. Dobragem

Na dobragem é necessário encontrar um equilíbrio entre a versão original, a tradução e a dobragem em estúdio. O produto final tem de soar natural e tem de ser algo que o espectador consiga entender, que está de acordo com o produto visual. Por exemplo, se a personagem possuir alguma característica específica (sotaque, forma de falar, etc.), se a personagem mover a boca tem de ter som e se tiver alguma informação importante no ecrã é necessário traduzir.

Na dobragem guiamo-nos sempre pelo vídeo, porque o guião pode não ter todas as falas das personagens ou até pode ter erros. Exceto quando se trata de uma tradução indireta, ou seja, de traduzir um texto a partir de uma versão já traduzida para outra língua, em vez de traduzir diretamente do texto original. O que acontece nestes casos é que recebemos o guião, que ajudará o ator de voz a interpretar o texto, do cliente em inglês, mas como não dominamos a língua do original será mais difícil identificar alguma deficiência no guião. Podemos guiar-nos pelo vídeo e tentar perceber que ação ou som as personagens estão a fazer, no caso das emoções expressas.

LP (JP) - Guião (EN)	Proposta de tradução	Proposta do orientador
[surprised, confused, annoyed murmuring (no words!)]	[GEMIDOS] [CONFUSÃO] [MURMURAÇÃO]	[GEMIDOS] [CONFUSÃO] [MURMURAÇÃO] O que é isto?

Tabela 21 – Reações (emoção expressa)

Neste primeiro exemplo (tabela 21), temos o guião em inglês que foi enviado pelo cliente, mas como é uma série japonesa não podemos comparar com o que está a ser dito. Neste caso só temos reações, mas como a personagem move a boca, o orientador apresentou algumas propostas de texto. Porque, como já foi abordado nos parágrafos anteriores, sempre que uma personagem mexe a boca é obrigatório que saia algum som, no caso de se tratar de uma dobragem.

Ainda nas reações, outro problema foi o facto de, por vezes, ser demasiado descritiva na hora de fazer as reações e, noutras vezes, não escrever nenhuma reação. A ausência de reações foi mais evidente nos dois primeiros episódios. Posteriormente, as descrições tornaram-se excessivamente detalhadas, incluindo não apenas as reações em si, mas também os estados emocionais das personagens. Como o técnico de som e o ator de voz vão estar com o original à frente, eles conseguem ver qual é a emoção ou o estado de espírito e, portanto, não é necessário que o tradutor o explicite.

Então, na hora de escrever as reações, quando não sabemos definir as mesmas colocamos só (reações), assim como quando são várias reações, ou seja, expressões não verbais. Se soubermos, é só colocar a emoção, o tom em parênteses, mas nada demasiado descritivo. Por exemplo, não é necessário colocar (exasperado) ou (sussurro) porque, como já foi referido, o ator de voz conseguirá entender, pela expressão facial e postura corporal, a emoção expressa na hora em que estiver a fazer a dobragem.

Um desafio que tive durante a realização da tradução para dobragem foi a separação das legendas, que foi particularmente difícil, no início, pois estava habituada a separar as falas, algo que não é necessário na dobragem, exceto se a fala da personagem for demasiado longa. Na legendagem, a separação de legendas ocorre sempre que exista uma pausa na fala da personagem, mas na dobragem tal não acontece. O que gerou muita confusão para mim como é possível ver no exemplo. Este foi o segundo episódio feito na tradução para dobragem, por isso ainda existia o hábito de separar as legendas. Grande parte do *feedback* recebido estava relacionado com a divisão das legendas, mas que foi melhorando ao longo dos episódios, com o hábito.

Proposta de divisão	**Proposta do orientador**
Por favor, despache-se.... **00:03:10:20** – **00:03:11:18** não acabará a tempo da cerimónia de entrada. **00:03:12:13 – 00:03:14:03**	Por favor, despache-se ou não acabará a tempo da cerimónia de entrada. **00:03:10:20 – 00:03:14:03**

Tabela 19 - Separação de legendas

4.2.6. Audiodescrição

Como já foi tratado no segundo capítulo, a audiodescrição destina-se a um público muito específico: pessoas com deficiência audiovisual ou com baixa visão, mas não só. Pessoas com deficiência intelectual, dislexia e idosos também podem beneficiar deste tipo de tradução audiovisual. E, neste caso, esta implica a descrição do que está a acontecer num filme ou série. Portanto, de acordo com a informação dada pela empresa, na audiodescrição é relevante descrever o que é importante e essencial à compreensão da série/filme, ou seja, características físicas quando é relevante à ação; cores, paisagens que possam ser relevantes e a presença de uma personagem que não esteja a falar. É, de igual modo, importante não colocar informação a mais, correndo o risco de afetar a capacidade de perceção da pessoa que está a ouvir.

Os exemplos apresentados representarão as informações tratadas durante o relatório.

Proposta final da estagiária
Na casa da família, Justina está na cozinha a cortar batatas.

Tabela 20 - Audiodescrição (1)

Neste exemplo (tabela 21), encontramos uma série televisiva portuguesa, e neste exemplo a cena tinha mudado de cenário, passando de três pessoas a conversar num corredor para a casa de família, onde a empregada da família (Justina) está na cozinha, por isso é importante dizer onde está a personagem e, se tiver tempo, o que a mesma está a fazer.

Proposta final da estagiária
Silvia sorri e olha para o Jorge. Os dois riem-se.

Tabela 21 - Audiodescrição (1)

Este exemplo (tabela 22), demonstra o porquê da audiodescrição ser tão importante. Parece algo tão simples, no entanto é algo que se não conseguirmos ver as expressões dos personagens torna-se difícil entender o que se está passar na cena em questão. Nesta cena em particular, a Silvia e o Jorge estão a conversar, e a Silvia comenta que a camisa do Jorge não é algo que ele costuma usar, o que os leva a rirem-se da mesma.

No exemplo da tabela 23, a cena começa com o Jorge e o Sérgio a interrogarem uma pessoa, o que depois da informação obtida levou-os a olhar um para o outro e com que surgisse uma música de suspense.

Proposta final da estagiária
O Jorge e o Sérgio olham um para o outro. Música de suspense

Tabela 22 - Audiodescrição (3)

Outro exemplo da importância da audiodescrição é o facto de descrever que as personagens estão a olhar uma para a outra. Isto pode não parecer relevante, mas ao ficarem durante uns segundo a fazê-lo pode confundir o espectador cego. Se as personagens estiverem muito tempo sem falar, desde que não seja informação desnecessária que apenas o irá confundir, é relevante descrever o que estão a fazer, para que os espectadores possam entender o contexto. Assim, como os efeitos sonoros e as músicas são fatores indispensáveis para a compreensão da série e/ou filme.

5. Considerações Finais

O estágio na Buggin Media foi uma ótima experiência e uma maneira muito positiva de iniciar a atividade profissional ou, pelo menos, uma primeira experiência num ambiente profissional. Foi possível aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo dos dois anos no Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, e ainda ampliar esse conhecimento para outras áreas menos abordadas no decurso da minha formação académica. Só tenho a agradecer à Buggin Media, pela oportunidade que me deram ao escolherem-me para ser uma das estagiárias na empresa, e em especial ao meu supervisor, por me ter acompanhado ao longos dos três meses. Um estágio na sua área de estudo é sempre importante para quem quer decidir em que área, dentro do seu curso, especializar quando começar a tentar entrar no mercado de trabalho. Neste caso, já pensava que a área em que me queria focar era a tradução audiovisual e este estágio apenas confirmou esse pensamento. Apesar de o foco do estágio não estar completamente centrado na acessibilidade, já que trabalhamos com a dobragem, deu para conseguir entender o quão importante é que existam conteúdos acessíveis e reforçou o que já pensava desde o início do mestrado, que é uma área da tradução audiovisual na qual espero poder trabalhar.

Durante os três meses de estágio, consegui melhorar os meus pontos mais fracos a nível de legendagem e da dobragem, nomeadamente a sincronização das legendas, o tempo de leitura e as reações, que já tinham sido sentidos num contexto de aprendizagem. Estes eram os pontos fracos a melhorar desde o início do estágio e, apesar de ainda não estarem perfeitos, acredito que se tenha proporcionado uma evolução. Apesar de estes aspetos da tradução se aprimorarem com a prática, de acordo com o orientador da empresa, já foi possível verificar melhorias em vários aspetos da legendagem e da dobragem. Assim, esta experiência foi uma ótima oportunidade para colocar em prática os conhecimentos adquiridos no mestrado, como eram projetos previamente traduzidos e entregues aos clientes pudemos trabalhar neles sem qualquer pressão por parte de clientes, de forma a "imitar" a realidade do mercado de trabalho, já que tínhamos de entregar sempre à sexta-feira até às 18 horas. Foi ,de igual modo, uma ótima oportunidade para aprender a lidar com outra ferramenta, além das ferramentas

utilizadas durante o mestrado, como o *Trados* e o *Subtitle Edit*, o que ajudou a expandir as minhas competências tecnológicas.

Ao longo do estágio foi possível verificar quais são as línguas mais trabalhadas no mercado atual de legendagem e de dobragem, sendo que apenas tive a oportunidade de trabalhar num projeto de legendagem em espanhol, nos restantes projetos, tanto de legendagem como de dobragem a língua de partida era o inglês, com a exceção dos projetos de audiodescrição e de retroversão.

O primeiro contacto com este tema aconteceu durante um seminário sobre a legendagem para surdos realizado na Faculdade de Letras do Porto. Foi apresentado pela Lisbeth Ferreira, tradutora e investigadora que fez a sua dissertação sobre a legendagem para surdos e também realizou um estudo sobre a qualidade da legendagem para surdos nos serviços de programas generalistas de acesso não condicionado livre (Ferreira, 2018). Já era um tema que me fascinava, mas depois do seminário, e do mestrado, é algo em que espero um dia poder trabalhar. Considero que toda a população merece ter igual oportunidade de acesso aos vários aspetos importantes da vida como o lazer, a cultura e a informação.

Foi possível observar que é um tema de extrema importância e que é crucial haver mais estudos e pesquisa. É um tema ainda muito pouco falado, tanto num curso de tradução tanto nos meios de comunicação, e deveria ser um assunto a ser tratado desde cedo. É ainda bastante importante o seu contínuo estudo, tendo em consideração que não existem muitos estudos feitos em Portugal ou teses/dissertações sobre este assunto, e os poucos que existem não são muito atuais, à exceção dos estudos feitos pela Entidade Reguladora para a Comunicação Social.

Com esta pesquisa também foi possível verificar que, apesar de já existir um Plano Plurianual que obriga todos os canais a disponibilizar programas acessíveis, este ainda não é cumprido por todos os meios possíveis. Tendo em consideração que existem 120 mil pessoas com algum grau de perda auditiva e 30 mil surdos falantes nativos de Língua

Gestual Portuguesa, deveria existir uma certa urgência em garantir que os canais nacionais cumpram o Plano Plurianual, já que este entrou em vigor pela primeira vez em 2016. Ou seja, já se passaram oito anos, o que é muito tempo, tempo que deveria ser suficiente para que estes canais estivessem a fazer um melhor trabalho.

6. Referências Bibliográficas

Allen, A. (2019). *O sistema de formas de tratamento em português europeu - Contributos para a compreensão da sua reestruturação a partir de textos escritos do século XX* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa.

Acessibilidades - RTP. (s.d.). RTP - Rádio e Televisão de Portugal. https://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/. Consultado a 15 de julho de 2024.

Cabral, B. (2023). *Once upon a time - Era uma vez* [Relatório de Estágio, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa.

Chiaro, D. (2013). *Audiovisual Translation*. In C. A. Chapelle (Ed.), The Encyclopedia of Applied Linguistics (pp. 4–5). Blackwell Publishing Ltd. https://scholar.archive.org

Chiaro, D. (2009). *Issues in audiovisual translation.* In Munday, J. (Ed.), The Routledge Companion to Translation Studies (pp. 141-162). Routledge.

Díaz Cintas, J. & Aline, A. (2021). *Subtitling: Concepts and Practices*. Routledge.

Dodd, J. & Sandell, R. (2001*). Including Museums: Perspectives on museums, galleries and social inclusion*. RCMG.

Ferreira, L. (2010). *Tradução Audiovisual: A Legendagem para s/Surdos nos quatros canais de sinal aberto da televisão portuguesa* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/55305

Ferreira, L. (2018). *Estudo sobre "Qualidade da legendagem para surdos nos serviços de programas generalistas de acesso não condicionado livre"*. ERC - Entidade Reguladora para a Comunicação Social. https://www.erc.pt/pt/estudos/acessibilidades/. Consultado a 20 de julho de 2024.

Gottlieb, H. (2004). *Subtitles and International Anglification.* Nordic Journal of English Studies, 3(1), 219-230.

Guia de Boas-Práticas. (2018). ERC—Entidade Reguladora para a Comunicação Social. https://www.erc.pt/pt/estudos/acessibilidades/guia-de-boas-praticas-legendagem-para-surdos-em-programas-gravados--/. Consultado a 17 de julho de 2024.

Guia TV - SIC. (s.d.). SIC. https://sic.pt/guia-tv/. Consultado a 15 de julho de 2024.

Kuang, R. F. (2023). *Babel* (A. Cardoso, Trad.). Desrotina. (Obra original publicada em 2022)

Legendagem. (s.d.). Centro de Tradução dos Organismos da UE. https://cdt.europa.eu/pt/subtitling

Morais, B. (2022). *Ritmo e fluidez na legendagem: A importância da parametrização* [Dissertação de mestrado, Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova. https://run.unl.pt/handle/10362/155561?locale=en

Neves, J. (2007). *Guia de Legendagem para Surdos - vozes que se vêem*. Instituto Politécnico de Leiria, Universidade de Aveiro.

Neves, J. (2011). *Guia de Audiodescrição - Imagens que se ouvem*. Instituto Politécnico de Leiria, Instituto Nacional para a Reabilitação.

Porque é que alguns países ainda preferem a dobragem? (2020). Wisdom TRANSLATIONS - Traduções, Interpretações e Legendagem. https://wisdomtranslations.com/porque-e-que-alguns-paises-ainda-preferem-a-dobragem/. Consultado a 10 de julho de 2024.

Silveira, B. (2019). *Relatório de Estágio - Tradução e Legendagem* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto.

Teletexto TVI. (s.d.). TVI. https://tvi.iol.pt/teletexto. Consultado a 16 de julho de 2024.

Vilaça, G. (2022). *Relatório de estágio na 99.media - tradução, legendagem e legendagem para surdos* [Dissertação de mestrado, Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto]. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto.

Anexos

Anexo 1: Legendagem

gg

BugginMedia

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

Parâmetros do cliente

Os clientes de audiovisual mandam, quase sempre, no início dos trabalhos, parametrização que os tradutores devem respeitar.

Entre os quais estão comumente os seguintes pontos:

- Caracteres por linha (número máximo)
- Número de linhas por legenda
- Intervalo entre legendas
- Duração mínima da legenda
- Duração máxima da legenda

Nem sempre presente, deve sempre questionar-se:

- O que fazer quando há pouca ou nenhuma leitura – devemos subir a legenda ou colocar Ghost e que Ghost colocar
- Como grafar músicas
- Como grafar aspas
- O que fazer em caso de haver oráculos

Os parâmetros do cliente devem ser definidos no programa que usarão para trabalhar, no caso do estágio o Sub+Dub, para que recebam informação caso não os estejam a cumprir.

Caracteres por linha

Os caracteres por linha estão tradicionalmente ligados ao tamanho dos televisores. O mais comum em Portugal para canais televisivos continua a ser os tradicionais 37 caracteres por linha (com espaços e pontuação e incluídos), no entanto, alguns dos canais de streaming que surgiram nos últimos anos já permitem chegar aos 42, derivado do aumento do tamanho dos ecrãs.

Tempos de leitura – 17|15

O tempo ou velocidade de leitura de uma legenda é o tempo médio que um público-alvo demora a ler um certo número de caracteres. No caso de Portugal o tempo médio de velocidade de leitura é de 17 caracteres por segundo (muitas vezes sinalizado como cps), já no Brasil a velocidade média é de 15 caracteres por segundo.
Isto leva a que, dependendo do país, a velocidade mude e não a possamos ultrapassar.

O tempo de leitura máximo é sinalizado pelos clientes nos seus parâmetros.

Como respeitar o tempo de leitura?

1. Cortando informação não essencial.
    a. Nem toda a informação que é dita por um interveniente é essencial à compreensão de um episódio ou filme, pelo que há coisas que podem ser

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

cortadas caso haja essa necessidade. Por exemplo, haverá momentos em que haverá demasiadas pessoas a falar muito e ao mesmo tempo (e.g. uma discussão), nessas ocasiões deveremos ter em conta o teor da discussão, que personagens a discussão afeta e dar-lhes prioridade, algo que seja dito e mais tarde mencionado etc. Estas são as informações a ter em atenção e às quais dar prioridade sempre que possível.

2. Brincando com a língua.
    a. Para se ser tradutor, mais do que se conhecer a língua de partida deve conhecer-se (e respeitar-se) a língua de chegada. Um conhecimento profundo da língua de chega dá um sem-número de hipóteses de se brincar com a língua, cortando conectores não obrigatórios, alterando palavras por sinónimos, usando os exemplos dando particularidade ao sujeito subentendido... As hipóteses são infinitas.
3. Acrescentando um ou dois frames ao início e ao fim da legenda.
    a. Um ou dois frames dificilmente terão influência no fazer uma legenda parecer que ficou pendurada, porque é de facto muito pouco tempo, no entanto, fazem muitas vezes a diferença nas velocidades de leitura.
        i. Ter sempre atenção para que o plano de ação não mude.

Legendagem

As legendas deverão começar no momento que o falante começa a falar e terminar quando ele termina.
Por uma questão de estilo de trabalho há tradutores legendadores que gostam de deixar um frame extra na entrada e na saída para que o telespectador se "habitue" à fala.

Particularidades da Legendagem

- Privilegiar sujeito subentendido
- Cortar conectores não obrigatórios
- Dar primazia a frases com tempos verbais simples, sob compostos.
    - Ex.: iriam compreender | compreenderiam
- Não traduzir interjeições
- Substituir a expressão "Ok".
- Ter em atenção os decalques do inglês – it's supposed to -> devia.
- Dar primazia à voz ativa, sob a passiva.
- Ao contrário das instituições, que devem ser grafadas com maiúscula – Polícia, Departamento de Segurança Interna, etc. – os cargos devem ser grafados com minúscula.

gg

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

Divisão e Segmentação

Divisão refere-se à divisão entre legendas, segmentação refere-se à divisão entre linhas.

- Após sinais de pontuação.
- Antes de conjunções.
  - Ex.: Sei ler, mas / não sei escrever. | Sei ler, / mas não sei escrever.
- Antes de preposições.
- Antes do pronome relativo.
  - Ex.: Acho estranho que ele / não tenha ido à reunião. | Acho estranho / que ele não tenha ido à reunião.

Não separar:
→ Nome de um artigo, adjetivo ou apelido
→ Verbos de sujeitos, pronomes ou do seu verbo auxiliar
  - Ex.: Quando puderes, liga / ao teu tio. | Quando puderes, / liga ao teu tio.

Itálicos

- Narrador
- Vozes em telefones, altifalantes, computadores, rádios, etc.
- Monólogos interiores/Leitura de cartas em *off*
- Sonhos e flashbacks (atenção à *b-roll footage*: filmagem suplementar ou alternativa intercalada com a principal.)
- Estrangeirismos
  - Evitar ao máximo utilizar estrangeirismo, devemos sempre optar pela versão portuguesa das palavras ou expressões
  - Sempre que for necessário usar estrangeirismos os mesmos devem ser colocados em itálico
- Músicas
  - Por norma, só se traduzem se forem originais ou se forem imprescindíveis à compreensão da ação
  - Deverão ser grafadas com maiúscula inicial em cada linha e sem o símbolo ♪ (exceto em legendagem para surdos).

Nota: Os itálicos em narração são usados quando o falante está fora da cena, e não apenas fora do enquadramento.

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

gg

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

Reticências

Pausas ou interrupções súbitas. Terminar em legenda e começar a seguinte com reticências, se a frase continuar. Colocar espaço entre as reticências e o reinício da frase.

Maiúsculas

Oráculos – informações escritas no ecrã que sejam essenciais à compreensão da ação e que não sejam passadas oralmente

Acrónimos – FBI, NASA, EUA

Títulos e subtítulos

Cargos quando abreviados, apenas. Dr. House, Sra. Maria, Pres. Trump.

Aspas

Citações, sendo que a pontuação depende sempre de cliente para cliente. Normalmente, grafamos o início de todas as legendas em que há citação com aspas e a última apenas fecha.

Títulos de livros, séries, episódios mencionados no processo da legendagem devem ser evidenciados, quer seja através de aspas quer de itálico, consoante os critérios de cada cliente.

Números

Não se começam legendas com numerais, arranjar sempre uma solução.

1 a 10 por extenso, acima de dez, em ordinal.

Um número no início de uma frase deve ser sempre redigido por extenso, mesmo que acima de dez (ou tenta arranjar-se uma solução)

A partir dos cinco dígitos, devem ser separados com um espaço –4150, 50 300, 1 400 790.

Exceto indicação do cliente, as horas devem ser grafadas da seguinte forma: 21h30, 18h, seis horas.

As moedas não devem ser convertidas, e devem ser redigidas por extenso.

Fazer conversão de distâncias (km), peso (kg) e temperatura (ºC).

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

Anexo 2: Dobragem, audiodescrição e legendagem para surdos e ensurdecidos



gg

BugginMedia™ **AUDIODESCRIPTION**

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

- Tradução para invisuais
- Afastarmo-nos por completo do que é o nosso trabalho habitual
- Preencher nos espaços sem diálogos o que estamos a ver e é essencial à ação
  - ❖ Características físicas que possam ser decisoras à compreensão
  - ❖ Cores, paisagens que possam ter significado
  - ❖ Presenças que possam importar
- O equilíbrio na Audiodescrição é tudo, é muito importante que o público veja sem ver, mas se houver avalanches de informação não se percebe
  - ❖ Dar espaço às músicas com importância, como músicas de suspense, alegres, etc, que indicam algo

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

gg

BugginMedia

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

SUBTITLING FOR THE HARD OF HEARING

Teletexto

Programas em direto não são passíveis de tradaptação

Público-alvo

- surdos e dificuldade auditiva
- familiares e amigos de pessoas com deficiências auditivas

Objetivos

- aproximar público-alvo do público normo-ouvinte
- familiares/amigos do público-alvo
- dar mais acessibilidade ao público-alvo

Amarelo – quando falantes estão em ecrã
Branco – quando falantes não estão em ecrã
Ciano – identificação do nome das personagens / músicas / efeitos sonoros auditivos que causem reação nas personagens – tudo em maiúscula (fora letras de músicas)

MÚSICAS E EFEITOS SONOROS/AUDITIVOS
Sempre à esquerda
Tem de ser assinalado:
Informações fora do diálogo – tudo maiúscula (sempre que as personagens estiverem fora de cena, têm de ser identificadas, sem ":")

Interjeições – REVELA [SENSAÇÃO]
Ex.: REVELA DOR
Reações – [AÇÃO]
Ex.: CHORA
Letras de Músicas – diálogo normal
Tema – # TEMA [NOME] – tudo maiúscula; tem de vir sempre antes da letra
Ex.: # TEMA ELA, ÓSCAR E HOO

Músicas só instrumentais:
TEMA [TIPO DE MÚSICA]

TEMPORIZAÇÃO E VELOCIDADE DE LEITURA
Velocidade de leitura muito reduzida
Temporização pode ser feita de forma diferente da legendagem aberta

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

gg

BugginMedia

DUBBING PROCEDURES

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

A Dobragem é uma arte e a tradução dela também o é.

É preciso encontrar um equilíbrio entre o original, a tradução e a dobragem em estúdio. O trabalho final é o que importa, por isso, de nada nos vale utilizar expressões que o espectador não vai perceber ou que o ator vai ter dificuldades em articular e no produto final não vai soar natural.

GUIÃO *VS* VÍDEO

Guiamo-nos SEMPRE pelo vídeo
- **Personagem a mexer a boca e não está no guião**
- **Erro de texto**
- **Apoio nos visuais**

NOTAS DE TRADUÇÃO

Personagens com características na linguagem
- Estrangeirismos
- Começar/Acabar sempre as frases de certa forma
- Sotaques

PERSONAGENS

- Sempre que as personagens principais de uma série estiverem presentes numa Molhada/Grupo/Walla, identificá-las. Sempre que possível devem ser identificadas todas as personagens de uma molhada, principalmente se for um grupo fixo.

LEGENDAS DE ECRÃ/INFORMAÇÕES

Pode acontecer haver legendas de ecrã, ou seja, informações que aparecem na imagem e, posteriormente, são para ser dobradas ou tratadas em imagem.
É comum virem ordens do cliente sobre isto, mas, caso não venham, convém sempre colocar no guião, mesmo que não venha a ser utilizado. Neste caso, se for uma legenda de ecrã, colocar nas personagens OUTRAS com a nota *Conf. Se é para locutar.*

Exemplos:

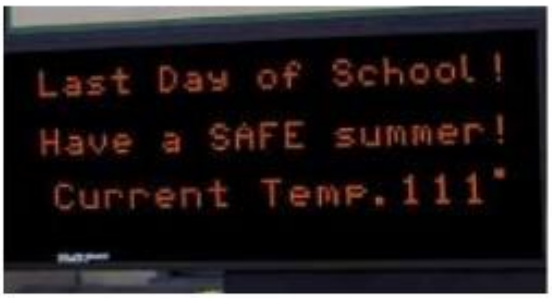
United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

gg

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras



LEGENDA DE ECRÃ 00:24 – 00:00
O Valley

LEGENDA DE ECRÃ 00:27 – 00:00
Último dia de aulas! Tenham um verão seguro. Temperatura Atual: 45 ºC

MÚSICA

- Confirmar sempre se são para dobrar.
- Sempre que a série tiver músicas e forem dobradas, devem ser traduzidas
- As músicas são depois adaptadas pelo diretor musical, no entanto, devemos encontrar um equilíbrio entre o original, o sentido da música e o ritmo.
- Normalmente, há sempre genérico inicial e muitas vezes tem de ser dobrado.

REAÇÕES

- Os textos para dobragem têm sempre reações.
- Por norma: Esforços, Dificuldades, Arfa, Grunhido, Gemido.
- São estas as reações mais comuns, mas há outras que têm de ser sempre assinaladas no texto seja no início, a meio ou no final da frase.
- Muitas vezes acontece não virem no guião, portanto é um dos casos em que é preciso cuidado redobrado.

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

LINGUAGEM

Fazer um esforço para que piadas e trocadilhos se mantenham e que sejam contextualizados culturalmente. Há situações em que não é possível, mas podemos adaptar a piada, retirando por completo o que vem no original e colocando algo que faça sentido no episódio e no contexto cultural.
Há séries em que personagens de diferentes faixas etárias e contextos sociais ou universos se cruzam. É importante que o tenhamos em conta. Um príncipe de 15 anos terá uma linguagem a falar com o irmão de 8 e outra a falar o pai, rei. O mesmo acontece para elfo/um *troll* a falar com um humano, por exemplo.
Uma coisa a ter importante na linguagem de uma série é qual a faixa etária pela qual será dobrada e à qual se destina. Não usar palavras demasiado compridas, com muitas sílabas ou com pouco uso ou uso rebuscado em séries que sejam dobradas por ou destinadas a crianças.

- Trocadilhos
- Piadas que se perdem (ou se transformam)
- Coisas evitar
    - Expressões xenófobas, homofóbicas, machistas, comentários depreciativos gratuitos no geral
    - Referências religiosas
- Adaptar sempre a linguagem da personagem
    - Em relação à sua idade
    - Ao seu extrato social
    - Ao contacto que tem com as outras personagens
- Séries com expressões inventadas: manter se percetível ou adaptar à língua de chegada.

Séries com muitas palavras que não existem – inventar. Se uma série for rica em palavras inventadas, não convém tirar-lhe essa característica, por isso, inventar um equivalente ou, em último caso (se percetível) manter o original.

REVISÃO TEXTUAL

- O texto tem de estar sempre com o novo acordo ortográfico.
- Os textos são posteriormente enviados ao cliente e não podem conter linguagem incorreta.
- Sempre que uma personagem tem particularidades na linguagem, deve ser assinalado.

  Ex:
    - Estrangeirismos: colocar em itálico
    - Erros de linguagem: colocar aspa simples e itálico

gg

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

GLOSSÁRIOS

Os Glossários são sempre cedidos pela Produção.

Manter sempre o Glossário atualizado. Acontece não ser o mesmo tradutor a fazer a série, por isso, é necessário que o glossário esteja atualizado, coerente e organizado.

Os Glossários podem ter:

- Formas de Tratamento.
- Imagem da personagem com o seu nome e algumas características mais marcantes que podem ser relevantes.
- Número do episódio, subtítulo e um pequeno resumo. Acontece as séries terem flashbacks e pode ser preciso voltar a episódios antigos.

DESAFIOS TRADUÇÃO – ESTÚDIO

- Movimentos de boca circular ficam melhor com Ohhh do que Ahhh
- Falas curtas / compridas para o tempo/Batidas
    - Com o tempo ganhamos a noção do que vai ou não caber nas bocas das personagens originais. No início, um bom truque pode ser dizer a frase traduzida em voz alta enquanto vemos o vídeo ou contar a quantidade de vezes que abrimos a boca na palavra original e na tradução.

Anexo 3: Feedback da empresa

BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

PARECER DA ENTIDADE DE ACOLHIMENTO

Apreciação global da Aluna:

A Sara foi uma aluna interessada, e cumpridora. Demonstrou interesse por aprender, evoluir e ser capaz de se desenvencilhar em momentos mais em que foi confrontada com novas atividades.

Recorrendo à capacidade que tentamos incutir de tentarem imaginar que estão de facto a trabalhar para um cliente e que o seu nome assina o projeto, entregou sempre projetos bons, dentro dos prazos e o mais completa que lhe foi possível.

Evoluiu de forma positiva durante o estágio e mostrou-se interessada nas correções que lhe iam sendo feitas e interessada em pô-las em prática, tendo por isso registado uma evolução positiva.

O supervisor no local de estágio,

Tiago Alves da Silva

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

Anexo 4: Certificado



WHIMSY BUTTERFLY · WACKY ANTS · BIPOLAR LADYBUGS · CUT MANTIS · FOLEY THE CRICKET · SUBTLE FLEA · PUNDIT SPIDER · FULLSTACK BEE · BUZZER THE CICADA

CERTIFICADO

A **Buggin Media** certifica que Sara Alexandra Pereira de Sousa completou com sucesso o Estágio de Tradução para Legendagem e Dobragem no Departamento de Tradução com o total de 375 horas.

Oeiras, maio de 2024

Tiago Alves da Silva

O(a) Orientador(a)

BugginMedia™

Audiovisual Creativity

© 2023 BUGGIN MEDIA ALL RIGHTS RESERVED.

gg

Anexo 5: Protocolo de estágio

Protocolo de cooperação para a realização do "Estágio" do 2º ciclo de estudos em Tradução e Serviços Linguísticos

Ano letivo 2023/2024

1. Introdução

O presente protocolo é celebrado entre a **Faculdade de Letras da Universidade do Porto**, adiante designada por FLUP, a Buggin Media - Audiovisual Creativity & Studios adiante designada por instituição de estágio, e o/a estudante do 2º ciclo de estudos em Tradução e Serviços Linguísticos da FLUP, Sara Sousa, adiante designada por Estagiária, no âmbito da realização do presente trabalho de Estágio.

Oficializa a cooperação entre as instituições e o Estagiário supra identificados e estabelece os seus principais deveres e direitos, com vista ao melhor aproveitamento, por parte dos mesmos, das potencialidades científicas, técnicas e humanas envolvidas na realização do trabalho de Estágio.

2. Duração e enquadramento do Estágio

Nos termos do *Regulamento Geral de 2º Ciclos de Estudos da Universidade do Porto (GR.02/06/2014, de 6 de junho de 2014)*, os Estágios deverão cumprir a apresentação de relatório final, em ato público. No âmbito do presente Ciclo de Estudos, o Estudante deverá cumprir um total de 375 horas de estágio

O estágio, de natureza curricular, é realizado em ambiente de trabalho híbrido, nas instalações de R. Carlos Mardel 81A, 2780-098 Oeiras, bem como remoto. Enquadra-se nas normais atividades da instituição de estágio, devendo resultar no desenvolvimento do relatório final elaborado no final do estágio.

3. Resumo do trabalho previsto

Para este Estágio é definido um plano detalhado para a concretização de um programa de trabalhos que se anexa a este protocolo.

4. Período de duração do Estágio

O Estágio terá a duração de 375 horas, e decorre entre o dia 12/02/2024 e o dia 26/04/2024

O Estágio decorrerá nos dias úteis, reservando-se, sempre que se justifique, pelo menos um dia por mês para realização de reuniões de acompanhamento na Faculdade com o respetivo Orientador, nos termos do estipulado no plano de estudos.

5. Pessoal envolvido no acompanhamento do Estágio

O estudante é orientado por um orientador da Instituição de Estágio e acompanhado por um Orientador indicado entre o corpo docente da FLUP, com o qual reúne regularmente, para que o trabalho cumpra com o especificado no programa de trabalhos previamente acordado pelas duas partes e permita a sua apresentação em provas públicas.

6. Obrigações dos diversos intervenientes

6.1. DE Buggin Media - Audiovisual Creativity & Studios - Instituição de Estágio

A instituição de estágio:

1. Fica isenta de conceder ao Estagiário qualquer espécie de remuneração pelo trabalho específico de estágio, mas pode, se assim o entender, fornecer apoio financeiro ao estagiário;

2. Compromete-se a, por princípio, não atribuir ao estagiário, tarefas que não se enquadrem ou não sejam adequadas, ao programa de formação acordado;

3. Deve igualmente:

    a) Indicar um orientador.

    b) Aceitar o Estagiário e proporcionar-lhe as condições de trabalho necessárias para a realização do Estágio.

    c) Facilitar ao Estagiário a informação indispensável inerente à própria Instituição para o estágio, assim como de tecnologias da sua propriedade ou de terceiros, a utilizar.

    d) Autorizar a divulgação, em âmbito adequado, de informação envolvida no Estágio, na forma de apresentações na FLUP, de acordo com os números 3 da secção 6.2 e 4 da secção 6.4. deste protocolo.

    e) Emitir parecer sobre o desempenho do estagiário.

6.2. Da FLUP

1. Cabe à FLUP assegurar que o estagiário possui, através desta, o seguro escolar pago aquando da primeira prestação da propina.

2. Cabe à FLUP, na pessoa do Diretor do ciclo de estudos:

   a) Assegurar as condições necessárias ao bom acompanhamento do Estagiário por parte do Orientador da FLUP.

   b) Assegurar as condições necessárias à realização da apresentação final do relatório de Estágio e sua avaliação.

6.3. Do Orientador da FLUP

Cabe ao Orientador da FLUP:

1. Participar em todas as reuniões de acompanhamento, no mínimo de três, com o Estagiário e, preferencialmente, com a Instituição de Estágio.

2. Acompanhar e avaliar o trabalho em desenvolvimento, de forma a garantir, por um lado, a sua exequibilidade e, por outro, a sua dignidade como trabalho de Estágio.

3. Tomar as devidas providências em caso de ocorrência de problemas no decorrer do Estágio, nomeadamente participando os factos ao Diretor do ciclo de estudos.

4. Orientar o Estagiário no desenvolvimento do trabalho e na escrita do relatório autorizando a entrega deste quando a qualidade atingida seja a desejada.

5. Participar na apresentação final do relatório de Estágio, integrando o júri de avaliação definido no respetivo regulamento.

6. Dar opinião acerca das componentes do Estágio em avaliação, com vista à atribuição da classificação final do mesmo.

6.4. Do Estagiário

São deveres do Estagiário durante o seu período de estágio:

1. Desempenhar com zelo e diligência as suas funções, respeitando sempre o restante pessoal da instituição de estágio.

2. Respeitar os horários definidos, com assiduidade, assim como outras regras internas da instituição de estágio.

3. Elaborar os planos de trabalho e relatórios julgados necessários dentro dos prazos estipulados na ficha UC do SIGARRA.

4. Escrever um relatório final de Estágio, assim como realizar uma apresentação pública do trabalho desenvolvido, sob a orientação e aprovação do Orientador.

5. Sujeitar-se à avaliação do Estágio nas componentes:

    a. Trabalho Desenvolvido
    b. Relatário Final
    c. Apresentação Oral e Defesa

7. Disposições não incluídas no presente protocolo

Não se consideram incluídas no presente protocolo quaisquer disposições relativas a eventuais pagamentos a efetuar pela Instituição de Estágio ao Estagiário, a título de remuneração, subsídios ou outras formas de retribuição, pela realização do Estágio. Essas disposições, caso existam, devem ser objeto de acordo específico celebrado entre a Instituição de Estágio e o Estagiário.

8. Validade

O presente protocolo é válido a partir da data da última assinatura até à data da apresentação final do Estágio.

9. Sigilo

O Estagiário, bem como o Supervisor de estágio que, no âmbito das atividades de estágio, tomem conhecimento de informações de natureza confidencial ou reservada, ficarão obrigados à conservação do sigilo sobre as mesmas.

10. Revogação

Os contraentes poderão, a todo o tempo, revogar o presente protocolo, desde que o desenvolvimento do estágio se apresente lesivo do funcionamento normal da instituição de estágio ou por incumprimento dos objetivos e plano de estágio fixados.

Feito em triplicado (três exemplares originais, sendo um para a FLUP, outro para a instituição de estágio e outro para o/a Estagiário/a).

Porto, 19 de janeiro de 2024

Diretora da Faculdade de Letras da UP	Responsável IE	Estagiário
		Sara Sousa
Profª Doutora Paula Pinto Costa	Bruno Golias	Sara Sousa

Supervisor designado pela IE	Orientador designado pela FLUP
Tiago Alves da Silva	Thomas Juan Carlos Husgen

ANEXO I

PLANO DE ESTÁGIO

BugginMedia

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

PLANO ESTÁGIO CURRICULAR

Tradução

Ano Lectivo – 2023/ 2024
Curso – Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos

Nome do Aluno – Sara Alexandra Pereira de Sousa

Supervisor da Entidade de Acolhimento – Tiago Alves da Silva
Contacto de Supervisor da Ent. de Acolhimento – tsilva@bugginmedia.com
Entidade de Acolhimento – BUGGIN MEDIA
Estágio – Tradução Audiovisual
Duração do Estágio – 375 horas
Período de realização – 12/02/2024 a 26/04/2024

Plano de Estágio:

- Introdução
- Workflow da empresa e do departamento.
- Breve introdução à cadeia de processos e boas práticas na BugginMedia.

- Formação de legendagem com vertente prática para TV e plataformas de streaming
  - Regras e particularidades da tradução para legendagem, tipos de linguagem, materiais a utilizar, controlo de qualidade.
- Formação de dobragem com vertente prática
  - Regras e particularidades da tradução para dobragem, tipos de linguagem, revisão de linguagem.
- Introdução a outras áreas da Tradução Audiovisual
  - Audiodescrição
  - Tradaptação
  - Revisão & Controlo de qualidade

Oeiras, 5 de janeiro de 2024

Tiago Alves da Silva

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!