

Departamento de Línguas, Culturas e Literaturas Modernas

A Revisão de Legendagem: Um Caso Prático na PSB

Joana de Jesus Pereira

Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução
Área de Especialização em Inglês

Fevereiro, 2022

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução – Área de Especialização em Inglês, realizado sob a orientação científica da Prof.^a Doutora Maria Zulmira Castanheira e do Prof. Doutor Marco Neves.

Agradecimentos

Na conclusão deste meu percurso acadêmico, senti um grande apoio por parte dos que me rodeiam.

Primeiramente, gostaria de agradecer ao Prof. Doutor Marco Neves, que sempre se mostrou disponível para me auxiliar na elaboração deste relatório e a elevar a sua qualidade, e me motivou a continuar nesta jornada e dar o meu melhor. Agradeço também à Prof.^a Doutora Maria Zulmira Castanheira, por todas as indicações e pela atenção tão minuciosa aos detalhes com que me assistiu ao longo do relatório. Gostaria também de agradecer à Prof.^a Doutora Gabriela Gândara Terenas pelo incansável apoio, que desde o primeiro dia acreditou nas minhas capacidades e me incentivou a desafiar as minhas próprias expectativas, não me deixando desistir dos meus projetos. Guiaram-me sempre no caminho certo e deram-me as ferramentas necessárias ao meu sucesso.

Agradeço também à PSB – Production Solutions for Broadcast, por me ter oferecido a oportunidade de ter uma ótima experiência de trabalho, e às minhas colegas do local de trabalho, por me terem recebido como membro importante para a equipa e que tudo fizeram que me sentisse bem-vinda, instruindo-me ao longo do estágio.

Gostaria ainda de agradecer aos meus pais, não só por acreditarem em mim e me incentivarem ao longo de todo o meu percurso acadêmico, mas também pela paciência e apoio que sempre me mostraram, apesar dos meus momentos menos produtivos.

Por fim, mas igualmente importante, gostaria de deixar um agradecimento especial às minhas colegas e caras amigas Liliana e Sara por todos os dias e noites em que trabalhámos nos nossos relatórios e nos apoiámos umas às outras, pelos infindáveis momentos de desanúvio que me proporcionaram e por nunca me deixarem desmoralizar. Agradeço ainda à minha querida amiga Ema por estar sempre pronta para me oferecer uma palavra amiga e por acreditar em mim, inspirando-me a fazer o mesmo.

A Revisão de Legendagem: Um Caso Prático na PSB

Resumo

Este relatório descreve a experiência adquirida durante um estágio curricular na empresa PSB - Production Solutions for Broadcast. Centra-se na descrição do processo de legendagem e revisão de documentos e ficheiros encomendados pelos clientes da empresa, uma vez que estes representaram grande parte das tarefas desempenhadas. As etapas relacionadas com o processo de tradução e revisão dos documentos para legendagem também são explicadas.

O processo de tradução e revisão tem características específicas que não são apenas de natureza linguística, mas dizem também respeito à forma e aos elementos presentes neste subgénero da tradução. Neste relatório exploram-se as especificidades da legendagem em geral, recorrendo a uma bibliografia especializada que permite analisar este tipo de tradução e os problemas que levanta.

Por fim, são apresentados alguns exemplos de traduções realizadas durante o estágio, seguidos de um comentário.

Palavras-chave: tradução audiovisual, processo de tradução, legendagem, ferramentas de tradução, revisão

Abstract

This report aims to describe the experience gained during a curricular internship at the company PSB – Production Solutions for Broadcast. It focuses on the description of subtitling and revising documents and files commissioned by the company's clients, since these represented a large part of the tasks performed. The steps related to the process of the translation and revision of subtitling documents are also explained.

Translation and proofreading processes have specific characteristics that are not only of a linguistic nature, but also concern the form and elements present in this subgenre of translation. This report explores the aspects of subtitling in general, through a specialized bibliography that helps analyze this type of translation and its problems.

Finally, several examples of translations carried out during the internship are also described, followed by a commentary.

Keywords: audio-visual translation, translation process, subtitling, subtitle editing tools, revision

Índice

Introdução	7
1. Caracterização da empresa e descrição do estágio	8
1.1. Caracterização da empresa.....	8
1.2. Funções desempenhadas durante o estágio.....	8
2. Legendagem e Revisão.....	11
2.1. Significado de legendagem e legendar	11
2.2. Características da legendagem.....	12
2.3. O que é a revisão e qual é a sua importância?	14
2.4. A revisão em legendagem.....	16
2.5. Ferramenta de legendagem: SPOT – Subtitling Editor.....	20
3. Análise prática das tarefas de revisão realizadas	22
3.1. Diferenças entre estilos de programas revistos.....	22
3.2. Problemas e soluções de trabalhos efetuados	24
A) Incorreções relativas a referências e/ou contexto	24
B) Itálicos.....	25
C) Interjeições.....	27
D) Respeitar os IGN.....	27
E) <i>Ghost Boxes</i>	28
F) Nomes de programas e jogos	29
G) Correção da quebra de legenda	30
H) Interpretação errada do original	31
I) Programas com a mesma introdução	32
Conclusão	34
Bibliografia.....	37
Lista de Figuras	39
Anexos	40

Introdução

A legendagem em Portugal tem tido, desde sempre, grande importância no mundo do cinema e da televisão e sido o método preferencial de adaptação de conteúdos em Portugal pois a dobragem nunca se afirmou, estando quase exclusivamente reservada a conteúdos infantis.

A tradução interlinguística, para usar a categorização de Jakobson (1959), é um processo que se desenrola em vários passos: analisar o texto de partida, entender a pragmática do mesmo, produzir a tradução propriamente dita e, por último, fazer a sua revisão. Todas estas etapas são relevantes também para a legendagem, sendo a revisão imprescindível para garantir a melhor qualidade possível do produto final.

O presente relatório é constituído por três partes. A primeira descreve a minha experiência na empresa PSB – Production Solutions for Broadcast (Lisboa), tanto em termos de funções realizadas como da organização do processo de trabalho a partir do momento em que um projeto é recebido.

A segunda fará uma abordagem teórica aos problemas da legendagem e da revisão em legendagem, partindo dos conceitos de legendagem e revisão para, posteriormente, analisar os processos de revisão e controlo de qualidade em legendagem.

Finalmente, a última parte do relatório analisará questões práticas enfrentadas durante o estágio. São descritos os principais problemas encontrados durante a revisão das legendas dos programas, acompanhados dos respetivos comentários.

1. Caracterização da empresa e descrição do estágio

1.1. Caracterização da empresa

A empresa PSB - Production Solutions for Broadcast foi fundada em 1990 por Paulo Martinez e conta com um escritório em Lisboa. Oferece serviços de tradução, para o que entra em contacto com tradutores *freelancers* que trabalham com vários pares de línguas, sendo estas o português, o francês, o espanhol e, por vezes, o alemão. Todas as traduções são realizadas por *freelancers*, salvo haja trabalhos tão curtos que acabem por ser atribuídos aos revisores *in-house*. São também oferecidos serviços de revisão feitos pela equipa interna da empresa, fazendo estes parte do processo de tradução. Mais adiante, será explicado como funciona o processo de tradução e revisão na empresa. Para além destes serviços, oferece também edição de vídeo de programas para televisão e *new media*, produção e pós-produção de áudio e vídeo, tradução e legendagem, criação de conteúdos, *live streaming*, linguagem gestual e audiodescrição.

Devido à pandemia da covid-19, durante o período de estágio, a PSB teve entre quatro a seis funcionários a trabalhar presencialmente e cerca de outros quatro em regime de teletrabalho. Os primeiros eram funcionários cujo trabalho apenas poderia ser realizado a partir da sede da empresa devido aos recursos de que esta dispunha, sendo esses as editoras de pós-produção, a responsável pelos recursos humanos e gestora de projetos e o responsável pelo estúdio de dobragem, juntamente com os dobradores convidados e a aluna estagiária. A PSB dispõe apenas de revisores e editores residentes, sendo o trabalho de tradução encomendado a tradutores independentes que colaboram de forma regular com a empresa, como já foi dito.

1.2. Funções desempenhadas durante o estágio

O estágio decorreu no departamento de tradução e revisão da empresa, o qual será descrito ao longo do relatório.

O processo de tradução é iniciado quando os clientes contactam a empresa, sendo tal contacto estabelecido maioritariamente através de *e-mail* ou telefone. Nos *e-mails* recebidos são descritas as traduções requeridas pelo cliente, juntamente com um prazo de

entrega determinado pelo mesmo. Tendo em conta o prazo e a dimensão dos ficheiros, cabe à gestora de projetos responder com um orçamento para que, após a conclusão da troca de informação, a empresa possa passar os ficheiros aos tradutores legendadores com quem trabalha e, posteriormente, enviar as traduções aos revisores para que estas passem pelo último passo do processo da tradução – a revisão da legendagem.

Tendo em conta o tipo de especialização dos tradutores, a gestora de projetos distribui o trabalho pelos mesmos que estejam disponíveis. Assim que a tradução é recebida, esta é enviada ao revisor escolhido para que este possa fazer as alterações necessárias. A tradução não é devolvida ao tradutor para uma segunda tradução, pois cabe ao revisor fazer as alterações e o controlo de qualidade final. No entanto, ao fazer a revisão das legendas, é comum o revisor elaborar um relatório a ser enviado posteriormente ao tradutor em que identifica os erros encontrados e as correções mais importantes que foram realizadas.

Por fim, as legendas finais são colocadas numa pasta partilhada no servidor da empresa para que os editores possam tratar da pós-produção do vídeo ou ficheiro com as legendas e fazer as alterações necessárias, não às legendas em si, mas a qualquer recolocação necessária para que a visualização corra melhor. O produto final é enviado pelas editoras para a gestora de projetos que, por fim, o envia de volta ao cliente, como ilustrado na Figura 1:

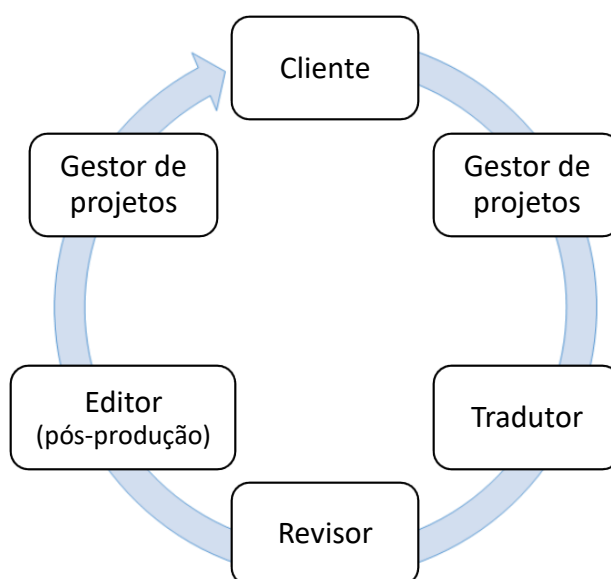


Figura 1. Processo de tradução e legendagem na empresa PSB – Production Solutions for Broadcast

O estágio foi supervisionado por Marta Marques, gestora de projetos e revisora na empresa, responsável pela orientação do estágio enquanto desempenhei o cargo de revisora interna de legendas traduzidas do inglês para o português. A principal função incluiu a revisão de ficheiros audiovisuais com o SPOT - Subtitle Editor, ferramenta de legendagem, na versão 6.2.

Durante o estágio lidei com cerca de meia dezena de canais, como RTP 1, RTP 2, SIC, SIC Radical, SIC Mulher e um novo canal interativo da SIC, ADVNCE, especializado em *e-sports* e *gaming*, com parâmetros distintos no contexto audiovisual que serão mais à frente abordados neste relatório. No decorrer do estágio, realizei revisões de vários episódios e temporadas de seis programas de diferentes canais. No início, fui submetida a algumas tarefas de revisão, em contexto de formação e treino. O resultado positivo das tarefas levou a que começasse a receber ainda mais trabalhos de revisão, especialmente as relacionadas com o mundo do *gaming*, devido à dificuldade da terminologia envolvida e ao meu bom desempenho.

2. Legendagem e Revisão

2.1. Significado de legendagem e legendar

By way of definition, subtitling may be described as a translation practice that consists of rendering in writing, usually at the bottom of the screen, the translation into a target language of the original dialogue exchanges uttered by different speakers, as well as all other verbal information that appears written on screen (letters, banners, inserts) or is transmitted aurally in the soundtrack (song lyrics, voices off). (Díaz Cintas J. , 2012, p. 274)

O processo de legendagem tem critérios, especificações e regras quer seja uma tradução realizada entre línguas (*interlingual*) ou uma reprodução escrita na mesma língua do áudio/vídeo (*intralingual*) (Jakobson, 2000). Para além dos dois anteriores tipos de tradução, Jakobson refere ainda um terceiro tipo de tradução, a tradução intersemiótica ou transmutação, sendo esta “an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems” (2000, p. 233). A tradução audiovisual trata de signos verbais e não verbais, onde vários sistemas de signos afetam a tradução. Pode, então, concluir-se que a tradução audiovisual, de natureza multimodal, recai no âmbito da tradução intersemiótica, como definida por Jakobson.

Até ao fim dos anos 90, poucos eram os estudos sobre esta área da tradução, mas desde então têm vindo a multiplicar-se. Os conceitos de texto foram ampliados e entendeu-se que várias modalidades trabalham juntas em determinadas situações comunicativas. De acordo com Wildfeuer e Bateman (2018), os textos são constituídos semióticos, tanto verbais como não verbais. A tradução audiovisual enquadra-se nos estudos de multimodalidade¹ (Taylor C. , 2016), visto que é um dos principais exemplos no mundo da tradução que lida com signos de sistemas diferentes:

This interaction between verbal elements, traditionally the object of translation studies, and the visual, acoustic, kinetic and other semiotic modes, is what should occupy audiovisual translators. (Taylor C. , 2013, p. 100)

¹ Sendo multimodalidade entendida como “the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event” (Kress & Leeuwen, 2001, p. 20).

Existem diversos tipos e variações de legendas:

- transcrição;
- tradução;
- legendas para surdos e ensurdecidos.

A transcrição baseia-se exatamente numa transcrição do que é dito no vídeo, tratando-se apenas de um guia visual para o texto falado. Esta acontece dentro da própria língua do ficheiro – tanto o áudio como as legendas estão na mesma língua.

A tradução é o tipo de legendagem em que o áudio se encontra numa determinada língua e as legendas se encontram numa outra, com o objetivo de proporcionar uma compreensão interlinguística.

Por fim, as legendas para surdos e ensurdecidos são legendas que fornecem apoio visual a tudo o que acontece no ecrã, quer seja falado ou ouvido – falas de personagens, barulhos causados por outros elementos, música de fundo, etc.

Neste trabalho, no entanto, falarei somente da legendagem como método de tradução audiovisual (Linde, Z. de & Kay, N., 2016).

2.2. Características da legendagem

A tradução para legendagem depende de certos critérios e não consiste apenas na tradução do que é dito, mas também em apoiar a imagem e o áudio com determinados tempos e espaços. Com base em Karamitroglou (1998), estes critérios podem ser divididos em quatro tipos principais (para além de outros elementos, como a determinação de tipos de fonte e posicionamento, por exemplo, dado que estes são específicos e automaticamente determinados por ordens da gestora de projetos e/ou da empresa):

- ajuste dos tempos, linhas e caracteres;
- velocidade de leitura;
- adaptação; e
- quebra de legendas.

Um dos aspetos mais importantes da legendagem corresponde aos tempos das legendas. Este critério é crucial, por ser a base da legendagem. Uma legenda deve ter a duração mínima de um segundo ou vinte fotogramas (*frames*, como preferimos chamá-los no mundo da legendagem) e a duração máxima de seis ou sete segundos no ecrã.

As legendas devem aparecer assim que as personagens começam a falar e desaparecer quando param, para que estejam sincronizadas com o áudio. Há, no entanto, uma pequena margem para as legendas mais curtas, quando a fala é demasiado rápida e há tempo livre que pode ser disponibilizado para que o espetador consiga lê-la.

O espaço que existe para as legendas é limitado a duas linhas por segmento. Cada linha pode conter de trinta e cinco a quarenta e dois caracteres, dependendo das especificações, e estes incluem os espaços.

Todos estes parâmetros são baseados numa velocidade média de leitura. A velocidade de leitura depende da relação entre a duração da legenda, com o número de caracteres que esta pode conter, e o tempo que é necessário para que possa ser lida sem dificuldades. Estima-se que a velocidade de leitura atual seja de três palavras por segundo², apesar de a de uma criança ser menor.³ Por esse motivo, também existem diferentes critérios de velocidade de leitura para crianças, os quais requerem que se reformule ou reduza texto de acordo com o tempo que é preciso para a sua leitura. Nos anexos 1 e 2, será possível observar os parâmetros de dois canais televisivos relativamente a estes critérios.

A adaptação⁴ é crucial aquando da transformação da palavra falada em palavra escrita. Tal método foca-se particularmente na remoção de palavras “descartáveis”. Não se traduz “palavra-por-palavra”, mas sim com intuito de transmitir o significado. Caso não haja tempo para introduzir uma tradução “completa” da fala ou expressão, toca-se necessário distinguir o essencial do acessório. Por outras palavras, a legendagem implica fazer supressões e, de certa maneira, uma interpretação ou resumo do que é dito.

² “If it is assumed that a complete subtitle of two lines usually has between 14 and 16 words, it can then be stated that up to 2 or 3 words can be read in a second, or similarly: a subtitle with those characteristics should stay on screen about 5 and a half seconds.” (Ferriol, J. L. M., 2013, p. 407)

³ Existe, porém, variação neste cálculo. Por exemplo, a velocidade de leitura de legendas no Brasil é inferior à verificada em Portugal devido ao facto de naquele país dominar a prática da dobragem, e não da legendagem.

⁴ Sendo particularmente usada da tradução audiovisual, a aceção do termo “adaptação” aqui refere-se à tradução dos signos verbais tendo em conta as outras restrições sob as quais as legendas são regidas, como a quantidade de caracteres permitidos e a duração da própria legenda.

Em termos de segmentação e quebra de legendagem, as legendas e linhas devem ser quebradas em pontos lógicos. Os mesmos podem ser sítios onde existe pontuação ou quando frases acabam. Quando as legendas contêm frases que precisam de ocupar as duas linhas da legenda ou até estender-se ao próximo segmento, a segmentação deve reger-se pelos nós sintáticos mais altos possíveis. Daí que não se deva tentar-se não separar sintagmas nominais, verbais e preposicionais.

2.3. O que é a revisão e qual é a sua importância?

A revisão é uma parte essencial do processo da tradução; no entanto, nos Estudos de Tradução, só muito recentemente começou a receber maior atenção. A maioria dos tradutores não se pode dar ao luxo de enviar as suas traduções sem que haja alguma forma de revisão que ajude a melhorar o texto traduzido e garanta a sua lógica e consistência. Como afirma Mossop:

Revision is the process of reading a translation to find problematic wordings, and if necessary making or recommending corrections or improvements, in order to achieve a suitable quality. (2018, p. 31)

A revisão pode, portanto, ser considerada um tipo especial de leitura, mas ao contrário da maioria dos leitores, os revisores procuram especificamente problemas de redação. A revisão procura erros depois de terem acontecido; só pode ser feita depois de os erros ocorrerem e, portanto, deve ser usada para ajudar a reduzir os erros já cometidos. O contrário do ideal seria receber uma tradução cuja qualidade é tão má que, ao invés de precisar de uma revisão, pois esta poderia nem ser possível, precisaria de ser rescrita completamente. Também segundo Mossop (2018 e 2020), outros elementos essenciais para o sucesso de revisões e a redução do número de erros incluem a formação adequada dos tradutores, a escolha dos tradutores certos para determinada tarefa e o fornecimento de instruções claras aos tradutores com base no que se espera que seja feito.

A revisão da qualidade envolve um aspeto conhecido como a adequação ao objetivo, ao propósito (*“fit for purpose”*). Esta ajuda a garantir que a tradução revista seja útil para o leitor pretendido e que os leitores a utilizem facilmente. Nesta perspetiva, os revisores concentram-se no que precisa de ser melhorado para ajudar a tradução a aproximar-se do propósito do cliente e a fazer mais sentido para o leitor.

De acordo com Jakobsen (2018), a revisão ajuda ainda a:

- garantir a consistência da terminologia utilizada;
- assegurar que a gramática, a ortografia e a colocação das palavras estejam corretas;
- assegurar a pontuação adequada das frases e orações;
- ir de encontro ao objetivo original da obra e o que autor pretendeu dizer com o que escreveu;
- repensar a tradução de uma nova maneira e verificar os planos do autor foram cumpridos;
- assegurar que o argumento flua claramente e que a redação faça sentido, para que a relação entre as várias frases seja lógica.

Portanto, se estes objetivos não forem alcançados na tradução, a revisão ajuda a reestruturar o produto dentro de tais parâmetros, através de uma análise mais profunda do texto de partida e do texto de chegada. Muitas vezes, ocorrem mal-entendidos aquando da leitura de certas partes do texto de partida. Assim, o papel da revisão é também assegurar que todas as frases que pareçam vagas sejam revistas e editadas para se adequarem ao contexto e permitam, assim, uma compreensão mais rápida do texto.

Os tradutores, além de traduzirem um texto (“texto” entendido aqui como um corpo de signos verbais de um sistema), têm também de ter em consideração todo um leque de questões não diretamente relacionadas com a escrita. Por serem tantos fatores, é difícil conseguir um produto final perfeito, mas é esse o objectivo do revisor. Como afirma Mossop (2018, p. 33), é necessário garantir que:

- “• there are no misunderstandings of the meaning of the source text;”
- “• there are no significant omissions;”
- “• the wording of the translation makes sense without the need to refer to the source;”
- “• the connections between sentences are clear;”
- “• the flow of the argument or narrative is clear;”
- “• the relationships among the parts of each sentence are clear;”
- “• the target-language terminology will not mislead readers;”
- “• the language is appropriate to the people who will be reading the translation, taking into account their subject-matter knowledge and level of education;”

- “• word combinations are idiomatic;”
- “• there is no misleading punctuation;”
- “• grammar and spelling are correct.”

Os revisores têm, geralmente, a palavra final sobre como uma tradução fica redigida, dando também *feedback* aos tradutores sobre o que será corrigido, para referência em futuros trabalhos. Em alguns casos, o revisor é também encarregado de garantir que o texto manuscrito seja colocado na versão eletrônica e que todas as alterações necessárias feitas à mão no trabalho original sejam apresentadas nessa mesma versão. No entanto, isto quase não acontece em legendagem, visto que legendas manuscritas são raras.

Os revisores são também responsáveis por identificar as fraquezas de qualquer tradução. Esta identificação ajuda o revisor a aconselhar os tradutores quanto que precisam de melhorar e que técnicas devem implementar para ultrapassar certas dificuldades. É também esperado dos revisores que as suas revisões sejam realizadas dentro dos parâmetros da organização ou empresa para a qual trabalham, como a rapidez das modificações e os custos incorridos, para além dos parâmetros de revisão propriamente ditos; parâmetros estes que incluem linguagem, conformidade com as instruções, consistência e transferência de significado.

Após a pesquisa realizada, podemos então concluir que existem seis grandes classes de parâmetros de que os revisores devem tratar: transferência de significado, conteúdo, linguagem e estilo, apresentação visual, cumprimento das especificações do cliente ou do empregador e consistência.

2.4. A revisão em legendagem

Existem muito poucos estudos sobre a revisão da legendagem em particular. No entanto, com base na experiência que tive durante o estágio e na teoria estudada sobre a revisão e a legendagem como conceitos individuais, foi possível concluir que as tarefas e os procedimentos de revisão em legendagem não diferem muito dos outros tipos de tradução.

A revisão na tradução acaba por funcionar como um reforço da implementação das regras que devem ser seguidas pelos próprios tradutores legendadores, como as mencionadas por Karamitroglou (1998): o ajuste dos tempos, linhas e caracteres, a velocidade de leitura, a adaptação e a quebra de legendas.

Como já mencionado anteriormente, a revisão é um processo que demora menos tempo (e que os clientes esperam que demore menos tempo) que a tradução. Tal implica que as tarefas que um tradutor pode executar em diferentes fases têm de ser realizadas de uma só vez pelo revisor, para que seja mais rápido. Por outras palavras, enquanto que o tradutor poderá ter a liberdade temporal de analisar primeiro o texto de partida e apenas depois fazer a tradução, e ainda fazer uma última auto-revisão separadamente (contando assim com três etapas num processo mais longo que é a tradução como um todo), é esperado que o revisor tenha todos os parâmetros em atenção numa só correção: desde os parâmetros de correção tradutórios, como a correção ortográfica e semântica, às regras e critérios de legendagem, nomeadamente a correção dos tempos de leitura e a verificação da velocidade da mesma.

Outro aspeto importante na revisão de conteúdos audiovisuais — constituindo um dos pontos em que a revisão nesta área difere da tradução de outro tipo de textos — é a necessidade de o revisor utilizar as mesmas ferramentas tecnológicas do tradutor, em consequência da multimodalidade do texto a traduzir.

Por exemplo, não é comum um revisor fazer uma revisão de legendas utilizando o Word, quando as legendas foram criadas e escritas através do Spot. Quando muito, a utilização do Word neste cenário seria no final da revisão, como última forma de verificar se escapou alguma palavra mal corrigida ou não corrigida. O Spot tem uma função de verificação ortográfica em que abre todos os segmentos de legenda num só documento Word e assinala quaisquer ocorrências de erros de acordo com a base de dados do Office. No entanto, há que ter cuidado, pois com esta função aparecerão, por exemplo, todos os nomes ingleses presentes nas legendas, apesar de não serem erros ortográficos.

Baseando-me no que foi mencionado até este ponto, criei uma tabela que demonstra as diferenças entre a revisão para legendagem e a revisão para outros tipos de texto:

A revisão deve assegurar que:	Em legendagem	Em outros tipos de texto
O significado do texto de origem é compreendido.	✓	✓
Não há omissões significativas.	✓	✓
O texto da tradução faz sentido sem a necessidade de aceder à fonte.	✓	✓
As ligações entre as frases são claras.	✓	✓
A fluidez do argumento ou da narrativa é clara.	✓	✓
As relações entre as partes de cada frase são claras.	✓	✓
A terminologia na língua de chegada é usada corretamente.	✓	✓
A linguagem é adequada ao leitor/espectador.	✓	✓
As combinações de palavras são idiomáticas.	✓	✓
Não há pontuação enganosa.	✓	✓
A gramática e ortografia estão corretas.	✓	✓
Os tempos correspondem corretamente ao momento temporal em que as traduções se inserem.	✓	
As palavras e frases regem-se pelo número correto de linhas e caracteres.		
O texto corresponde à velocidade de leitura correta tendo em conta o público-alvo.	✓	
É feita uma correta adaptação e remoção de palavras descartáveis.	✓	
O texto é segmentado de forma adequada às regências das quebras.	✓	
Há uma coerência contextual e terminológica entre episódios/capítulos.	✓	
Confirmam-se as configurações corretas na ferramenta de legendagem de acordo com as regras do cliente e/ou da empresa.	✓	

Figura 2. Diferenças entre o que assegurar nas revisões de legendagem e de outros tipos de texto

Com esta tabela, é possível concluir que a maior parte dos parâmetros que os revisores devem seguir se aplicam tanto à revisão para legendagem como à revisão de outros tipos de texto. No entanto, são determinantes as poucas, mas imprescindíveis, restantes regras que dizem respeito apenas à revisão para legendagem. Apesar de a revisão de tradução audiovisual (AVT) ter mais regras, é esperada evidentemente a mesma minúcia em ambas. Aliás, são exatamente essas regras específicas que distinguem a revisão para legendagem de qualquer outro tipo de revisão – sem contar com, por exemplo, a de bandas desenhadas, com a qual partilha a existência de signos não verbais (sendo esses os signos visuais).

2.5. Ferramenta de legendagem: SPOT – Subtitling Editor

Existem vários programas de edição e criação de legendas, tais como o Subtitle Edit, o Aegisub e o SPOT. Durante o estágio, foi utilizado o programa SPOT - Subtitling Editor, e será nesse que me focarei.

O SPOT é um programa de legendagem criado em 1997 que permite a criação de legendas com os respetivos tempos de entrada e saída (ver Figura 3). Através das suas funções e atalhos, é possível tirar o melhor proveito de um programa deste género.

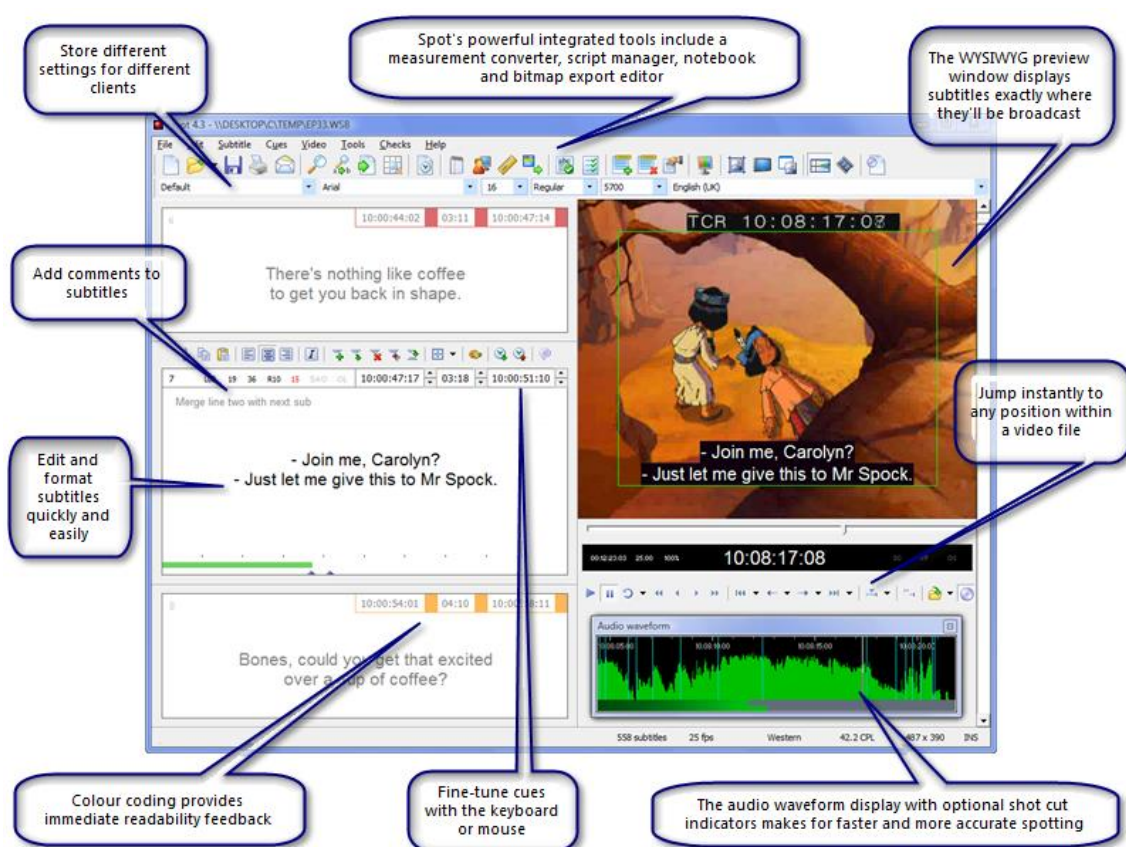


Figura 3. Captura de ecrã do Spot 2.3

Algumas das funções do Spot permitem verificar a ortografia, encontrar sinónimos, criar regras de pontuação de acordo com cada cliente, limpar e reformatar arquivos automaticamente, juntar e dividir segmentos de legenda ao longo do processo, exportar o produto final em mais de vinte tipos diferentes de ficheiro, etc.

O Spot inclui também a função de Quick View, que permite a formatação de várias legendas em simultâneo ou copiar legendas de arquivos externos a partir da mesma (ver Figura 4).

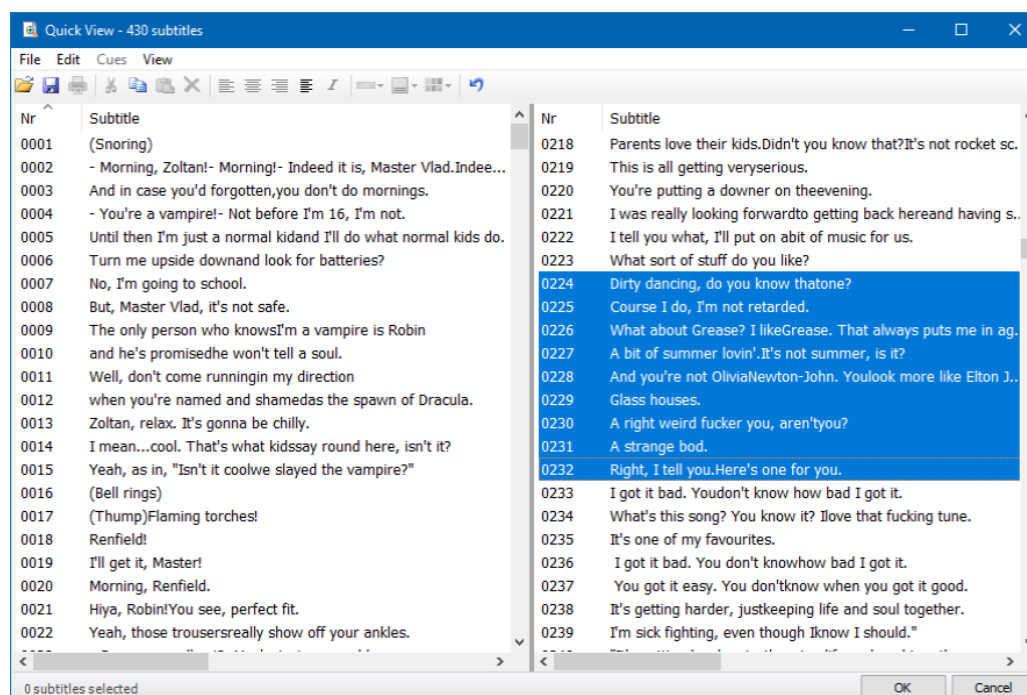


Figura 4. Captura de ecrã da função Quick View do Spot 2.3

A partir do website deste programa (<https://www.spotsoftware.nl/>⁵) é possível aceder a vários tutoriais em vídeo sobre algumas funções – desde as básicas, necessárias à mínima utilização, às mais avançadas, como a melhoria da qualidade da fala ou problemas com a reprodução do vídeo.

⁵ Acesso em 10/12/2021.

3. Análise prática das tarefas de revisão realizadas

3.1. Diferenças entre estilos de programas revistos

Durante o período de estágio foram revistos vários episódios de diversos programas. Os principais programas cujas legendas revi foram os seguintes: “American Idol”, “Gamerz” e “Origins”. Estes serão, pois, os programas em foco nos pontos a seguir. Dado tratar-se de programas pertencentes a categorias diferentes, torna-se necessária uma explicação das características dos mesmos, para se entender como estas afetam a legendagem e o tratamento do texto.

1) *Reality shows* e programas de talentos

O programa televisivo que mais foi trabalhado foi o “American Idol”. O “American Idol” é um programa televisivo de talentos que consiste maioritariamente em diálogos entre os concorrentes, o júri e os apresentadores, juntamente com curtas narrações feitas também pelos apresentadores. Esta frequência de diálogos implica automaticamente a utilização de uma linguagem mais natural, informal e coloquial, com pouca ou até inexistente terminologia específica, em comparação a séries documentais, por exemplo. Outra questão que afeta a legendagem de um programa como este é o facto de, exatamente por ser tão baseado em diálogos não ensaiados ou planeados, a rapidez da fala aumentar e, por conseguinte, também a velocidade de leitura ter de aumentar, o que faz com que a literalidade da tradução tenha, por vezes, de diminuir, recorrendo-se a uma condensação da informação.

2) Programas de *gaming*

Outro programa bastante trabalhado durante o estágio foi “Origins”, o qual fala sobre a história dos videojogos mais conhecidos e o seu desenvolvimento, desde a sua criação ao seu auge, tanto em termos da sua presença no mercado como dentro da comunidade de *gaming*. Neste programa existe apenas uma espécie de narrador, a única voz presente em toda a duração dos episódios, excluindo certas falas, mas raras, das personagens dos jogos. Devido à falta de diálogos, por exemplo, em comparação a

“American Idol”, e por este programa se encaixar mais no género de série documental, a linguagem utilizada é mais formal e cuidada, e é usada terminologia que se pode revestir de alguma complexidade.

3) Programas de estilo híbrido

Apesar de ser feita uma distinção entre os dois anteriores estilos de programa, poderão também existir situações de sobreposição de estilos num só programa. “Gamerz” é um exemplo de tal sobreposição. Este é um programa que lida tanto com a informalidade de um *reality show* como com a especificidade terminológica do mundo do *gaming*. Duas equipas de jogadores, lideradas por dois treinadores, juntam-se numa casa onde competem por um contrato com uma empresa de *e-sports*. Dado que o programa contém diversas situações fora dos próprios jogos e competições, em que os jogadores (treinadores, convidados e apresentadores) interagem, a linguagem coloquial, baseada em diálogos, encontra-se muito presente. No entanto, exatamente por causa da frequência dos jogos e do carácter de *gaming* do programa, verifica-se também uma forte presença de terminologia específica desse mundo.

Esta situação acaba por criar uma espécie de híbrido entre estes dois estilos, que torna a tradução e a legendagem do programa mais complexa. Por ambos os estilos estarem presentes, é necessário um cuidado especial, pois nem a precisão nem o rigor das características de um dos estilos devem ser sacrificados para que o outro resulte. Por exemplo, não será pelo facto de a terminologia ser mais específica que a linguagem tenha de ser mais formal, nem será pela linguagem ter de se manter informal que a especificidade da terminologia possa ser esquecida ou negligenciada.

3.2. Problemas e soluções de trabalhos efetuados

Como referido anteriormente, a maior parte do trabalho realizado durante o período de estágio baseou-se na revisão e correção de legendas recebidas dos tradutores. A minha função, ao receber essas legendas, era certificar-me de que seguiam os parâmetros já mencionados. Apresentam-se, em seguida, alguns exemplos de correções feitas, juntamente com as devidas explicações, organizados por categorias.

A) Incorreções relativas a referências e/ou contexto

Legenda recebida	Legenda revista
Não quero saber quem é <u>o</u> Sage.	Não quero saber quem é <u>a</u> Sage.

I) Esta legenda presente no projeto “Esports Awards 2020 – The Prelude” contém um diálogo entre os apresentadores acerca do jogo Valorant. Nesta conversa, um deles refere os seus agentes preferidos do jogo, a que o outro apresentador responde com a fala apresentada na tabela acima. O problema aqui encontrado é o uso incorreto da proposição “o” para designar a personagem em questão, pois Sage é uma agente do género feminino, ao contrário da informação que o tradutor originalmente veiculou.

Legenda recebida	Legenda revista
Adoro o <u>Alan Stone</u> .	Adoro o <u>Allen Stone</u> .

II) A legenda acima encontra-se num dos episódios do programa “American Idol”. O erro do tradutor consiste na falta de pesquisa sobre o artista de que o concorrente fala, levando a que a informação da legenda seja enganadora. Para a correção deste erro foi apenas necessária uma pesquisa básica sobre o artista, tendo o motor de busca conseguido corrigir quase automaticamente o nome do mesmo. Devido a este erro, a atenção e cuidado em relação aos nomes dos artistas mencionados em cada episódio aumentou, especialmente porque, tratando-se de um programa que incide bastante no mundo musical,

a fiabilidade da informação sobre os artistas presentes, convidados e mencionados se reveste de grande importância.

B) Itálicos

Legenda recebida	Legenda revista
Não queriam enfrentar o Elo, que estava muito forte.	<i>Não queriam enfrentar o Elo, que estava muito forte.</i>

I) Esta legenda corresponde à fala de um dos locutores ao comentar o jogo entre as duas equipas que ocorria ao vivo. Na altura, a transmissão do jogo encontra-se em modo de ecrã inteiro, o que significa que tudo o que os espectadores conseguem ver é a visão do jogo de um dos jogadores e uma pequena câmara que permite observar as reações do mesmo enquanto joga. Uma vez que o que aparece no ecrã não corresponde ao que é ouvido, isto é, ouve-se o locutor a comentar e não o jogador a falar, a legenda deve ser apresentada em itálico. A legenda não teria de se apresentar em itálico se se tratasse de uma fala do jogador, ou se fosse possível ver o locutor aquando do seu comentário.

Legenda recebida	Legenda revista
com operadoras de <u>internet</u> ,	com operadoras de <i><u>internet</u></i> .

II) Na legenda acima encontra-se uma das principais características da legendagem. Na empresa a utilização dos itálicos em legendagem é imprescindível para assinalar estrangeirismos. Sabendo que estas palavras requerem um tratamento especial, averiguou-se que, neste exemplo, a palavra “internet” devia, então, ser apresentada de maneira diferente, em comparação a palavras portuguesas.

Há duas opções de resolução deste problema que o tradutor não corrigiu: colocar a primeira letra da palavra em maiúscula e deixá-la sem itálico, ou não recorrer à utilização do carácter em maiúscula e colocar toda a palavra em itálico. Como se pode verificar na tabela atrás, optou-se pela segunda possibilidade, visto que todos os outros

estrangeirismos tinham vindo a ser tratados da mesma maneira e porque, com certos estrangeirismos, como por exemplo “croissant”, não se usaria maiúscula.

Legenda recebida	Legenda revista
<u>Olá, gamers. Bem-vindos a outro episódio da nova série: “Origens”.</u>	<i>Olá, gamers. Bem-vindos a outro episódio da nova série: “Origens”.</i>

III) Nos dois exemplos anteriores falou-se da utilização de itálicos aquando da ocorrência de falas que não são acompanhadas pelo que se passa no ecrã e aquando do uso de estrangeirismos. Quando ambos os casos sucedem simultaneamente, deve-se recorrer ao procedimento contrário ao normal. Se, separados, tanto os estrangeirismos como as falas sem acompanhamento visual se colocariam em itálico, aqui não haveria distinção entre o estrangeirismo e o resto da legenda. Para que haja tal distinção, e seguindo a prática da empresa, deve usar-se o itálico em toda a legenda, exceto no próprio estrangeirismo, que fica em redondo – oposto do que normalmente aconteceria se se tratasse de uma fala acompanhada pelo sucedido no ecrã, como apresentado na tabela abaixo:

Presente no ecrã	Fora do ecrã
Olá, gamers. Bem-vindos a outro episódio da nova série: “Origens”.	<i>Olá, gamers. Bem-vindos a outro episódio da nova série: “Origens”.</i>

No entanto, a tradução recebida não apresentava qualquer tipo de utilização de itálicos. Apenas o estrangeirismo “*gamer*” estava correto, dado o contexto da fala fora do ecrã. Em contrapartida, se a fala pudesse ser acompanhada pelo ecrã, a falta de utilização de itálico no estrangeirismo seria o único erro. De qualquer das maneiras, o produto recebido precisaria sempre de uma das correções.

C) Interjeições

As regras de utilização e/ou omissão de interjeições dependem de vários fatores. Esses fatores tanto podem ser as instruções dos clientes, as regras de legendagem do local de trabalho dos clientes, ou até a regulamentação seguida pela empresa de legendagem, se porventura o cliente não tiver as suas próprias especificações ou preferências.

No caso da minha experiência, tanto por determinação dos clientes como da empresa para a qual estagiei, era obrigatório que as legendas não apresentassem qualquer interjeição, mesmo que isso implicasse a existência de legendas com frases inacabadas, como podemos ver no primeiro exemplo na tabela abaixo:

Legenda recebida	Legenda revista
Tu estás tão <u>uau!</u>	Tu estás tão... <u> </u>
<u>Uau!</u> Belo vestido!	Belo vestido!

No primeiro exemplo, a legenda recebida incluía uma interjeição na frase. Tendo essa de ser retirada, deve trocar-se a interjeição por reticências para que seja possível deixar a frase inacabada e o espectador consiga entender a reação descrita pelo vídeo e o áudio, mesmo sem a presença da interjeição. Se, no entanto, a interjeição se apresentar separadamente de qualquer frase, como acontece no segundo exemplo da tabela, pode simplesmente ser retirada da legenda sem que sejam necessárias quaisquer outras alterações.

D) Respeitar os IGN

Como já foi mencionado anteriormente, a maior parte dos programas trabalhados durante o estágio eram relativos a *gaming*. Uma das especificidades do mundo do *gaming* é o uso de nomes de utilizador. Com estes nomes de utilizador vêm também os IGN, “*in-game name*”, termo que pode ser livremente traduzido como “nome no jogo”. Os IGN, sendo os nomes dos jogadores no jogo, são apelidos ou alcunhas pelos quais os jogadores são tratados ao usar jogos online. Muitas vezes, estes IGN são as identidades online desses mesmos jogadores, chegando estes a adotá-los quando entram em competições.

Por exemplo, em campeonatos, os locutores e os comentaristas dos jogos não utilizam os nomes civis ou verdadeiros para se referirem aos jogadores em questão, mas sim os seus IGN. Posto isto, é possível entender que é necessário respeitar o uso correto dos IGN de qualquer jogador e prestar atenção aos detalhes, incluindo maiúsculas, minúsculas e possíveis números.

A seguir, encontra-se um exemplo da lista dos IGN que tive, como revisora, de criar para que a tradutora encarregada de traduzir mais episódios da série “Gamerz” pudesse aplicar tal critério respeitante aos IGN.

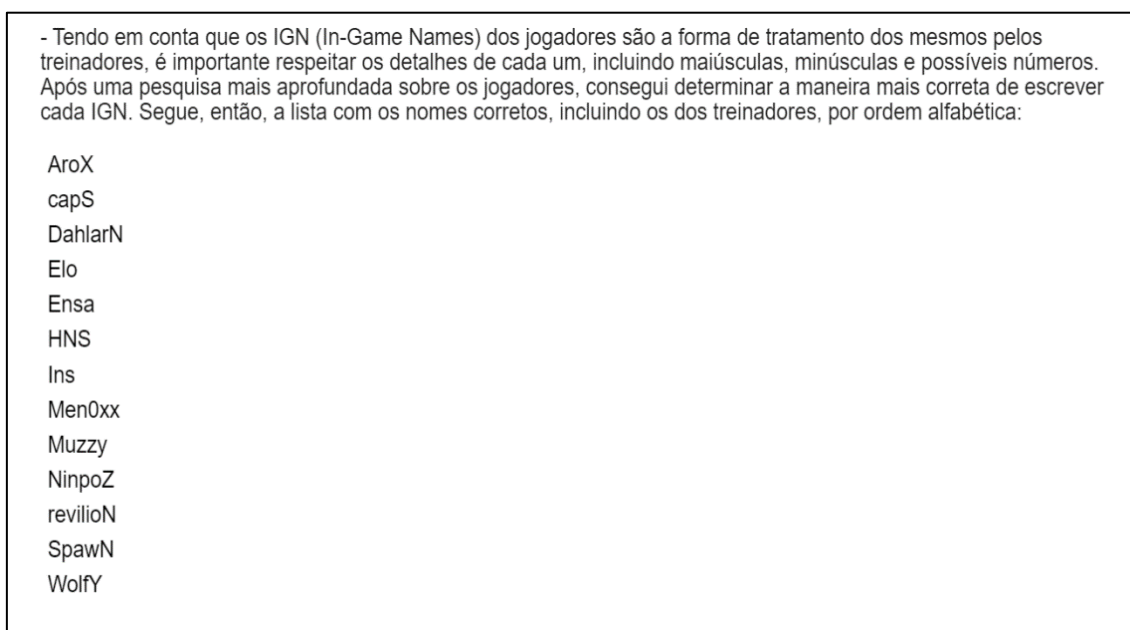


Figura 5. Exemplo de email enviado pela estagiária para a gestora de projetos sobre os IGN

E) Ghost Boxes

Por vezes, eram recebidas legendas sem formatação adaptada ao ecrã e ao que se passa no mesmo. Com isto pretende dizer-se que essas legendas podiam não estar alinhadas à esquerda ou à direita, ou podiam até não ter *ghost boxes*, o tipo de formatação mais recorrentemente necessário nas legendas para os programas já mencionados. O propósito dessas *ghost boxes* é permitir ao espetador ler as legendas sem qualquer obstáculo visual que possa ser causado por texto já presente no ecrã.

Apesar desta importância, muitas das legendas recebidas não seguiam tal regra. Coube-me, então, analisar e corrigir todas essas legendas ao longo da revisão. Se existisse

texto no ecrã que pudesse ficar exatamente por baixo da zona determinada para as legendas, as legendas não seriam deslocadas, e sim ligadas a *ghost boxes*, produto final que pode ser observado na seguinte figura:



Figura 6. Exemplo de utilização correta de *ghost box*

F) Nomes de programas e jogos

A empresa deixava certos aspetos ao critério do revisor, sendo um deles a maneira como eram apresentados os nomes de programas televisivos e jogos, por exemplo, mas exigia que se mantivesse coerência nas opções tomadas.

Tendo falado com a gestora de projetos sobre esta questão, foi-me recomendada a utilização de aspas sempre que um programa fosse mencionado. Da mesma forma, e com o apoio e aprovação da gestora de projetos, decidi que o mais adequado seria aplicar a mesma norma aos nomes de jogos.

Nome do programa/jogo	Exemplo em legenda
Heroes of Newert	Os rivais, “Heroes of Newert” da S2 Games
League of Legends/LoL	e o “League of Legends” da Riot

Por outras palavras, tanto os nomes dos programas como os dos jogos seriam apresentados entre aspas e com as respetivas maiúsculas, dado tratar-se de nomes próprios.

G) Correção da quebra de legenda

Como já mencionado no capítulo anterior, uma das regras da legendagem é a utilização de apenas duas linhas para cada ocorrência de legenda. Esta regra não é flexível.

Na Figura 7, podemos observar um exemplo da utilização incorreta ou, melhor, do não cumprimento dessa regra, em duas ocorrências de legendas seguidas:

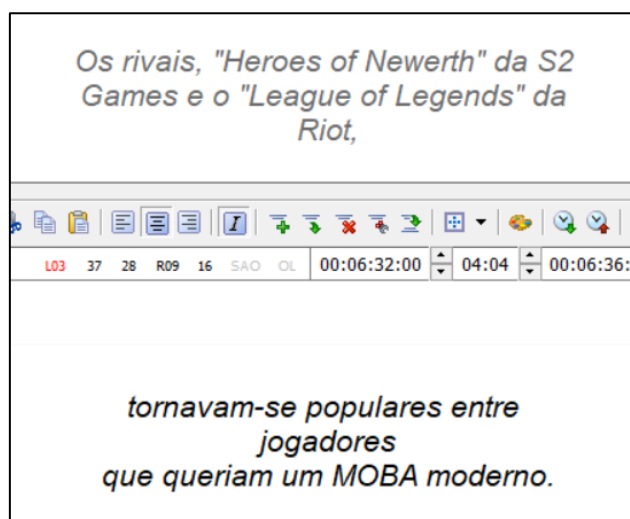


Figura 7. Exemplo de não cumprimento da regra de duas linhas de legendagem por segmento.

A solução para este caso seria repartir de ambas legendas, passando estas a quatro legendas, ao invés de apenas duas, com a quebra correta de legendas, como apresentado na tabela abaixo:

	Legenda recebida		Legenda revista
1	Os rivais, “Heroes of Newert” da S2 Games e o “League of Legends” da Riot,	1	Os rivais, “Heroes of Newert” da S2 Games
		2	e o “League of Legends” da Riot,
2	tornavam-se populares entre jogadores que queriam um MOBA moderno.	3	tornavam-se populares entre jogadores
		4	que queriam um MOBA moderno.

Este tipo de problema nem sempre advém do trabalho dos tradutores legendadores, pois é mais provável que seja causado por incoerências técnicas, ou seja, a ferramenta de legendagem que o tradutor utiliza pode ter as definições incorretas ou diferentes das do revisor. Ao mesmo tempo, essas definições só serão identificadas como incorretas se na ferramenta de legendagem o tradutor tiver definido erradamente o número máximo de caracteres ou não o definido pela empresa.

H) Interpretação errada do original

Um dos programas revistos durante o estágio, “Gamerz”, era constantemente (senão sempre) recebido pela empresa sem transcrição ou guião. Nas vezes em que era recebido guião do episódio, era óbvio tanto para a estagiária como para a gestora de projetos que os guiões eram uma espécie de transcrição automática. A qualidade das transcrições era muito baixa, tanto que os tradutores referiam frequentemente à gestora a falta de fiabilidade e de rigor das mesmas. Por vezes, os tradutores viam-se obrigados a traduzir o que ouviam o melhor possível, mesmo que faltasse alguma informação na legenda, o que consequentemente baixava também a qualidade da tradução/legendagem. Por essa mesma razão, é de acrescentar que o trabalho que os tradutores legendadores neste caso realizavam podia ser considerado uma espécie de trabalho de intérprete, por se basearem em áudio apenas.

Os tradutores tentavam sempre avisar a gestora ou a estagiária revisora quando recebiam transcrições deste tipo e indicavam os números das legendas que requeriam uma atenção especial; deixavam a legenda em branco, traduziam o que entendiam ou inseriam pontos de exclamação ou de interrogação nas legendas em questão. No caso do exemplo que se segue, o guião não era uma boa base para a tradução. Não se demonstrou útil e a tradução recebida foi o que o tradutor conseguiu entender do que ouviu:

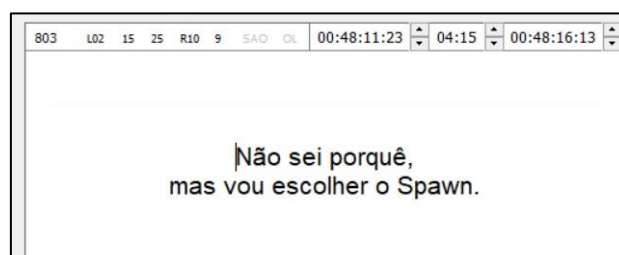


Figura 8. Exemplo de legenda não corrigida, com tradução incorreta

Nesta fala, o jogador faz referência a uma equipa profissional de *e-sports*, os Fnatic, informação que a transcrição automatizada não captou e que o tradutor não conseguiu entender, talvez por falta de conhecimento na área. Devido aos meus conhecimentos sobre o mundo do *gaming*, foi possível entender mais facilmente a referência que o jogador pretendia fazer e corrigir o conteúdo da legenda com êxito (ver figura seguinte):

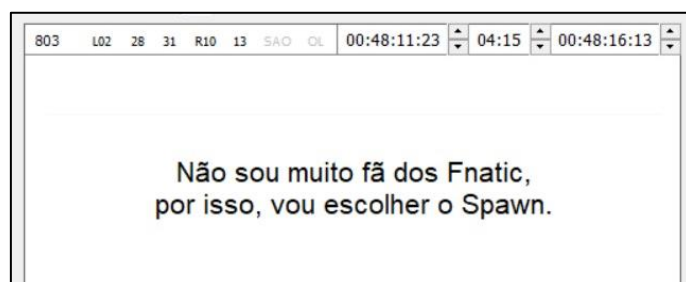


Figura 9. Exemplo da mesma legenda, corrigida.

I) Programas com a mesma introdução

Durante o estágio foi possível entender que, devido à abundância de programas e outros conteúdos que a empresa recebia para traduzir, rever e editar, é necessário distribuir episódios da mesma série por tradutores diferentes. Isto resulta, por vezes, em incoerências, ainda que pouco graves, entre episódios em termos de terminologia ou de fraseologia. Algumas destas incoerências não são problemáticas. Existe, no entanto, uma exceção à liberdade tradutória, de acordo com as preferências da empresa, que é a tradução das introduções de episódios.

Em certos programas recebidos, o narrador, ou outra pessoa, tinha uma fala específica que aparecia sempre, maioritariamente no início de cada episódio, como é possível observar na figura seguinte:

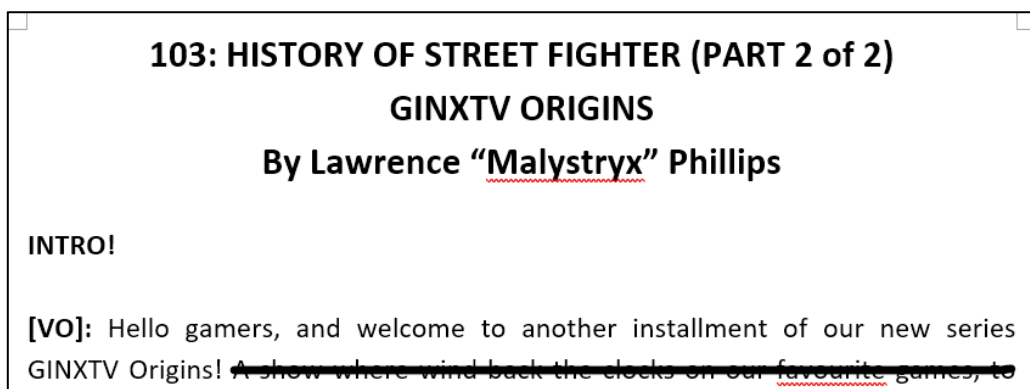


Figura 10. Excertos dos guiões dos episódios 3 e 5 do programa "Origins"

Anteriormente, aquando da distinção das diferenças entre o que assegurar na revisão para legendagem e na revisão de outros tipos de texto (ver Figura 2), mencionou-se que deve haver uma coerência contextual e terminológica entre episódios/capítulos. Um exemplo desse tipo de coerência é precisamente a introdução de programa.

Com efeito, esta introdução quase nunca era modificada de episódio para episódio, o que levou a que a empresa preferisse a coerência de tradução destas legendas específicas. Como já foi referido, é comum que vários tradutores fiquem encarregados de diferentes episódios de um mesmo programa, e cabia-me, então, manter a tal coerência. Após a revisão do primeiro episódio, e visto que, em princípio, o revisor se mantém ao longo da duração do programa, a introdução recorrente deve ser copiada desse primeiro episódio para todos os episódios seguintes. Por vezes, era também necessário copiar os próprios tempos das legendas para os outros episódios ou, pelo menos, o tempo da duração dessas legendas, caso não aparecessem exatamente no mesmo ponto.

Conclusão

A legendagem sempre teve uma grande importância em Portugal, a partir do momento em que se iniciou a exibição de obras cinematográficas e televisivas estrangeiras, ao contrário de outros países que optaram pela dobragem. A esta importância da legendagem e, na realidade, da tradução como um todo, junta-se a relevância da revisão da mesma. Dado que as legendas são textos lidos por muitas pessoas, estas devem ter uma qualidade linguística e tradutória inatacável, até pelo contributo que dão para a literacia dos portugueses.

A revisão, como já mencionado, funciona como a última parte do processo de tradução, como uma espécie de controlo de qualidade antes de o produto final ser entregue ao cliente. Apesar da escassez de estudos sobre a revisão no mundo da legendagem em específico, foi possível entender que, independentemente do tipo de tradução que esteja a ser revisto, em nenhum esta é prescindível.

O estágio permitiu conhecer o trabalho de um revisor e como este se aproxima do trabalho de um revisor de traduções de conteúdos textuais. A análise e correção dos parâmetros que os tradutores devem seguir em qualquer tipo de tradução, juntamente com os as regras de legendagem, são os pontos principais que os revisores devem ter em atenção, especialmente na revisão de conteúdos audiovisuais em que o foco deve ser bem dividido entre todos os elementos presentes, tanto verbais como não verbais, e regido pelas regras seguintes (ver Figura 11).

Regras comuns na revisão	Regras próprias de legendagem
O significado do texto de origem é compreendido.	Os tempos correspondem corretamente ao local temporal em que as traduções se inserem.
Não há omissões significativas.	As palavras e frases regem-se pelo número correto de linhas e caracteres.
O texto da tradução faz sentido sem a necessidade de aceder à fonte.	O texto corresponde à velocidade de leitura especificada para o público-alvo.
As ligações entre as frases são claras.	É feita uma correta remoção e adaptação de palavras descartáveis.

A fluidez do argumento ou da narrativa é conseguida.	O texto é segmentado de forma adequada às regências das quebras.
As relações entre as partes de cada frase são claras.	Existe uma coerência contextual e terminológica entre episódios/capítulos.
A terminologia na língua de chegada é usada corretamente.	Confirmam-se as configurações corretas na ferramenta de legendagem de acordo com as regras do cliente e/ou da empresa.
A linguagem é adequada ao leitor/espectador.	
As combinações de palavras são idiomáticas.	
Não há pontuação enganosa.	
A gramática e ortografia estão corretas.	

Figura 11. Tabela com as características comuns na revisão e as específicas da legendagem.

Tendo em conta que o revisor é a última pessoa pela qual a tradução passa, para uma boa revisão e um bom produto final é importante uma atenta preparação da revisão. Esta preparação envolve a boa formação de um revisor, desde o domínio que este deve ter da língua do texto de partida e da do texto de chegada, ao conhecimento dos parâmetros de tradução e sobre os recursos necessários à correção da tradução, seja esta de conteúdos textuais ou audiovisuais. No caso da revisão destes últimos, envolve também saber utilizar as ferramentas apropriadas à tradução de legendagem (como o Spot), para além das ferramentas CAT, apenas apropriadas aos conteúdos textuais (como o MemoQ), e dominar as regras de legendagem (como os tempos, as velocidades e a segmentação de legendas), para além das de tradução em geral (como a ortografia, a semântica e a pontuação).

Por último, pretendo que este relatório seja, para além de um testemunho escrito do meu estágio e do que aprendi ao longo do mesmo, um contributo para a formação de novos e futuros revisores, como foi o meu caso, ou para informar quem esteja interessado em conhecer melhor esta profissão. Espero que a minha experiência possa fornecer um conjunto de bases necessárias para uma entrada informada neste mundo, que por vezes é

esquecido no estudo da tradução, apesar da sua decisiva importância para a produção de um trabalho final de qualidade.

Bibliografia

- Bateman, J, Wildfeuer, J, & Hiippala, T. (2018). Multimodality. Foundations, research and analysis. A problem-oriented introduction. Em *Romanistisches Jahrbuch* (Vol. 69, pp. 227-231).
- Díaz Cintas, J. (2010). Subtitling. Em L. v. Yves Gambier (Ed.), *Handbook of Translation Studies* (Vol. 1, pp. 344-349). Amsterdam, Netherlands: John Benjamins Publishing.
- Díaz Cintas, J. (2012). Subtitling: Theory, practice and research. Em C. Millán, & F. Bartrina (Edits.), *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 273-287). London and New York: Routledge.
- Ferriol, J. L. M. (2013). Subtitle reading speed: A new tool for its estimation. Em *Babel* (Vol. 59:4, pp. 406-420).
- Gambier, Y. (2003). Screen transadaptation: Perception and reception. Em *Translator* (Vol. 9, pp. 171-189).
- Jakobsen, A. L. (2018). Moving translation, revision, and post-editing boundaries. Em *Moving Boundaries in Translation Studies* (pp. 64-80). London and New York: Routledge.
- Jakobson, R. (2000). On linguistic aspects of translation. Em L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (pp. 113–118). London and New York: Routledge.
- Karamitroglou, F. (1998). A proposed set of subtitling standards in Europe. Em *Translation Journal* (Vol. 2:2, pp. 1–15).
- Kress, G., & Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: the Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Edward Arnold.
- Linde, Z. de, & Kay, N. (2016). *The semiotics of subtitling*. London and New York: Routledge.
- Mossop, B. (2018). Editing in translation: Revision. Em S.-w. Chan (Ed.), *An Encyclopedia of Practical Translation and Interpreting* (pp. 43-72). Hong Kong: The Chinese University Press.

Mossop, B. H. (2020). *Revising and editing for translators*. London and New York: Routledge.

Taylor, C. (2013). Multimodality and audiovisual translation. Em *Handbook of Translation Studies* (Y. Gambier & L. van Doorslaer ed., Vol. 4, pp. 98-104). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Taylor, C. (2016). The multimodal approach in audiovisual translation. Em *Target. International Journal of Translation Studies* (Vol. 28:2, pp. 222 - 236).

Lista de Figuras

Figura 1. Processo de tradução e legendagem na empresa PSB – Production Solutions for Broadcast.....	9
Figura 2. Diferenças entre o que assegurar nas revisões de legendagem e de outros tipos de texto	18
Figura 3. Captura de ecrã do Spot 2.3	20
Figura 4. Captura de ecrã da função Quick View do Spot 2.3	21
Figura 5. Exemplo de email enviado pela aluna para a gestora de projetos sobre os IGN	28
Figura 6. Exemplo de utilização correta de ghost box	29
Figura 7. Exemplo de não cumprimento da regra de duas linhas de legendagem por segmento.....	30
Figura 8. Exemplo de legenda não corrigida, com tradução incorrecta	31
Figura 9. Exemplo da mesma legenda, corrigida	32
Figura 10. Excertos dos guiões dos episódios 3 e 5 do programa “Origins”	33
Figura 11. Tabela com as características comuns na revisão e as específicas de legendagem.....	35

Anexos

1. Regras de legendagem da SIC
2. Regras de legendagem da RTP

Anexo 1:

PARÂMETROS DE TRADUÇÃO E LEGENDAGEM – RTP



RÁDIO E TELEVISÃO DE PORTUGAL

**NORMAS DE TRADUÇÃO PARA
LEGENDAGEM E LOCUÇÃO**

GABINETE DE TRADUÇÃO

**Área de Tratamento de Programas Estrangeiros
e Conteúdos Adaptados**

RTP - Produção

1. LEGENDAGEM

A. PARÂMETROS PARA FORMATAÇÃO DO LEGENDADOR (SOFTWARE)

DURAÇÃO MÍNIMA DA LEGENDA:	1 SEGUNDO
DURAÇÃO MÁXIMA DA LEGENDA:	6 SEGUNDOS
CARACTERES POR LINHA:	37
INTERVALO ENTRE LEGENDAS:	3 FRAMES
VELOCIDADE DE LEITURA (READING SPEED):	17 CARACTERES POR SEGUNDO
FORMATOS DOS FICHEIROS DE TRABALHO:	.PAC .STL .SRT
NOMENCLATURA FICHEIROS LEGENDAS:	IGUAL AO FICHEIRO VÍDEO
TIPO DE LETRA:	LEGENDAS: <i>Helvetica Med Cond NOB 31f</i>
	ORÁCULOS: <i>Arial Narrow 27k</i>

B. ESTRUTURA DA LEGENDA

- Dar preferência à “arrumação em trapézio”.

Ex.:	Querem por um transmissor no jardim.	Querem por um transmissor no jardim.
------	--------------------------------------	--------------------------------------

- Ter em atenção a estrutura de uma frase ao separá-la em duas legendas.

Ex.:	A Mary e a Nicole tinham de nos ajudar	A Mary e a Nicole tinham de nos ajudar no espetáculo,
	no espetáculo das Sereias. Mas não passaram na prova.	mas não passaram na prova.

- Evitar os pontos finais a meio de uma legenda.

Ex.:	com a Ann e a Jenny. Acho que se divertiram, foi bom.	com a Ann e a Jenny.
		Foi bom, acho que se divertiram.

C. MUDANÇAS DE CENA

As legendas não devem continuar após mudança de cena.

D. DIÁLOGOS

- Evitar o formato de diálogo cuja primeira linha seja continuação da legenda anterior.

Ex.:

... e depois fomos pescar.
- A sério?

- Depois fomos pescar.
- A sério?

- Legenda de diálogo um hífen em cada linha, mesmo que a primeira fala seja da pessoa que disse a fala anterior.

Ex.:

Mas não acabou aí.
- Então?

- Mas não acabou aí.
- Então?

E. TEXTO NO ECRÃ – ORÁCULOS E BARRAS

Oráculos devem ser traduzidos se relevantes para o contexto, especialmente identificação de intervenientes e cargos, salvo indicação em contrário.

Legenda à esquerda ou à direita para não tapar caras. Aconselha-se o uso da fonte Arial Narrow 27k na descrição do oráculo.

Inserção de barras *Ghost Box Outline*, se indicado pela RTP.

F. LETRAS DE MÚSICAS / POESIA

As letras das músicas deverão ser traduzidas sempre que forem relevantes para a compreensão da trama ou do programa.

As legendas deverão ser alinhadas à esquerda, sem itálico, exceto se a canção for proveniente, por exemplo, de um rádio, tv ou de uma gravação.

Deverão apresentar-se com letra maiúscula em cada linha e com pontuação, mas nunca com ponto final.

Nos trabalhos de retroversão para outras línguas, aplicam-se as mesmas instruções.

G. ÚLTIMA LEGENDA

Formato habitual, com a duração de 3 segundos, salvo informação contrária:

Tradução e Legendagem
NOME DO TRADUTOR
RTP - Produção

2. ASPETOS LINGÜÍSTICOS

A. ASPAS

- Títulos de filmes, séries, livros (caso haja tradução oficial) entre aspas;
- Citações (ex.: E ele disse: “Queres ir ao cinema?”) ;
- Palavras mal escritas (ex.: “mais grande”; “Calolina”) ;
- Pontuação:

Ex.: A Maria disse: “Vai tomar banho.”

Ex.: “Parvo”? Eu?

- Aspa de abertura de citação aparece em todas as legendas até ao fim, e na última legenda da citação aparece apenas a aspa final.

B. NOMES

- Nomes próprios não se traduzem, só se traduzem nomes que variem de língua para língua (ex.: Pope - Papa; Snow White - Branca de Neve; New York – Nova Iorque).

C. RETICÊNCIAS

- Frase interrompida ou insinuação velada.
- Reticências no início da legenda seguidas de espaço quando a frase começa a meio (ex.: “... depois de três dias desaparecido.”).

D. ABREVIATURAS

- **Doutor/Doutora - Dr./Dra.** - *por extenso é com minúscula;*
 - **Professor/Professora- Prof.** - *por extenso é com minúscula;*
 - **Século - Séc. (ex.: “Séc. XX”)** - *por extenso é com minúscula;*
 - **Senhor/Senhora - Sr./Sra.** - *por extenso é com minúscula;*
-
- **Números** - *por extenso até ao 10 (ex.: oito, nove); 11, 12, 13 (numerais) Ex.: 63; 500; 1800; 20 450; 1 350 478*

Os numerais deverão ser usados em referências a idade, datas, peso e distâncias.

- **Sistema métrico**

Ex: “5 km”, “40 ml”...

- **Moeda**

Ex.: “15 euros”, “três dólares”

E. ITÁLICOS

- Estrangeirismos (ex.: *website, robot*);
 - Texto em língua estrangeira que não é traduzido (ex.: *Odi et amo*);
 - Vozes ouvidas na rádio ou na televisão ou vozes robóticas;
- Numa conversa telefónica as legendas da voz do interlocutor que **não** aparece na imagem deverá estar em itálico.

F. SÍMBOLOS

- Não usar símbolos monetários (€, \$,£) escrever por extenso (euros, dólares, libras).
 - O símbolo % pode ser sempre utilizado (1%; 100%).
- Evitar escrever por extenso (um por cento, cem por cento).

G. INTERJEIÇÕES

- Interjeições como “Ah”, “Oh”, “Uau”, etc., dispensam tradução.
- Evitar interjeições nas legendas. “Oh meu Deus” pode ficar “Meu Deus”, exceto em óperas.

H. NÚMEROS

- Números de 1 a 10 - por extenso.
- Números a partir de cinco dígitos separados por espaço (ex.: 20 100).
- Números de quatro dígitos devem ser escritos juntos ou por extenso se for curto(ex.: 2018, 3000; três mil).
- Casas decimais com vírgula e não ponto (ex.: 0,5; 3,14).

3. ESPECIFICIDADES

J) Respeitar o Acordo Ortográfico de 1990.

- A expressão “OK” deve ser substituída por “Está bem” ou “Certo” ou pode ser omitida.
- Apesar de ter perdido o acento com o AO de 1990, a forma verbal “pára” pode ser grafada com o acento agudo. Contudo pode ser substituída por: “Espera”, “Parou”, “Quieto”, “Alto”, “Chega”, “Não”, “Vai parar”.
- Decalques: Entre outras, a expressão “*É suposto*” é um decalque da expressão inglesa “*It’s supposed*”. O verbo “supor” tem como verbo auxiliar o verbo “ter” e não o verbo “ser”. Pode ser substituída pelo verbo “dever”.

Ex.: “It’s supposed to rain” - “Devia chover.”

“I’m supposed to arrive at 6 pm” - “Eu devia chegar às 18h.”

- Evitar o uso de hífen da seguinte forma “*Eu fui lá – e tomara que não tivesse ido –e apanhei-os*” em programas de ficção. É preferível usar a vírgula. Aceita-se o seu uso, por exemplo, em documentários.

4. TRADUÇÃO PARA DOCUMENTÁRIOS COM LEGENDAGEM E / OU SONORIZAÇÃO

- Os textos traduzidos para locução deverão ser entregues em formato *word* com *timecode* inicial em cada bloco de narração; O tipo de letra a utilizar deverá ser Verdana, tamanho 13, espaçamento entre linhas de 1,5.
- Oráculos traduzidos também em ficheiro *pac*, juntamente com as legendas, e em formato *word*, salvo indicação em contrário.
- A tradução de oráculos contempla toda a informação escrita na imagem e que seja relevante para a compreensão da informação que se pretende transmitir no programa como, por exemplo, ocupação dos intervenientes, informações sobre locais, títulos de jornais, passagens de texto relevantes, informações técnicas como realização, produção, fotografia e títulos de programas.
- Quando existir *voice over* em situações de vivos, e salvo indicações em contrário, a legendagem deverá ser feita em sincronia com a voz do locutor do vivo e não com a voz *off* que se sobrepõe;
- O nome do tradutor para incluir na ficha técnica dos documentários deverá constar em todos os ficheiros entregues (*word* com a locução e nos ficheiros *pac*).

Os textos para locução deverão conter informação relevante sobre o programa, disposta na seguinte tabela. Esta informação deverá ser apresentada no início de cada ficheiro de sonorização.

TÍTULO ORIGINAL:	
TÍTULO PORTUGUÊS:	<i>OU SUGESTÃO SE NÃO EXISTIR TÍTULO APROVADO À DATA DA ENTREGA</i>
SUB-TÍTULO PORTUGUÊS	<i>SE EXISTIR</i>
TEMPORADA EPISÓDIO:	
NOMENCLATURA VÍDEO:	
DURAÇÃO PGM:	
TRADUTOR:	
DATA DE ENTREGA:	

5. INFORMAÇÕES GERAIS

- ✓ Sempre que um programa for adjudicado, a primeira coisa que o tradutor deverá fazer é enviar uma ou várias sugestões de título para o respetivo programa para posterior validação.
- ✓ Todos os ficheiros de legendagem entregues deverão ter a nomenclatura do respetivo vídeo de trabalho (ex.: *TT00GazaSurfClub 0000LG*)
- ✓ O tradutor deverá confirmar sempre a boa receção dos materiais. Sempre que detetar falhas nos vídeos e em *scripts* (falhas de texto, *script* errado, etc) que impossibilitem a continuação do serviço de tradução, deverá comunicar esse facto para que possam ser pedidos novos materiais de apoio em tempo útil.
- ✓ Considera-se tempo de programa até ao fim do genérico final. Não serão contabilizados para a duração de programa eventuais elementos *textless* existentes no início ou no fim de cada vídeo.
- ✓ Consideram-se línguas habituais o Inglês, Francês, Espanhol, Alemão e Italiano. Todas as outras são consideradas línguas não habituais.

Anexo 2:
PARÂMETROS DE TRADUÇÃO E LEGENDAGEM – SIC

PARÂMETROS DE TRADUÇÃO E LEGENDAGEM

TRADUÇÃO

1. DIÁLOGOS ORIGINAIS: Deverão, sempre que possível e necessário, ser condensados com lógica, o que permitirá um maior tempo e qualidade de leitura; sempre que os diálogos exijam que a sua tradução.....

2. NÚMERO DE LINHAS POR LEGENDA E SUA LOCALIZAÇÃO:

Uma ou duas linhas no máximo, centradas na parte inferior do ecrã. No caso de programas com diálogos durante o genérico, as legendas deverão ser subidas de forma a não tapar o nome dos intervenientes. As legendas correspondentes à tradução de canções deverão ser sempre colocadas à esquerda, na parte inferior do ecrã (NUNCA EM ITÁLICO).



- 3. NÚMERO DE CARACTERES POR LINHA:** 38 caracteres por linha, incluindo letras e espaços.
- 4. TRADUÇÃO DE ORÁCULOS:** O número de linhas poderá ser superior, consoante o original. Em caso de dúvida nestes casos procurar esclarecimento junto da SIC. Os oráculos podem ser compostos por maiúsculas (por ex: nome do entrevistado) e minúsculas (por ex: cargo que ocupa o entrevistado). Os locais podem ser escritos com maiúsculas ou minúsculas, consoante a melhor opção estética, no sentido de tapar o menos possível a imagem.
- 5. TIPOS DE FONTE UTILZADOS:** **Arial Narrow 30k**, para os diálogos e **Arial Narrow 27k** para oráculos, títulos de filmes e séries em maiúsculas, tradução de letreiros, mensagens, indicações de **produção**, **realização** e **argumento** (estas últimas traduzem-se com maiúscula inicial apenas nas longas metragens e caso o original o permita). No caso de a empresa



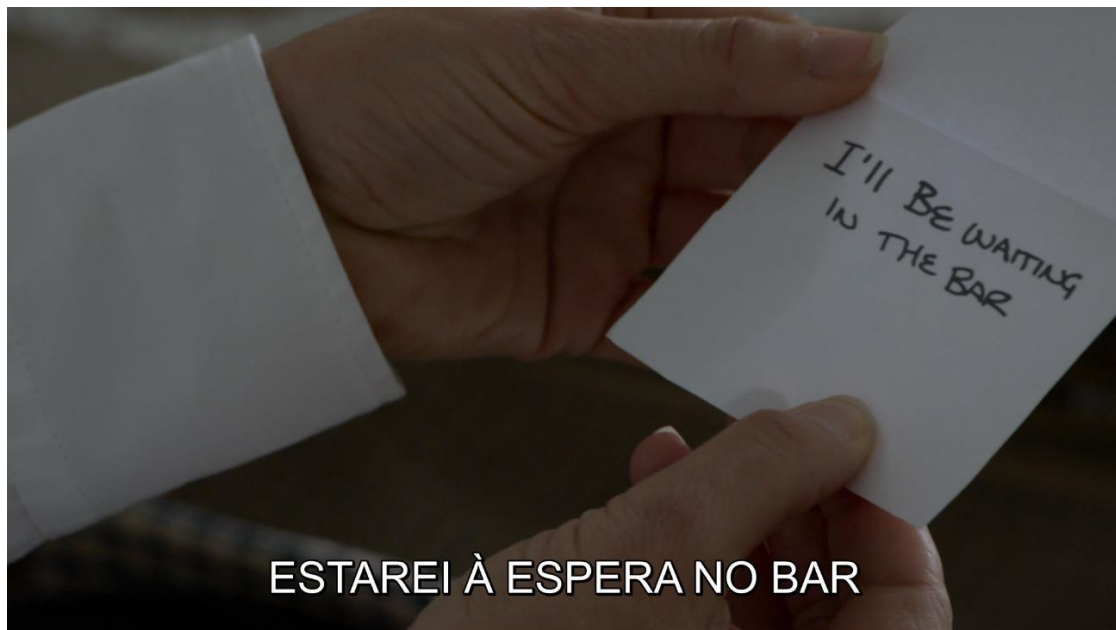
utilizar equipamentos de legendagem da marca SPOT ou semelhante, deverá ser enviada uma lista com o número das legendas em que seja necessária a utilização da fonte **Arial Narrow 27k**, uma vez que esta não existo no equipamento mencionado.

6. UTILIZAÇÃO DE BARRAS: Utiliza-se apenas BOXED OUTLINE e destinam-se a tapar certas legendas do original como, por exemplo, a tradução em inglês de diálogos noutras línguas. Sempre que seja necessária a sua utilização o tradutor deverá certificar-se que as barras cobrem, tanto quanto possível, as legendas originais. Deverá ser enviada uma lista com os números das legendas com barra.

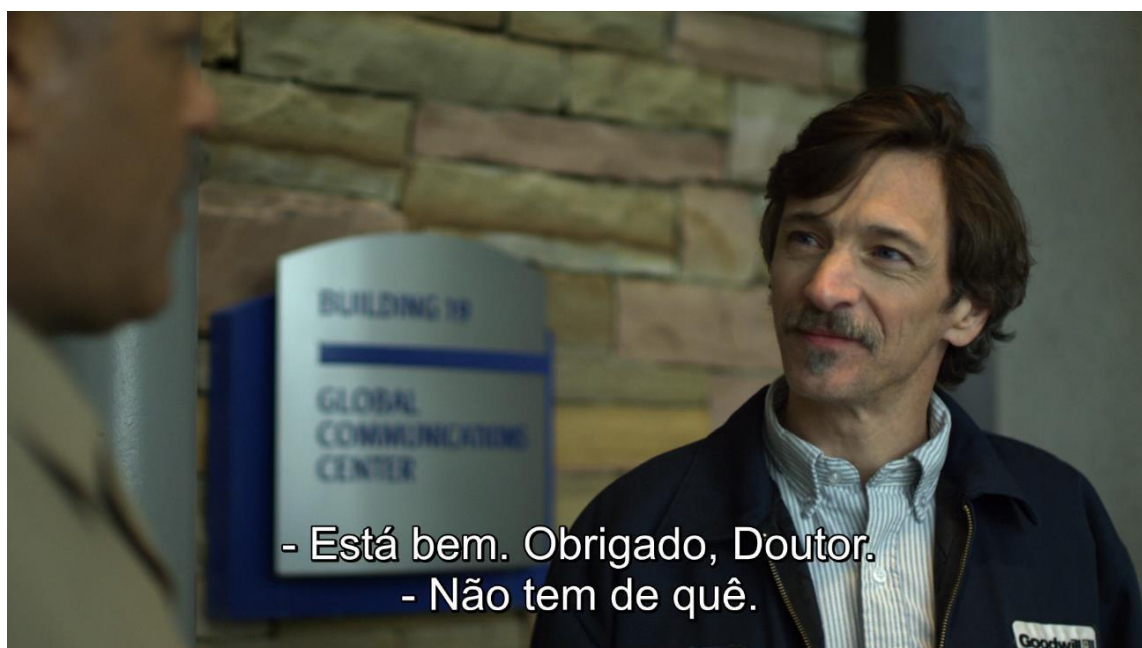
7.



8. UTILIZAÇÃO DE MAIÚSCULAS: Longas-metragens, séries e títulos dos episódios das mesmas, títulos e subtítulos dos programas. E também letreiros, títulos de jornais ou revistas, outdoors, etc. Estes casos não devem ser traduzidos entre aspas uma vez que aparecem na imagem.

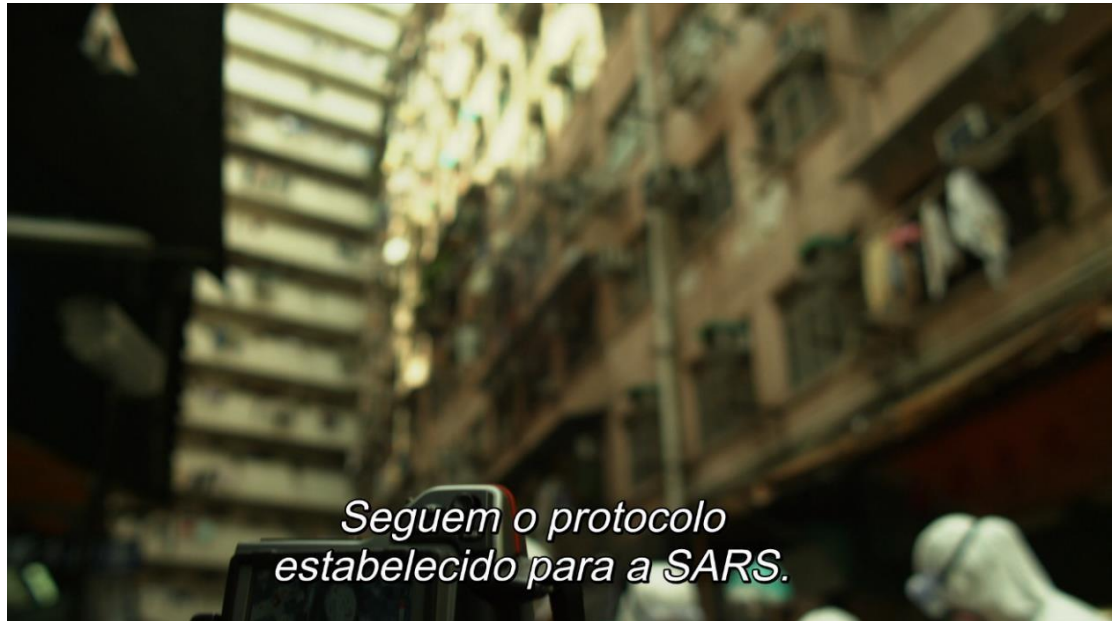


- 9. UTILIZAÇÃO DE TRAVESSÕES:** Sempre dois nas legendas de diálogo excepto se a primeira linha começar com minúscula, o que indica tratar-se da continuação da frase anterior.



- 10. FORMAS DE TRATAMENTO:** Devem ser mantidas no original (Mr, Mrs, Miss etc).

11. ITÁLICOS: Nunca devem ser utilizados no caso de personagens que, embora não estando em campo, não sejam o narrador (personagens cujas vozes se ouvem mas não são visíveis no ecrã). Os itálicos utilizam-se em todos os outros casos correntes de legendagem: vozes que se ouvem através de telefones, altifalantes, megafones, computadores etc.



4. LEGENDAGEM

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROGRAMA: Em todos os programas deverá constar a Legenda 0 com o título original do filme, programa. No caso das séries deverá incluir o número da temporada e do episódio.

2. TEMPO DE DURAÇÃO DAS LEGENDAS:

Mínimo – 01:05

Máximo – 05:00 (excepto em programas musicais, em que pode ser superior)

Intervalo mínimo entre legendas – 3 frames

3. SAÍDA DAS LEGENDAS: Ao plano, sempre que possível, e desde que não afecte o tempo de leitura. Uma legenda NUNCA deverá aparecer sobreposta a uma cena à qual já não diga respeito (normalmente designa-se por **saída atrasada** da legenda). Isso apenas se deverá verificar nos casos em que o áudio da referida legenda se prolongue pela cena seguinte. O mesmo se aplica aos casos em que o áudio, na entrada da legenda, se inicie ainda no final da cena anterior.

4. LEGENDAGEM DE CENAS FALADAS EM LÍNGUAS QUE NÃO A DO PROGRAMA: Há casos de filmes, séries ou programas falados numa determinada língua com intervenções noutras línguas, aparecendo a sua tradução legendada no original. Nesses casos a legendagem dessa tradução deverá acompanhar a entrada e saída das legendas originais, ou seja, a legendagem deverá ser feita manualmente ao *frame*. Nesses casos deverá ser utilizada a barra Boxed Outline, a qual deverá tapar, tanto quanto possível, o original.

5. ASSINATURA DOS PROGRAMAS: Todos os trabalhos legendados total ou parcialmente (programas sonorizados) deverão ter o seguinte formato de assinatura:

Tradução e Legendagem

Tradutor / Empresa

As legendas de assinatura deverão ter a duração máxima de 03:00 e a sua entrada deverá ocorrer apenas quando se inicia o genérico final (preferencialmente sobre negro)

6. PROGRAMAS COM NEGROS: Sempre que um programa original apresente negros com duração superior a 03:00 o tradutor deverá enviar

uma lista com os tempos de entrada e saída dos mesmos, como anexo do ficheiro de legendas.

- 7. CONTAGEM DA DURAÇÃO DE PROGRAMAS:** Esta contabilização é feita pela SIC, após a legendagem dos programas. A contagem inicia-se ao primeiro frame do programa e termina no último. Os negros, a existirem, deverão ser descontados na duração total do programa.