

A relação entre tradução e dobragem
e o uso de ferramentas não convencionais
em tradução audiovisual

Joaquín de Toro Flores

Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução
(Especialização em Inglês)

Versão corrigida e melhorada após defesa pública

Maio 2024

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários
à obtenção do grau de Mestre em Tradução realizado sob a orientação científica
do Prof. Doutor Marco Neves.

Agradecimentos

Aos orientadores da *Buggin Media*, Bárbara, Marina e Tiago, por me receberem na empresa e por tudo o que me mostraram da arte da tradução audiovisual.

Aos membros da *Sintagma Traduções*, por me introduzirem ao mundo da tradução audiovisual.

Ao professor Marco Neves, por aceitar ser meu orientador, pela sua incansável paciência e apoio ao longo de todo o percurso académico de tradução e por tudo aquilo que me ensinou durante estes anos.

À professora Rima Jay Prakash, por ser a melhor e mais interessante professora de inglês que alguma vez conheci e por me inspirar a dar asas à minha criatividade.

À professora Fátima Beja, por acreditar sempre na minha pessoa.

Aos meus amigos, pela sua presença nos bons e nos maus momentos.

À Cidália, por ser a melhor amiga que alguém poderia desejar e sem a qual este projeto não teria sido possível.

E a toda a minha família, especialmente aos meus pais e ao meu irmão, por me amarem incondicionalmente e me apoiarem em tudo o que faço.

Muito obrigado a todos os que me ajudaram a cá chegar.

A relação entre tradução e dobragem e o uso de ferramentas não convencionais em tradução audiovisual

Joaquín de Toro

RESUMO

A tradução audiovisual é uma das áreas de tradução que mais rapidamente evoluiu na história. As duas principais modalidades deste tipo de tradução, a legendagem e a dobragem, cumprem de forma distinta o seu papel na transmissão dos conteúdos, tendo sido forçadas a acompanhar a evolução tecnológica do meio em que se inserem. Entre as várias avenidas de desenvolvimento possíveis, esta evolução tecnológica apresenta um potencial até agora inexplorado, o uso de ferramentas não convencionais na tradução audiovisual. O presente relatório procurou avaliar este potencial tecnológico recorrendo ao comando *DualSense*, bem como definir futuras aplicações para esta ferramenta no âmbito da tradução audiovisual. Do mesmo modo, procurou-se explorar a relação entre a atividade da tradução e da dobragem, apresentando uma série de possíveis práticas com a finalidade de facilitar a transição do guião ao ecrã.

PALAVRAS-CHAVE:

tradução audiovisual, legendagem, dobragem, ferramentas não convencionais

The relationship between translation and dubbing and the use of non-conventional tools in audiovisual translation

Joaquín de Toro

ABSTRACT

Audiovisual translation is one of history's fastest growing areas of translation. The two main modalities of this type of translation, subtitling and dubbing, fulfil their own distinct roles in the transmission of their respective contents, having been forced to accompany the evolution of technology in the context they find themselves inserted. Among the various possible avenues of development, this technological evolution presents an untapped source of potential, the use of unconventional tools in audiovisual translation. This report aims to evaluate this technological potential through the use of the *DualSense* controller, as well as define future applications for this tool in the field of audiovisual translation. Likewise, it seeks to explore the relationship between translation and dubbing, presenting a list of possible practices to adopt in order to facilitate the transition from script to screen.

KEYWORDS:

audiovisual translation, subtitling, dubbing, unconventional tools

Índice

Índice de figuras.....	1
Glossário.....	1
1. Introdução	3
1.1. Tradução audiovisual na Península Ibérica	4
2. Estágio na <i>Buggin Media</i>	6
2.1. Apresentação da empresa.....	6
2.2. Descrição e objetivos do estágio	7
2.3. <i>Sub + Dub</i>	9
2.4. Legendagem	12
2.4.1. Legendagem em estágio.....	16
2.5. Dobragem.....	18
2.5.1. Dobragem em estágio	21
2.6. Audiodescrição	24
3. Relação entre tradução e dobragem	26
3.1. Da tradução à dobragem	26
3.1.1. Como facilitar a transição do texto à cabine	27
4. Ferramentas não convencionais em legendagem.....	32
4.1. A evolução das ferramentas para tradução.....	32
4.2. Necessidade de ferramentas não convencionais em legendagem	33
4.2.1. O comando <i>DualSense</i> enquanto ferramenta não convencional para legendagem.....	34
4.2.2. Futuras aplicações	44
5. Considerações finais	45
Bibliografia	47

Índice de figuras

Figura 1 - Interface do módulo de legendagem no software de tradução audiovisual <i>Sub+Dub</i>	9
Figura 2 - Interface do módulo de dobragem no software de tradução audiovisual <i>Sub+Dub</i>	11
Figura 3 - Vista superior do comando DualSense	35
Figura 4 - Vista traseira do comando DualSense	35
Figura 5 - Versão final do esquema de controlos do comando DualSense	38

Glossário

- **Sistemas tecnológicos**

Input – Dados inseridos ou executados num sistema, dispositivo ou programa. No caso de computadores, o *input* é introduzido no sistema através de *hardware* periférico, como teclados, ratos, comandos de jogos ou microfones.

Output – Resultados produzidos por um sistema após processar o *input*. No caso de computadores, o *output* é transmitido através de *hardware* periférico, como ecrãs e dispositivos de reprodução de som.

- **Tradução audiovisual**

Frames – Imagens ou fotogramas que, em consecução, compõem um vídeo.

Framerate – Número de imagens ou fotogramas presentes por segundo de vídeo, medido em fotogramas por segundo (*frames per second* ou *FPS*).

In cue / Out cue – Marcador temporal que indica, respetivamente, o início ou fim de uma legenda.

Timecode – Referência temporal precisa usada para sincronizar legendas com o respetivo meio audiovisual. O seu formato é habitualmente apresentado em horas, minutos, segundos e *frames*.

- **Legendagem**

Oráculo – Elemento textual presente na língua de partida na imagem de um determinado conteúdo audiovisual.

Parâmetros – Especificações técnicas que definem a formatação das legendas.

- **Dobragem**

Batimentos – Termo atribuído às sílabas fonéticas de uma fala.

Bíblia – Ficheiro que contém as traduções de certos termos, expressões ou interjeições, reais ou inventados, específicos ao conteúdo fornecido pelo cliente, e devem ser seguidos consistentemente pelos tradutores.

On-screen / Off-screen – Marcação presente num guião de dobragem através da qual o tradutor especifica se a personagem está presente na imagem ou não, respetivamente, durante a duração da fala.

Source – Personagem à qual pertence uma determinada fala.

1. Introdução

Ao longo da história, o avanço da civilização sempre se fez acompanhar pela evolução da tecnologia e da língua, elementos que se viram integrados em várias culturas e sistemas linguísticos diferentes. Como consequência, também a tradução esteve em constante evolução, desde novas áreas e termos para traduzir a novos meios de comunicação que requerem formatos únicos de tradução. Destes meios, um dos mais recentes e prevalentes na atualidade é a tradução audiovisual (Díaz-Cintas, Remael, 2021: 1). Uma vez que o meio audiovisual surgiu há cerca de um século, pode-se deduzir que a área da tradução audiovisual é particularmente recente, especialmente quando comparada com outras áreas de tradução com milhares de anos de história. Embora se trate de uma área recente, a tradução audiovisual evoluiu consideravelmente desde os seus primórdios até à atualidade, acompanhando fielmente todos os formatos audiovisuais, desde os analógicos aos digitais.

Este relatório iniciar-se-á com a apresentação da *Buggin Media*, empresa onde se realizou o estágio, seguida pela descrição do estágio e dos seus objetivos, assim como das metodologias aplicadas, tarefas realizadas e projetos desenvolvidos ao longo do mesmo. Os capítulos seguintes deste relatório focar-se-ão nas duas principais modalidades de tradução audiovisual, legendagem e dobragem (Pérez-González, 2020: 34), e nos respetivos projetos realizados ao longo do estágio.

O primeiro projeto foca-se na dobragem e nos desafios implicados por este meio para as traduções realizadas no mesmo. Este capítulo terá como objetivo introduzir a área da dobragem, explicar como as traduções são adaptadas para este meio e apresentar métodos pelos quais os tradutores podem facilitar ditas adaptações. Por outro lado, o segundo destes projetos tem como tema a legendagem e o uso de ferramentas não convencionais para a realização da mesma, sendo a ferramenta em questão o comando *DualSense*. Este capítulo procurará dar uma breve introdução à legendagem, explicar o funcionamento desta ferramenta na sua realização e apresentar potenciais aplicações para esta tecnologia no âmbito da legendagem.

É importante notar que a área da tradução audiovisual enquanto área de estudo é consideravelmente mais recente que a tradução audiovisual em si, especialmente em Portugal. Assim sendo, com a realização deste relatório, pretende-se abrir caminho para novos desenvolvimentos nesta área, nomeadamente, na aplicação de *hardware* não convencional em tradução audiovisual, que possam vir facilitar quaisquer projetos realizados na mesma.

1.1. Tradução audiovisual na Península Ibérica

Considerando que a legendagem e a dobragem são as modalidades mais prevalentes de tradução audiovisual no mundo, levanta-se a questão: que critérios levam à adoção de uma modalidade sobre a outra a nível nacional?

Segundo Almeida e Costa (2013: 1236), estes critérios baseiam-se principalmente em fatores económicos e políticos, sendo que o hábito e a familiaridade (Díaz-Cintas, 2003: 196) com um dos dois métodos desempenha um importante papel na preferência por uma modalidade ou outra. A dobragem é um processo dispendioso e demorado, pelo que é maioritariamente adotada por países maiores e com mais recursos. Por contraste, países mais pequenos tendem a escolher a legendagem como método predileto.

Esta aparente distinção entre a escolha de modalidade de tradução audiovisual é visível num grande número de países por toda a Europa, no entanto, essa dicotomia torna-se evidentemente clara na Península Ibérica, com Portugal predominantemente ligado à legendagem e Espanha quase exclusivamente investida na dobragem. Isto não significa que um país ou o outro reneguem por completo a outra atividade: no caso de Portugal, a dobragem usa-se maioritariamente para a tradução de conteúdos infantojuvenis; enquanto em Espanha, as legendas estão principalmente presentes em plataformas de *streaming*, como opções adicionais.

No entanto, mais do que questões económicas, as preferências pelas atuais modalidades de tradução audiovisual na Península Ibérica são uma herança dos regimes autoritários de Portugal e Espanha durante o século XX e os respetivos mecanismos de censura.

No caso de Portugal, de modo a evitar a disseminação de ideias subversivas do estrangeiro, todos os filmes estrangeiros eram obrigados a passar pela censura:

Para as sessões censórias, tinha de ser entregue uma lista de legendas em papel. De facto, na maioria dos casos, as legendas só foram estampadas na película depois de terem sido formalmente aprovadas. Já na fase da tradução, foram suprimidas legendas e foi usado um vocabulário “seguro”. (Pieper, 2021)

Assim sendo, o mecanismo de censura durante o Salazarismo estabeleceu como norma a legendagem de modo a manter o seu poder através da censura. O elevado nível de iliteracia combinado com o desconhecimento de línguas estrangeiras acabava por prevenir quase inteiramente qualquer transmissão do conteúdo dos filmes censurados.

Por contraste, em Espanha, adotou-se a estratégia contrária para o mesmo fim de controlar a disseminação de ideias potencialmente inflamatórias ao Estado vindas do estrangeiro:

Las comisiones de censura se ocupaban de que las imágenes y los diálogos de las películas no sobrepasaran un cierto “umbral de permisividad”. Era necesario eliminar o modificar cualquier referencia que pudiera dañar alguno de los pilares fundamentales del régimen: el estado, el ejército, el generalísimo, la iglesia, la religión católica, sus principios morales, el matrimonio o la institución familiar. (Lanza, 2022)

Deste modo, a censura Franquista fazia desaparecer quaisquer diálogos subversivos gravando por cima dos mesmos e apagando efetivamente a mensagem original.

Seguindo o critério de preferência de familiaridade de Díaz-Cintas (2003: 196), uma vez que tanto em Espanha como em Portugal se desenvolveu uma familiaridade com a respetiva modalidade de tradução audiovisual, o resultado foi, possivelmente, uma manutenção dessa preferência, mesmo depois da queda dos respetivos governos autoritários e mecanismos de censura associados.

2. Estágio na *Buggin Media*

2.1. Apresentação da empresa

A *Buggin Media* é um estúdio de produção audiovisual e transmissão multimédia fundado em abril de 2013 e foi o primeiro estúdio português a ser oficialmente aprovado enquanto parceiro Netflix. Esta empresa especializa-se em duas áreas principais: serviços criativos, como produção cinematográfica, desenvolvimento de guiões, produção de histórias em 360°, animação em 2D, 3D e *stop motion* e design de som; e serviços de localização, que incluem tradução, legendagem, dobragem e locução em várias línguas, assim como acessibilidade audiovisual em formato de audiodescrição e linguagem gestual.

Sediada em Oeiras, Portugal, a *Buggin Media* conta com uma variedade de estúdios de gravação de áudio e vídeo e com sete departamentos: produção, responsável pela coordenação dos demais departamentos, promoção de eventos, *castings*, aluguer dos estúdios e equipamentos; criatividade, encarregue do desenvolvimento de guiões, direção cinematográfica e design gráfico; animação, cuja função é a produção de animações 2D, 3D e *stop motion*; vídeo, responsável pela edição e gravação de vídeos, incluindo gravação em 360° e realidade virtual; áudio, que trata da gravação e edição de som; educação, encarregue dos workshops e outras formações na área audiovisual; e, finalmente, o departamento de tradução, que, como o nome indica, é responsável pela tradução, legendagem e audiodescrição dos vários conteúdos audiovisuais com que trabalham na empresa. Curiosamente, cada um destes departamentos tem o nome de um inseto, resultado do seu lema: *United small bugs become visionary monsters!*

É importante notar que todos estes departamentos se encontram interligados, pelo que, ao longo do estágio, foi possível interagir e conhecer os mesmos. Não obstante, uma vez que se tratou de um estágio de tradução, o departamento com o qual foi possível ficar mais familiarizado foi o departamento de tradução. Embora colabore com um elevado número de tradutores *freelancer*, a empresa conta com uma equipa interna de tradutores, equipa esta que foi responsável por mostrar aos estagiários os vários aspetos do mundo da tradução audiovisual.

2.2. Descrição e objetivos do estágio

O estágio teve uma duração de 400 horas e dividiu-se em três etapas principais: apresentação, legendagem e dobragem, contando também com uma curta fase de experiência com a audiodescrição. As horas do estágio foram distribuídas ao longo de 13 semanas, sendo que cada semana correspondeu a um projeto a ser entregue até ao final da mesma. Por questões de confidencialidade, os conteúdos traduzidos não poderão ser identificados neste relatório, não obstante, as especificidades dos géneros dos conteúdos e as dificuldades encontradas ao longo da tradução dos mesmos podem ser aplicadas à tradução audiovisual como um todo, pelo que se poderá elaborar neste aspeto.

Na primeira fase do estágio, a apresentação, deram-se a conhecer as instalações, os vários departamentos da empresa e os elementos da equipa de tradução responsáveis pelos estagiários. A principal parte deste primeiro dia foi a delineação do plano de estágio, que apresentava uma série de informações fundamentais para as tarefas que se viriam a realizar ao longo do mesmo, incluindo uma introdução à principal ferramenta que seria utilizada, o *software* de tradução audiovisual *Sub+Dub*, e às diferentes modalidades de tradução audiovisual realizadas na *Buggin Media*, com especial atenção às duas que se viriam a explorar ao longo do estágio, a legendagem e a dobragem, com uma pequena experiência na área da audiodescrição.

Os objetivos do estágio foram, portanto, compreender não só a metodologia de trabalho específica dos tradutores da *Buggin Media*, mas também a metodologia dos tradutores audiovisuais como um todo, explorando os diversos desafios que possam enfrentar face às especificidades das várias modalidades deste tipo de tradução. Alguns destes desafios podem considerar-se universais no que toca às dificuldades da tradução, como é o caso dos diferentes tipos de linguagem empregue nos vários tipos de conteúdos audiovisuais, mas outras destas dificuldades são únicas à tradução audiovisual, como se verificará na descrição das tarefas de legendagem e dobragem realizadas durante o estágio. Uma vez que o estágio se dividiu em duas modalidades, também este relatório procurou explorar um tema específico dentro de cada uma dessas áreas, sendo que no caso da legendagem se procurou desenvolver o potencial de ferramentas não convencionais para a sua realização, e no caso da dobragem se procurou explorar a maneira como a tradução e a dobragem em si interagem, particularmente, o modo como a tradução se altera quando chega à cabine para se realizarem as gravações.

A rotina de trabalho ao longo do estágio manteve-se maioritariamente inalterada. Todas as semanas os estagiários recebiam um email com um ficheiro comprimido, dentro do qual estava o projeto a realizar nessa mesma semana. Os ficheiros de cada semana, embora variassem em termos de género e trabalho a desempenhar, possuíam uma distribuição semelhante: ficheiros de vídeo e áudio a importar para o *Sub+Dub* ou projetos *Sub+Dub* com o vídeo já incluído dentro do mesmo para legendar e traduzir, e, em certos casos, os guiões dos respetivos vídeos. No final de cada semana os projetos completos deveriam ser enviados pelos estagiários de volta aos respetivos orientadores, juntamente com o relatório do trabalho realizado nessa semana e, caso os trabalhos da semana envolvessem a revisão do trabalho dos colegas, um mapa de avaliação com a descrição de quaisquer erros e correções apontadas nos projetos revistos. Cada projeto seria revisto pelos orientadores e entregue de volta aos estagiários na semana seguinte à sua realização.

2.3. Sub + Dub

Antes de avançar com o desenvolvimento das tarefas realizadas no estágio, é importante introduzir propriamente a ferramenta usada em todos os projetos, o *software* de tradução audiovisual *Sub+Dub*. Como o nome indica, este *software* destina-se tanto à legendagem como à dobragem, estando dividido em dois módulos, cada um deles possuindo as ferramentas necessárias para a respetiva função.

O primeiro destes módulos a ser usado em trabalho prático foi o de legendagem, cuja interface se encontra representada na figura seguinte:



Figura 1 - Interface do módulo de legendagem no software de tradução audiovisual *Sub+Dub*

O topo da janela do programa e da interface são iguais em ambos módulos. No topo da janela, encontram-se vários menus que permitem editar uma série de elementos: os ficheiros que compõem o projeto, como o vídeo, legendas, guião ou glossários; os perfis onde se encontram os parâmetros dos projetos de legendagem; alguns dos elementos presentes na interface; e as definições do próprio *software*, onde se podem consultar e editar os atalhos de teclas para as várias ações permitidas pelo programa.

No topo da interface encontram-se uma série de botões destinados à preparação dos projetos e das legendas ou falas. Os botões do lado esquerdo destinam-se à preparação do projeto, permitindo, por ordem, executar as seguintes ações: criar um projeto ou abrir um já existente; selecionar o perfil com os parâmetros para o projeto de legendagem; selecionar entre

o módulo de dobragem (*Dub*) ou de legendagem (*Sub*); e selecionar os glossários ativos no projeto. Os três botões do centro destinam-se à preparação das legendas ou falas, através das seguintes funcionalidades: alinhamento das legendas ou falas existentes com o áudio, algo que exige a presença de um guião no projeto; reconhecimento de áudio e *timecodes*; e tradução automática das legendas ou falas resultantes do alinhamento.

Relativamente aos elementos específicos ao módulo de legendagem, pode dividir-se a interface em três colunas.

Na coluna da esquerda: a tabela de legendas, que apresenta o número de cada legenda, a sua duração, *in cues* e *out cues* e texto.

Na coluna do centro: o vídeo; a caixa com o texto original resultante do guião; a caixa destinada à tradução, que apresenta a velocidade de leitura da legenda e o número de caracteres por linha; e três contadores que permitem inserir manualmente a duração, *in cue* e *out cue* da legenda.

Na coluna da direita: a tabela da lista de legendas com anotações e a caixa de anotações para cada legenda específica.

Por fim, no fundo da interface, encontra-se outro elemento comum aos dois módulos, o gráfico visual das ondas de áudio. Este último elemento permite analisar a variação das ondas de áudio para determinar exatamente quando iniciar ou terminar uma legenda ou fala.

Há, porém, outro elemento de extrema importância que não se encontra diretamente visível na interface, o *report*, ao qual se acede com o atalho de teclas *Ctrl+R*. Este consiste numa tabela que reporta todos os erros a nível de parametrização (no caso da legendagem), legendas ou falas vazias (em ambos casos) ou caso uma fala não tenha *source*, ou seja, personagem atribuída (no caso da dobragem). Trata-se, portanto, de um elemento de extrema importância, já que permite ao utilizador ver fácil e rapidamente todos os erros cometidos ao longo da totalidade do projeto. Antes de entregar qualquer projeto, deve-se sempre certificar que todos os erros estejam corrigidos e a tabela vazia.

Em segundo lugar, o módulo de dobragem, cuja interface se encontra representada na figura seguinte:

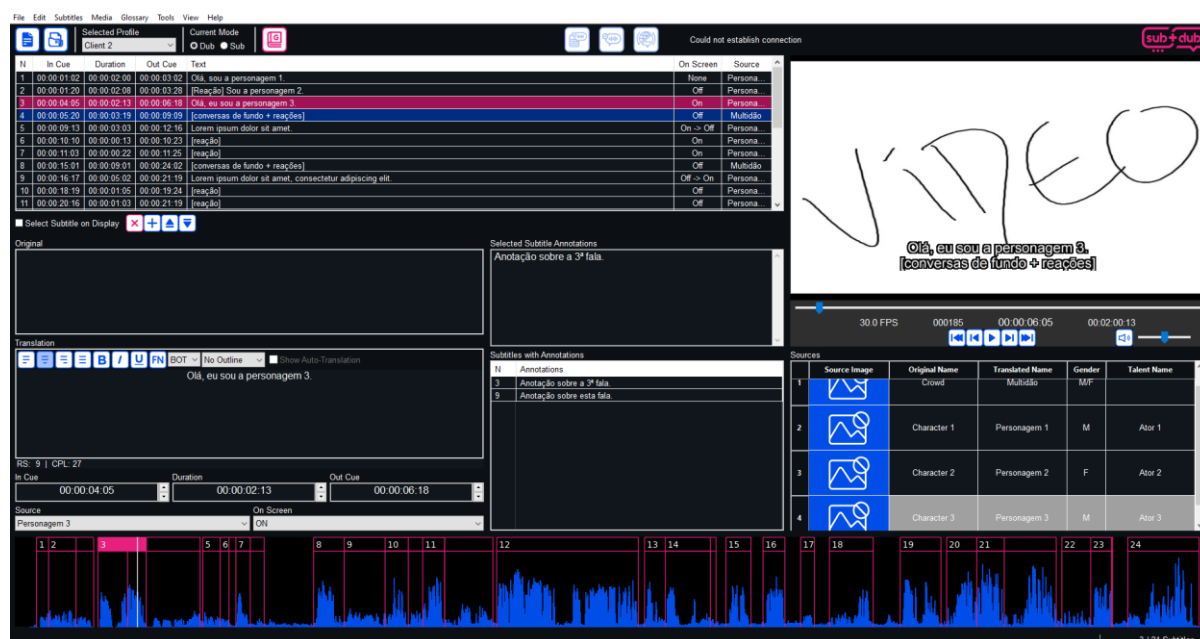


Figura 2 - Interface do módulo de dobragem no software de tradução audiovisual Sub+Dub

No topo da interface de dobragem encontra-se a tabela de falas, que apresenta: o número de cada fala; a sua duração; *in cues* e *out cues*; o texto traduzido ou, na sua falta, o original; se a personagem está em *on*, *off* ou se transiciona entre *on-off* ou *off-on* numa mesma fala; e a *source*, ou seja, a personagem que profere a fala. É de notar que neste elemento da interface, caso haja sobreposição de falas, ambas se encontrarão destacadas na tabela, com a fala selecionada em rosa e as falas sobrepostas em azul.

Por baixo desta tabela, do lado esquerdo, encontram-se as mesmas caixas para o texto original e tradução e contadores de tempo, mas com dois elementos adicionais: duas listas, uma para atribuir a fala à personagem e outra para determinar se a fala é dita em *on* ou *off*, ou seja, se a personagem está visível quando profere a fala ou não. À direita destas caixas de texto, encontram-se a tabela de anotações e a caixa de anotações para cada fala.

Finalmente, do lado direito da interface, estão o vídeo e a tabela de personagens. Nesta tabela incluem-se os nomes originais de todas as personagens com diálogo ou reações, os nomes traduzidos, o género da personagem, e, caso se tenha essa informação, os nomes dos atores que realizarão os papéis.

É importante notar que, durante o estágio, este *software* se encontrava na fase beta do seu desenvolvimento, pelo que, para todos os efeitos, os estagiários contribuíram para o seu desenvolvimento enquanto *beta testers*.

De modo geral, o *software* provou ser simples e intuitivo, permitindo realizar eficazmente os projetos propostos. Não obstante, devido à sua fase de desenvolvimento, houve uma série de funcionalidades que falharam com frequência ao longo do estágio, particularmente os alinhamentos de legendas e falas com o áudio, o reconhecimento de áudio e a tradução automática.

2.4. Legendagem

Com as introduções feitas e os estagiários atribuídos aos respectivos orientadores, deu-se início à mais longa das três fases, a legendagem, que teve a duração de oito semanas, seis no princípio do estágio e duas no final. Nesta fase do estágio, realizou-se a legendagem e tradução de um total de doze vídeos, sendo nove deles traduzidos de inglês para português, um de português para inglês e dois de espanhol para português. Adicionalmente, também se realizou a revisão de quatro dos projetos realizados por outros estagiários. Isto permitiu não só explorar o papel de tradutor, mas também o papel de revisor.

Antes de avançar e descrever esta parte do estágio, é importante responder a uma questão, o que é a legendagem? A legendagem é uma das duas mais prevalentes modalidades da tradução audiovisual e cumpre um papel fundamental na transmissão dos mais variados conteúdos audiovisuais entre os inúmeros sistemas linguísticos e culturais do globo. O resultado do exercício da legendagem são as legendas, ou subtítulos, que consistem em traduções textuais de diálogos, narrações ou oráculos pertinentes de uma língua para outra, tipicamente apresentadas no fundo do ecrã sincronizadas com o momento em que ditos elementos são proferidos ou apresentados num determinado conteúdo audiovisual (Díaz-Cintas, 2003: 195).

Desde os seus primórdios até à atualidade, a legendagem, tal como as demais modalidades de tradução audiovisual, foi forçada a acompanhar a evolução tecnológica dos formatos de transmissão audiovisual. Esta evolução deu-se com o desenvolvimento de ferramentas capazes de criar e introduzir as legendas nos vários formatos audiovisuais, desde

os formatos analógicos do passado aos formatos digitais que existem atualmente. No caso dos formatos analógicos, uma vez que os sinais de áudio e vídeo eram transmitidos através da leitura de sinais físicos, como as ondas magnéticas do VHS, as legendas teriam de ser inseridas diretamente nesse mesmo meio físico, o que na maioria dos casos significava alterar de forma irreversível os veículos para a transmissão dos conteúdos. Como tal, o processo de legendagem nestes formatos era demorado, complicado e, no caso de erros, dispendioso. Por contraste, a informação nos formatos digitais, como o DVD, encontra-se armazenada em código binário, algo que facilita consideravelmente a realização da tarefa de legendagem, visto que não só permite a inserção das legendas nos conteúdos audiovisuais através de *software* especializado ao invés de métodos manuais, mas também a sua fácil edição mesmo após o armazenamento da informação no veículo do conteúdo. Assim sendo, como clarifica Díaz-Cintas (2005: 1), não sobra qualquer dúvida que a rápida evolução da tradução audiovisual na atualidade se deve ao desenvolvimento da tecnologia digital.

Apesar da grande evolução nas técnicas e *software* de legendagem ao longo dos anos, as bases para este tipo de tarefa mantiveram-se praticamente inalteradas, com exceção da codificação da informação nos formatos, claro. Atualmente, o processo de legendagem é inteiramente digital, já que os formatos prevalentes são digitais, e é levada a cabo através de *software* especializado.

Os projetos de legendagem são compostos por três elementos fundamentais, o vídeo, o áudio e as legendas, no entanto, podem contar com um elemento adicional, o guião. Este último elemento pode conter o texto unicamente ou vir acompanhado pelos *timecodes* de cada legenda, e só se encontrará presente no projeto em uma de três situações: caso o cliente o proporcione, caso o tradutor transcreva o vídeo na íntegra antes de proceder à sua tradução ou caso o *software* usado para a legendagem possua funcionalidades de reconhecimento de diálogo.

Embora em primeira instância pareça tratar-se de algo imensamente útil, a verdade é que, em muitos casos, estes guiões levam a mais problemas que soluções: o guião pode estar incompleto, conter erros ou falas mal atribuídas, situações que podem afetar a qualidade da tradução; pode ter os *timecodes* completamente errados, em cujo caso seria necessário reajustar os *timecodes* de todas as legendas, algo que pode acabar por exigir mais tempo e esforço que fazer ditos *timecodes* de raiz; ou, no caso de ser transcrito pelo tradutor, resultar numa perda de tempo, já que o tempo despendido a transcrever poderia ter sido melhor empregue a traduzir diretamente à medida que o projeto avançava. Por estas razões, pode afirmar-se que os guiões,

embora possam ser úteis, são extremamente falíveis, pelo que, no caso de incongruências entre o guião e o vídeo, se deve sempre seguir o vídeo. Isto aplica-se aos guiões em todas as modalidades de tradução audiovisual.

Após inserir o ficheiro audiovisual no *software* de legendagem, há que estabelecer os principais parâmetros do projeto, parâmetros estes estabelecidos pelo cliente: duração mínima e máxima de cada legenda, número máximo de linhas por legenda, número máximo de caracteres por linha, velocidade máxima de leitura da legenda (calculada em caracteres por segundo), se a pontuação e os espaços contam para a velocidade de leitura e para o número de caracteres por linha e o intervalo mínimo de *frames* ou fotogramas entre legendas.

Embora o número de linhas possa ser alterado nos parâmetros de qualquer *software* de legendagem, o seu limite, segundo Díaz-Cintas (2005: 7) foi tradicionalmente, e arbitrariamente, estabelecido em duas linhas. Segundo o autor, esta decisão aparentemente arbitrária surge como consequência das críticas recorrentes às legendas enquanto elemento que polui a imagem e distrai o olhar do espetador. Não obstante, existem formatos de legendagem que aceitam três ou até quatro linhas, ao invés das duas estabelecidas.

Há ainda outras especificações que podem ser dadas pelo cliente, como o tratamento que se deve dar às legendas quando se sobrepõem aos oráculos, se devem ser traduzidos os oráculos (sendo estes sempre traduzidos em maiúsculas), se deve ser suavizada a linguagem caso a mesma seja mais forte, entre muitas outras possibilidades, no entanto, este tipo de especificações apenas tem efeito em situações pontuais. Muitos outros elementos do projeto podem ser alterados, como o tipo, tamanho e cor das letras, contudo, estes elementos em específico raramente se alteram, já que se encontram uniformizados. É importante estabelecer os parâmetros nada mais iniciar o projeto, já que a alteração destes a meio ou, pior, no final do projeto, terá uma elevada probabilidade de resultar numa série de legendas em incumprimento dos parâmetros, algo completamente inaceitável, já que afetará negativamente a experiência do espetador.

Uma vez estabelecidos os parâmetros, pode levar-se a cabo o projeto, que implica a realização de duas tarefas, a legendagem e a tradução. Embora o todo seja muitas vezes chamado de legendagem, a verdade é que a legendagem é só uma das partes, cujo objetivo é atribuir legendas a todo o conteúdo vozeado do projeto, certificando acima de tudo que as legendas cumpram com os parâmetros. Depois está a tradução, que, como o nome indica, é a

parte em que se leva a cabo a tradução dos conteúdos da língua de partida para a língua de chegada, inserindo as traduções nas respetivas legendas. Uma vez que se encontram fortemente interligadas, a ordem pela qual se realizam estas duas tarefas está inteiramente ao critério do tradutor, podendo este legendar o vídeo por inteiro e depois voltar ao princípio para o traduzir, traduzir o vídeo inteiro e depois voltar ao princípio e atribuir legendas a cada fala já traduzida, ou legendar e traduzir ao mesmo tempo conforme o vídeo avança. Não obstante, do mesmo modo que esta interligação oferece flexibilidade, também impõe certas dificuldades.

A tradução, em muitos casos, deve ser fortemente condensada para cumprir com os constrangimentos impostos pelos limites de tempo das legendas, algo particularmente difícil quando são proferidas longas quantidades de diálogo em curtos espaços de tempo ou quando várias pessoas falam ao mesmo tempo.

Há também que ser criativo com o uso da língua, já que os limites de caracteres muitas vezes obrigam a procurar sinónimos, expressões ou até construções frásicas inteiras mais curtas para cumprir com os números de caracteres por linha. Quando uma legenda excede o número de caracteres por linha, há duas opções possíveis: segmentar a legenda entre duas linhas ou dividir a legenda em duas, caso se exceda o número de caracteres e linhas. Isto introduz outro elemento de grande importância, a segmentação das legendas, cujas frases devem, sempre que possível, ser mantidas juntas ou, quando necessário, ser quebradas seguindo a ordem lógica dos seus elementos, o que nem sempre é fácil devido aos limites impostos pelos parâmetros.

Estas limitações de espaço e tempo impostas pelos parâmetros, desenvolve Díaz-Cintas (2005: 11), são particularmente desafiantes no âmbito da legendagem, visto que não permite o uso de elementos metalinguísticos que sirvam para justificar as escolhas por trás de uma determinada tradução ou apresentar uma explicação mais detalhada.

Uma vez terminada e revista a legendagem e tradução, certificando que as mesmas cumprem com os parâmetros impostos e com as normas da língua, chega então a hora de concluir e exportar o projeto. A melhor forma de realizar esta revisão, caso haja tempo para tal, é ver o vídeo do princípio ao fim em ecrã completo, sem os elementos da interface do *software* de legendagem presentes no ecrã, como um espetador faria em casa a ver o programa legendado na televisão. Isto permite ao tradutor abstrair-se de todos os elementos da interface do *software*, que, embora extremamente importantes para a realização deste trabalho, ocupam demasiado espaço do ecrã, podendo muitas vezes esconder os erros dos olhos do tradutor.

Ao contrário do que acontece na dobragem e em muitas outras áreas da tradução, o produto final da legendagem inclui o conteúdo tanto na sua língua original, já que o áudio não se altera, como traduzido nas legendas, pelo que quaisquer erros acabam por ser particularmente visíveis para quem esteja familiarizado com ambas línguas, mais que em qualquer outro projeto de tradução. Uma boa legendagem pode ser quase invisível e passar despercebida, mas os erros que possam chegar ao ecrã tornam-se imediatamente visíveis.

2.4.1. Legendagem em estágio

Ao longo das oito semanas de legendagem do estágio foi possível explorar todos estes aspetos da arte da legendagem, através do uso em contexto prático do *software* de tradução e legendagem *Sub+Dub* numa grande variedade de géneros de conteúdo, incluindo documentários, séries televisivas, programas de competição culinária e *reality shows*, cada um com as suas particularidades e desafios. Adicionalmente, também se trabalhou com a questão da parametrização, já que a cada projeto correspondeu um de três perfis de clientes simulados com parâmetros diferentes.

Os desafios impostos por cada um destes conteúdos deveram-se não só ao tipo de linguagem e terminologia utilizada ao longo dos mesmos, mas principalmente ao cumprimento dos parâmetros e à densidade e cadência dos diálogos e narrações, característica esta exclusiva à tradução audiovisual. Para além destas dificuldades, também esteve presente a constante necessidade de adaptação aos três conjuntos de parâmetros diferentes, que alternavam entre si de projeto para projeto.

Relativamente às questões terminológicas, o grau de dificuldade não variou muito de projeto para projeto, sendo quaisquer problemas facilmente resolvidos por pesquisas terminológicas. A maior fonte de problemas neste aspeto não foi tanto terminologia ou linguagem muito específica, mas sim os constrangimentos causados pelos parâmetros, obrigando estes muitas vezes a reconstruir segmentos inteiros de legendas ou frases como peças de um puzzle para conseguir incluir tudo propriamente ou infundáveis pesquisas por sinónimos para conseguir reduzir todos os caracteres possíveis. Por outro lado, o grau de densidade e cadência de diálogo e narração variou consideravelmente entre os vários projetos, dependendo inteiramente do tipo de conteúdo.

No lado inferior desta escala de densidade e cadência de falas, encontram-se os documentários e as séries, já que se trata de conteúdos em que, por norma, os intervenientes têm guiões a seguir, raramente se interrompem ou falam por cima uns dos outros, e muitas vezes incluem longos momentos de silêncio ou música, seja para mostrar paisagens, grandes planos das cenas ou para introduzir momentos mais dramáticos. Por estas razões, a legendagem de conteúdos que se encontram neste lado da escala não apresenta muitos problemas no departamento da legendagem. Esta reduzida cadência e densidade de falas traduz-se numa maior flexibilidade para o tradutor, já que pode fazer legendas mais longas, espaçadas entre si e menos condensadas, resultando em menos problemas neste departamento.

No lado oposto da escala estão os *reality shows* e programas de competição, conteúdos em que os intervenientes raramente têm guiões a seguir à risca e podem falar de forma quase irrestrita e sem pausas, o que muitas vezes resulta em vozes sobrepostas ou construções fráscas sem qualquer sentido. Consequentemente, estes projetos apresentam maiores dificuldades, já que obrigam à constante condensação de enormes quantidades de diálogo em apenas duas linhas por legenda, forçando muitas vezes o tradutor a escolher que informação fica na legenda e que informação é posta de parte, também implicam a segmentação de falas intermináveis e à descodificação e tradução de frases cujo sentido é muitas vezes um mistério.

Finalmente, resta descrever a metodologia de trabalho, nomeadamente, a ordem pela qual se realizou a legendagem e tradução. Esta escolha ficou inteiramente ao critério dos estagiários, sendo estes encorajados pelos orientadores a explorar metodologias diferentes para descobrir aquela que melhor se adequava ao estilo de trabalho de cada um. No presente relatório, optou-se maioritariamente por legendar primeiro o vídeo na sua totalidade e depois passar à sua tradução, ao invés de realizar ambas tarefas simultaneamente.

A metodologia selecionada implica uma certa compartimentalização de funções, algo que permite reduzir o tipo e número de ações realizadas em cada uma das duas etapas do projeto e focar a atenção nos elementos do *software* destinados à legendagem e só depois naqueles destinados à tradução. Adicionalmente, das metodologias apresentadas, apenas a selecionada provou ser eficiente quando aplicada em conjunto com o projeto desenvolvido ao longo do estágio, algo que será devidamente explicado no respetivo segmento do presente relatório. É importante salientar que não existe uma metodologia superior, esta decisão é puramente pessoal, já que cada tradutor tem as suas preferências no que toca à realização do seu trabalho e à ordem pela qual realiza o mesmo.

A variedade de projetos realizados, conteúdos explorados e parâmetros usados, junto com a liberdade de experimentar metodologias diferentes e a obrigação de cumprir com os prazos estabelecidos, permitiu aos estagiários desenvolver uma ideia completa de como é a vida de um tradutor audiovisual, de onde surgem as maiores dificuldades e as várias maneiras através das quais se pode realizar esta arte.

2.5. Dobragem

Uma vez terminadas as primeiras semanas de legendagem, deu-se início à segunda fase do estágio, a dobragem. Esta fase teve uma duração de duas semanas, com um total de seis vídeos traduzidos e preparados para dobragem, sendo estes quatro episódios de séries de imagem real e dois episódios de séries de animação, uma animação ocidental e uma animação oriental ou *anime*. Adicionalmente, no final do estágio, houve a possibilidade de passar um dia em estúdio a dobrar as séries trabalhadas com base nas traduções realizadas, algo que permitiu ver a dobragem não só aos olhos do tradutor, mas também aos olhos dos profissionais responsáveis por dar vida às personagens traduzidas.

Enquanto outra das mais prevalentes modalidades da tradução audiovisual, a dobragem desempenha o mesmo papel que a legendagem na transmissão de conteúdos audiovisuais entre as várias línguas do planeta, embora o faça de forma distinta. Ao contrário da legendagem, que apresenta simultaneamente o áudio na língua de partida e a sua tradução em formato textual, a dobragem implica a substituição total da faixa de áudio que contém o diálogo dos atores na língua original por uma faixa de áudio na língua de chegada (Díaz-Cintas, 2003: 195). O resultado de uma dobragem é, portanto, uma faixa de áudio nova que contém a mensagem original de um determinado conteúdo audiovisual traduzida para a língua de chegada, em que as vozes dos atores e os movimentos das suas bocas se encontram sincronizados com a informação visual da sua versão original (Díaz-Cintas, 2010: 442).

As técnicas de dobragem, tal como as de legendagem, evoluíram lado a lado com os avanços tecnológicos da indústria audiovisual. A dobragem não envolve a adição de um novo elemento, mas sim a substituição inteira de um elemento já existente, pelo que, em tempos analógicos, caracterizados por meios de transmissão física de informação, esta atividade implicava técnicas muito específicas de gravar as vozes traduzidas nos vários formatos.

Estas técnicas podiam variar na sua execução, mas implicavam sempre a gravação das vozes numa nova cópia física ou na cópia já existente de um determinado conteúdo. No caso do VHS, por exemplo, as vozes eram gravadas numa cassete em branco com a cassete original a transmitir em simultâneo. Isto permitia que os atores sincronizassem as suas vozes com as vozes originais durante a gravação, enquanto a restante informação contida na fita da cassete original era transmitida para a fita em branco. O resultado era então uma nova cassete com toda a informação da cassete original, mas com o áudio substituído pela versão dobrada. Tal como no caso da legendagem analógica, as características destes formatos deixavam pouco ou nenhum espaço para reedições, pelo que eram métodos demorados e pouco permissivos a erros.

Com a chegada dos meios digitais, como o DVD, os processos de dobragem tornaram-se editáveis e muito menos complicados. Uma vez que a informação se encontrava armazenada digitalmente, havia a possibilidade de regravar e armazenar as vozes traduzidas sem a necessidade de substituir fisicamente a informação original.

Como foi o caso com a legendagem, a evolução das técnicas e equipamentos de dobragem pode ter sido acentuada, mas as bases deste exercício mantiveram-se relativamente semelhantes. Na atualidade, a dobragem é um processo inteiramente digital, sendo que a única réstia do meio analógico são os guiões em papel, que em muitos estúdios já foram substituídos por ecrãs.

Os projetos de dobragem possuem três componentes fundamentais, o vídeo, o áudio e as falas, podendo haver também a existência de um guião. A principal diferença entre a dobragem e a legendagem neste aspeto encontra-se na substituição de legendas por falas, já que o texto traduzido não acabará disposto no ecrã em forma de legendas, mas sim no guião dos atores de voz em forma de falas.

Outra grande diferença entre estas duas principais modalidades de tradução audiovisual exploradas no estágio encontra-se na parametrização, algo indispensável à legendagem, mas completamente ausente na dobragem. Adicionalmente, as especificações dadas aos tradutores pelos clientes estão, por norma, relacionadas com questões terminológicas e linguísticas, muitas vezes transmitidas através de um documento conhecido por “bíblia”. Estas bíblias contêm as traduções de certos termos, sejam eles reais ou inventados, específicos ao conteúdo fornecido pelo cliente, e devem ser seguidas consistentemente pelos tradutores.

A dobragem encontra-se dividida em duas tarefas principais: a tradução e preparação do guião, seguida pela gravação das falas, sendo esta última parte normalmente chamada de dobragem. A primeira fase trata de traduzir todas as falas proferidas ao longo de um determinado conteúdo audiovisual, atribuindo todas as falas e sons proferidos às respetivas personagens, especificando se estão *on-screen* ou *off-screen*, ou seja, dentro ou fora de plano, e atribuindo a cada fala os *timecodes* exatos. Embora não haja parâmetros a seguir, não significa isso que se possa traduzir sem quaisquer preocupações. O áudio original pode acabar por ser substituído, mas o vídeo original mantém-se, pelo que ainda é possível ver as personagens a falar e, portanto, os movimentos das suas bocas e o ritmo das falas, algo que o tradutor deve ter em conta.

O resultado desta tradução é um guião na língua de chegada, produto sem o qual a fase de gravação se torna impossível. Estes guiões devem incluir todas as falas traduzidas, reações e quaisquer outros sons proferidos por personagens, indicando sempre os *timecodes* em que ocorrem e a personagem que as profere. Os guiões devem ainda incluir outro elemento, uma tabela com os nomes de todas as personagens presentes no vídeo, o número total de falas de cada personagem, o género da personagem e, caso o tradutor tenha essa informação, o nome do ator a quem foi atribuída a personagem. Embora não sejam absolutamente imprescindíveis, estas tabelas são de grande ajuda para os atores de voz, diretores de dobragem e técnicos de som no que toca a preparar as gravações.

Com o guião traduzido e preparado, pode dar-se início à gravação. Esta é a fase em que os atores de voz, com a supervisão dos técnicos de som e diretores de dobragem, têm como objetivo dar vida à tradução e estabelecer as personagens na língua de chegada. Para além da tradução e preparação do guião, esta fase depende também do casting dos atores, que devem ser todos aceites não só pelo estúdio de dobragem, mas pelo próprio cliente. O resultado desta fase é um conteúdo audiovisual dobrado, ou seja, um vídeo cujas vozes se encontram todas na língua de chegada. Uma vez terminada a fase de dobragem, o produto final é enviado de volta ao cliente, que, caso não esteja satisfeito com o resultado, pode enviá-lo de volta ao estúdio para que se corrijam todas e quaisquer questões, sejam estas relativas à tradução, à dobragem ou a ambas. O projeto apenas fica concluído quando o cliente assim o decide.

2.5.1. Dobragem em estágio

Embora tenha apenas durado duas semanas, esta fase do estágio permitiu explorar vários dos aspetos da arte da dobragem no principal género de conteúdo dobrado em Portugal, as séries infantojuvenis. Dentro deste género, foi possível praticar tanto com episódios de séries de imagem real, ou seja, séries cujas personagens são atores reais não animados, e com episódios de séries de animação, algo de particular importância, já que cada um destes conteúdos apresenta desafios distintos.

Uma vez que todo o trabalho realizado se centrou nos conteúdos infantojuvenis, o tipo de linguagem e terminologia não afetou muito o grau de dificuldade. Os desafios enfrentados nesta fase do estágio surgiram principalmente das características da arte da dobragem, algo até ao momento não explorado de forma prática, e variaram conforme o tipo de conteúdo de cada projeto.

No que toca a questões terminológicas, é importante notar que, embora não possuam terminologia e linguagem particularmente elaborada ou complicada, as séries infantojuvenis possuem expressões e termos muito específicos à série, podendo até ser completamente inventados pelos criadores da série. Assim sendo, o tradutor deve dar asas à criatividade de modo a chegar a traduções que se adequem não só à narrativa da série e personalidade da personagem, mas também que se enquadrem com os movimentos das bocas das personagens e aos batimentos das versões originais. Este tipo de situações é mais prevalente em séries de animação, e incluem exemplos como frases feitas, certas interjeições, nomes de certos elementos do mundo estabelecido pela série e até nomes de certas personagens. A tradução e localização de todos estes elementos para língua de chegada depende muito do público-alvo da série, pelo que o tradutor deve ter esta informação sempre em conta.

Porém, os maiores desafios enfrentados nesta parte do estágio surgiram das especificidades da tradução para dobragem, como é o caso do enquadramento das falas traduzidas com as bocas das personagens no ecrã, assim como a manutenção dos batimentos das falas.

Neste departamento foi possível notar uma clara variação do nível de dificuldade entre os diferentes conteúdos trabalhados. No caso das séries de imagem real, como se tratava de caras reais e não animadas, houve que dar muito mais atenção aos movimentos das bocas, já

que, devido ao maior grau de detalhe, é mais fácil associar um determinado som à boca da personagem sempre que a mesma se mexe. Este tipo de conteúdo não dá lugar para muita flexibilidade e obriga o tradutor a procurar traduções que permitam ao ator de voz proferir sons que estejam de acordo com a boca da personagem. Ao combinar a situação das bocas com os batimentos formam-se ainda mais desafios, já que se deve enquadrar a fala não só com a boca da personagem, mas também com a cadência com a qual esta é proferida. Caso não se tenham em conta estas características da dobragem, o resultado será uma discrepância entre a informação visual e auditiva, que afetará negativamente a transmissão do conteúdo ao espetador.

Por contraste, as animações permitem muito mais flexibilidade nestes aspetos. Visto que se trata de caras animadas, os movimentos das bocas são muito menos detalhados, pelo que o tradutor tem uma maior gama de sons para escolher sem quebrar o enquadramento com a boca da personagem. O mesmo pode ser dito no que toca aos batimentos, já que, como as personagens muitas vezes só abrem e fecham a boca sem os detalhes necessários para determinar o som exato, se pode seguir mais facilmente o ritmo da fala com sílabas mais longas ou curtas para preencher as falas sem contrariar a informação visual.

Neste aspeto, é possível fazer uma certa distinção entre a animação ocidental e oriental: a animação ocidental tem uma maior preocupação com a fluidez da animação, enquanto a animação oriental procura maior detalhe artístico, mas menor atenção à animação de certos movimentos. Como consequência, as animações ocidentais têm bocas animadas de maneira mais fluída, pelo que há que ter mais cuidado na escolha de sons e no ritmo dos mesmos, enquanto as animações orientais têm bocas cuja animação muitas vezes só parece fechar e abrir, o que permite uma maior flexibilidade no enquadramento da tradução com a personagem. Esta flexibilidade permitida pelos *animes* é de grande utilidade, especialmente quando se tem em conta a vasta diferença entre os sistemas linguísticos ocidentais e orientais.

Pode então estabelecer-se uma escala crescente de dificuldade na tradução para dobragem segundo o conteúdo, com as séries de animação oriental e ocidental no fundo da escala, e as séries de imagem real no topo.

Outro desafio da dobragem surge do facto que tudo tem de ser dobrado, mesmo quando os sons não são articulados. O tradutor deve, juntamente com as falas, indicar todos e quaisquer sons emitidos pelas personagens, assinalando-os como “[reação]” no guião, e incluir conversas

de fundo no guião, sejam estas compreensíveis ou não, assinalando-as como “[conversas de fundo]” ou “[molhada]”, já que há um “molho” de personagens a falar. Em primeira instância pode parecer algo simples, mas os problemas surgem quando há muitas personagens a falar ou reagir ao mesmo tempo, o que torna difícil identificar qual das falas ou reações corresponde a qual personagem. Ao contrário da legendagem, as falas numa tradução para dobragem podem sobrepor-se, algo que acontece com muita frequência neste meio.

No que toca à tradução para dobragem, falta abordar a metodologia aplicada ao longo das duas semanas de trabalho. A ordem pela qual se realiza a tradução e a gravação é fixa, deve sempre primeiro preparar-se o guião para depois poder gravar. No entanto, no que toca à tradução e preparação do guião, é possível decidir a ordem pela qual se realiza o trabalho. Tal como na legendagem, o tradutor pode atribuir *timecodes* a todas as falas e depois traduzi-las ou fazer ambas partes simultaneamente, e pode atribuir as falas às personagens e especificar se estão em *on* ou em *off* durante a tradução ou no fim do projeto. Como foi o caso com a legendagem, os orientadores deram aos estagiários total liberdade de escolher a metodologia que melhor se adequava às suas preferências. Para o presente relatório, de modo semelhante à fase de legendagem, optou-se por separar as tarefas, primeiro atribuir *timecodes* e personagens a cada fala e no final traduzir todas as falas. Adicionalmente, no final de cada tradução, fez-se a revisão do número de batimentos de cada fala e enquadramento das falas com as bocas das personagens. Este tipo de revisão serve para garantir não só a qualidade da tradução a nível textual, mas da tradução enquanto guião para uma dobragem, algo cuja importância será salientada no respetivo segmento do presente relatório.

Cabe ainda apontar a experiência em estúdio no final do estágio, que permitiu aos estagiários dar vida às suas próprias traduções dentro da cabine de gravação. Esta experiência permitiu compreender como funciona a fase de gravações e, ao mesmo tempo, ver como os guiões traduzidos pelos estagiários nas duas semanas de trabalho no âmbito da dobragem afetavam as gravações e eram alterados ao longo das mesmas.

Apesar da sua curta duração, as duas semanas de tradução para dobragem proporcionaram um ponto de vista prático e detalhado de uma das áreas de tradução de mais difícil acesso em Portugal. Os conteúdos explorados, juntamente com a experiência em estúdio permitiram desenvolver uma ideia completa do que se espera de uma tradução para dobragem e do seu tradutor, bem como dos desafios únicos à arte da dobragem.

Para concluir, cabe ainda salientar que a razão pela qual o estágio aqui descrito se realizou na *Buggin Media* foi exatamente pela presença da dobragem no seu plano de estágio.

2.6. Audiodescrição

No seguimento da fase de dobragem, houve ainda a oportunidade de explorar a audiodescrição ao longo de uma semana, na qual se realizou a audiodescrição de um episódio de uma série de língua portuguesa.

A audiodescrição é uma modalidade de tradução para invisuais, cujo objetivo é descrever todos os elementos visuais importantes de um determinado conteúdo audiovisual para que pessoas sem visão possam também desfrutar de ditos conteúdos. Trata-se de uma modalidade de tradução audiovisual completamente diferente das descritas até agora, o que obriga os tradutores a afastar-se do seu trabalho habitual, já que aquilo que se traduz não são palavras ou falas.

Na atualidade, devido ao fundamental papel que o meio audiovisual possui, não só na transmissão de conteúdo para entretenimento, mas enquanto fonte de informação e educação, a audiodescrição desempenha uma importante função: garantir que as pessoas com deficiência visual não são excluídas da evolução dos meios socioculturais (Braun, 2008: 1).

Para realizar um projeto de audiodescrição, o tradutor deve preencher todos e quaisquer espaços sem diálogo para descrever todos os elementos visíveis na cena que sejam essenciais à ação: certas características físicas de personagens, cores ou paisagens com potencial significado e certas presenças em cena que, embora não sejam ouvidas, estão visíveis. Braun define a “regra de ouro” da audiodescrição da seguinte maneira:

The 'golden rule' of AD that the descriptions should fit into gaps in the dialogue and should not overlap with important sound effects or music necessitates succinct descriptions and hence decisions and selective solutions on the part of the audiodescriber. (Braun, 2008: 4)

Esta regra demonstra então que cabe ao tradutor não só procurar cuidadosamente os intervalos de silêncio para as descrições, mas também certificar que as narrações não se interpõem aos efeitos sonoros ou músicas relevantes ao desenrolar da história.

Já que o tradutor deve ainda decidir quais elementos são importantes à narrativa e quais não, pode dizer-se que o principal desafio e função do tradutor na audiodescrição é o estabelecimento de equilíbrio entre todos estes elementos.

A cada narração o tradutor deve atribuir um *timecode*, para que depois se possa levar a cabo a gravação das narrações dos episódios. Adicionalmente, o tradutor deve ter atenção à velocidade de leitura de cada narração, caso contrário, poderá resultar em narrações demasiado longas para o narrador proferir no intervalo de tempo dado. Outro cuidado que deve ser tido em conta é o avanço da narrativa, as descrições do tradutor não devem tornar evidentes certos elementos da história para não revelar pontos críticos da mesma ou o seu final.

Põe-se o exemplo de uma série criminal, caso o tradutor dê maior importância às descrições do culpado ao longo de toda a série e negligencie as demais personagens, o final tornar-se-á evidente desde o princípio. Outra situação a evitar são as avalanches de informação, o tradutor deve selecionar cuidadosamente as informações a transmitir, caso contrário o excesso de informação dificultaria a percepção dos espetadores.

O resultado desta atividade é um guião de audiodescrição onde se encontram as narrações e os respetivos *timecodes*. Uma vez gravadas as narrações em estúdio, a faixa de áudio resultante é adicionada ao conteúdo original, concluindo, assim, o processo de audiodescrição.

Já que o produto deste tipo de tradução é semelhante ao da tradução para dobragem, um guião, deu-se novamente uso ao módulo de dobragem do programa *Sub+Dub*. A metodologia de trabalho, porém, foi diferente das empregues nas duas fases anteriores, sendo os *timecodes* e narrações deste projeto realizadas em simultâneo. Uma vez que nem todos os intervalos de silêncio requeriam narração, tornou-se muito mais intuitivo e eficiente seguir este método de trabalho.

O projeto realizado no âmbito da audiodescrição tornou evidente os desafios impostos por esta atividade, desde a procura incessante por cada segundo de silêncio que permitisse introduzir uma descrição, à escolha entre que elementos manter e que elementos ignorar e a sua condensação nos curtos espaços de silêncio em que se podia introduzir a narração. À luz destas dificuldades, tornou-se evidente que o mais importante na arte da audiodescrição é o equilíbrio.

3. Relação entre tradução e dobragem

3.1. Da tradução à dobragem

Como apresentado previamente, a dobragem é uma atividade composta por duas fases: a tradução e a gravação. Da tradução resulta um guião com uma série de elementos, sendo os fundamentais as falas traduzidas, os *timecodes*, as personagens a quem pertencem as falas e se a personagem está *on-screen* ou *off-screen* durante as mesmas. Com este guião terminado, dá-se início à gravação, ou dobragem, momento em que os atores de voz, com a assistência dos técnicos de som e diretores de dobragem, dão vida ao guião traduzido, recriando as personagens na língua de chegada.

A relação entre estas duas fases da dobragem, no entanto, não é tão linear e simples quanto aparenta, já que, devido à complexidade de todo o processo, o resultado tende a ser mais complicado que um guião imaculado e uma gravação sem problemas. Na realidade, as traduções sofrem muitas vezes alterações quando chega a altura da sua gravação, momento no qual aparecem certos problemas que não se tinham feito notar durante a fase da tradução.

Devido à sua complexidade e custos associados, trata-se de uma modalidade de tradução audiovisual na qual integram uma série de profissionais, desde os tradutores aos diretores de dobragem, técnicos de som e atores de voz. O processo de dobragem varia de país para país, e até de estúdio para estúdio, no entanto, é prática comum na indústria que o tradutor se foque exclusivamente na tradução, sendo a tarefa da sincronização da responsabilidade do diretor de dobragens (Díaz-Cintas, 2010: 443).

Não obstante, nem sempre é este o caso, razão pela qual um tradutor audiovisual deve estar sempre consciente das especificidades implicadas por este tipo de tradução. Isto permitir-lhe-á realizar uma tradução que se aproxime efetivamente ao guião imaculado que poderá levar a uma gravação desprovida do máximo de problemas e alterações possível.

3.1.1. Como facilitar a transição do texto à cabine

O presente projeto, realizado no âmbito da dobragem ao longo da respetiva fase do estágio na *Buggin Media*, visa descrever algumas das principais situações que levam a alterações do guião traduzido durante a fase de gravação, e apresentar métodos pelos quais os tradutores podem reduzir ao máximo possível a necessidade para tais alterações. Para este fim, o projeto contará, primeiramente, com noções relativas ao tratamento a dar aos ficheiros fornecidos pelo cliente, após as quais se tratará dos três tipos de sincronia em dobragem (Fodor, 1969, como citado em Díaz-Cintas, 2010: 443), assim como potenciais métodos a seguir para lidar com os desafios impostos por tais questões da tradução para dobragem.

É importante notar que, mesmo quando terminada a fase de dobragem, o processo na sua totalidade apenas termina quando o cliente assim o decide. Por esta razão, é possível que um determinado projeto alterne entre fase de tradução, gravação e vice-versa, sofrendo várias alterações pelo caminho, até que o cliente se encontre satisfeito com o produto final.

Em primeiro lugar, um tradutor que realize um projeto de tradução para dobragem deve ter em conta os ficheiros que lhe são enviados pelo cliente, sendo que alguns destes ficheiros exigirão mais importância que outros. Dois dos ficheiros mais comuns que um cliente pode fornecer a um tradutor são o guião original e a chamada “bíblia”. Os guiões são muitas vezes resultado de transcrições automáticas, pelo que devem ser considerados com muito cuidado, já que podem conter todo o tipo de informação errada, desde *timecodes* mal atribuídos a falas inteiras mal transcritas ou atribuídas às personagens erradas. Por contraste, a bíblia deve ser seguida religiosamente, uma vez que contém as traduções de determinados termos, elementos, interjeições ou expressões que o cliente deseja manter consistentes ao longo da totalidade de episódios no qual o vídeo a ser traduzido se integre. Adicionalmente, este documento contém todos os termos ou expressões que o cliente considera proibidos, devendo estes ser totalmente evitados pelo tradutor.

Com os ficheiros do cliente devidamente analisados e considerados, pode-se então seguir em frente com a tradução e preparação do guião. Este guião deve incluir não só a totalidade das falas traduzidas, como também todas as reações e sons proferidos por todas as personagens ou figurantes que tenham de ser gravados, o que inclui quaisquer indivíduos ou grupos audíveis no fundo da cena. Outro elemento que o tradutor deve incluir é a tabela das personagens, um elemento que permite aos membros presentes no estúdio rapidamente saber os nomes das personagens que integram no conteúdo a ser gravado, assim como o número de falas que têm.

Contudo, as principais dificuldades desta modalidade de tradução audiovisual surgem da adaptação que se deve fazer à tradução para que esta respeite as especificidades da atividade da dobragem. É aqui que surgem os três tipos de sincronia que caracterizam a tradução para dobragem:

Fodor (1969) distinguishes three types of synchrony. The phonetic synchrony, most widely known as lip sync(hrony) [...] The second type of synchrony is that of the translation with the actors' movements and gestures, coined as character synchrony by Fodor (1969), and relabelled as kinetic synchrony by Whitman-Linsen (1992). [...] The third and last synchrony is known as isochrony [...]. (Díaz-Cintas, 2010: 443)

Há uma realidade comum a todos os tipos de tradução que surge como consequência direta das diferenças entre sistemas linguísticos: o número de palavras do texto de partida e o número de palavras do texto de chegada raramente coincidem em número ou fonética. Por norma, este facto resulta em alterações de formatação, quer o texto acabe por ser mais longo ou mais curto, no entanto, é uma situação que afeta consideravelmente o resultado de uma tradução para dobragem, que exige sincronia fonética não só com as bocas das personagens, mas com a duração das suas falas.

A sincronia fonética, como explicado por Díaz-Cintas (2010: 443), trata de enquadrar as falas na língua de chegada com as bocas das personagens, particularmente quando as mesmas estão claramente visíveis no ecrã. Quando se trata deste nível de sincronia, mais que focar-se no texto enquanto unidade a traduzir, o tradutor deve procurar traduzir os sons que o compõem, dirigindo a sua atenção aos sons que constituem a fala. Isto não significa que se possa ou deva ignorar por completo a intenção original da fala, pelo que o desafio imposto por esta especificidade da dobragem é a manutenção da representação visual de tais sons

combinada com tradução do significado contido na fala original. Destes sons, é particularmente importante procurar manter as vogais abertas, as consoantes bilabiais e as consoantes labiodentais, devido aos seus movimentos acentuados e facilmente reconhecíveis.

De modo a sincronizar a tradução com as bocas das personagens, Díaz-Cintas (2010: 443) apresenta potenciais estratégias, pode alterar-se o ritmo das falas através da substituição de alguns dos seus elementos, podem remover-se certas partes caso a fala seja demasiado longa para os movimentos da personagem, ou adicionar-se palavras ou expressões para preencher falas que fiquem demasiado curtas. Destas estratégias pode resultar uma tradução demasiado preocupada com a sincronização e pouco ligada ao original, pelo que, caso o contexto visual não seja excessivamente específico e permita desvios, existe a possibilidade de procurar uma adaptação criativa que, embora se afaste do texto original, respeite os elementos narrativos, visuais e fonéticos do conteúdo original.

Para comprovar se a sincronia fonética da fala se manteve na tradução, pode usar-se o seguinte método: desligar o áudio do vídeo e proferir a fala em simultâneo com a personagem. Isto permite um certo distanciamento do áudio original e um maior enfoque na dicção da personagem e da fala traduzida, facilitando como consequência a análise e enquadramento destes elementos.

A sincronia cinética, por outro lado, remete para os movimentos e gestos das personagens como um todo (Díaz-Cintas 2010: 443), ao invés de focar-se unicamente na boca. Este tipo de sincronia procura manter a coerência entre as palavras e os gestos da personagem, respeitando ambos elementos da mensagem transmitida. Este tipo de sincronia estende-se também à própria personalidade e aspeto físico das personagens, as falas não podem contrariar os elementos estabelecidos pela narrativa ou desenvolvimento da personagem.

A melhor forma de contornar este tipo de desafios será então procurar expressões, termos ou até sotaques paralelos à intenção das palavras, movimentos e personalidade de cada personagem, o que, caso o cliente permita, abre oportunidades para localizar as personagens à língua e cultura do público-alvo.

Por último, está a isocronia, que, segundo Díaz-Cintas (2010: 443) consiste em garantir que a duração das falas no guião traduzido, quando proferidas, possuem a mesma duração que as originais sem exigir que os atores digam as suas falas desnecessariamente depressa. Para este efeito, deve respeitar-se não só a duração total da fala, mas o número de sílabas fonéticas ou batimentos que a compõem.

Para realizar esta contagem, o tradutor pode repetir a fala original à medida que acentua os batimentos da fala e bate levemente no peito ou em qualquer superfície para marcar cada batimento, de modo a realizar um estímulo que facilite a contagem das sílabas fonéticas da fala. Após fazer a contagem para a fala original, deve procurar manter o mesmo número de batimentos na tradução, o que permitirá manter a isocronia entre ambas partes.

É importante notar que o grau de severidade das questões de sincronia apresentadas por Díaz-Cintas depende fortemente do tipo de conteúdo que se está a dobrar. Como demonstrado pela experiência de estágio acima referida, as questões de sincronia variam conforme se trate de conteúdo de imagem real ou animação, e até segundo o tipo de animação. Cada tipo de conteúdo apresenta potencial para usar várias das soluções acima delineadas, ou até soluções específicas a cada conteúdo individual.

Existe, no entanto, uma exceção pela qual estas regras de sincronia se podem contornar ligeiramente, casos em que a personagem se encontra em *off*, ou seja, não está visível na imagem. Em certas situações, pode até aplicar-se caso a personagem se encontre em cena, mas a sua boca ou cara não seja visível. Nestes casos, o tradutor tem alguma flexibilidade para acabar a fala antes ou depois do original ou até para ignorar a sua dicção, tendo alguma liberdade para introduzir uma fala cuja duração e fonética sejam diferentes da presente no áudio original.

Com a tradução e a preparação do guião terminados, deve então realizar-se uma revisão. Um potencial método para realizar esta revisão e garantir os três tipos de sincronia mencionados consiste em, simplesmente, desligar o som do projeto e dobrar o vídeo. Desta forma, será possível testar o guião traduzido face às condições específicas à dobragem. Este tipo de revisão simula, em parte, as condições da dobragem de um guião traduzido em estúdio, dando ao tradutor uma maior perceção dos potenciais problemas que o seu guião pudesse ter face a essa situação e tornando claros quaisquer erros no departamento da sincronia.

Por contraste, o resultado de uma tradução realizada sem as considerações apresentadas em mente será, potencialmente, um guião com vários problemas de sincronia possíveis: no departamento da sincronia fonética, falas demasiado curtas ou longas, falas que não enquadram com as bocas das personagens; relativamente à sincronia cinética, possíveis falas que não coincidam com os gestos da personagem no ecrã, com a sua personalidade ou com a narrativa estabelecida; ou quanto à isocronia, falas com batimentos a mais, que obriguem o ator de voz a acelerar as falas para cumprir com o ritmo da personagem, ou com batimentos a menos, que forcem o ator a abrandar as falas para preencher o tempo da fala.

Ainda que não se trate necessariamente de uma prática comum na indústria da dobragem, estas são as características que distinguem a tradução para dobragem de qualquer outro tipo de tradução, pelo que um tradutor munido com as mesmas será um tradutor preparado para a tradução para dobragem.

Embora estas práticas acabem por contribuir para a realização de um guião traduzido que respeite todas as regras da dobragem, é ainda assim provável que a tradução acabe por sofrer alterações durante o decorrer das gravações, não necessariamente por questões técnicas de dobragem, mas por preferências do diretor de dobragem, sugestões do ator de voz ou do técnico de som ou até dificuldades dos atores a proferir certos sons. Não obstante, existe ainda uma última possibilidade de contribuir enquanto tradutor nestas situações, estar presente nas gravações. Isto permite continuar a contribuir para o produto da tradução, mesmo depois de esta já estar entregue.

Estes métodos para garantir a qualidade final de uma tradução para dobragem foram explorados e desenvolvidos no estágio realizado na *Buggin Media*, sendo que foi possível colocar os mesmos à prova em estúdio, comprovando as várias razões pelas quais uma tradução pode sofrer alterações no momento da sua dobragem. Caso um tradutor tenha em conta as considerações delimitadas neste projeto, o resultado será provavelmente uma fácil transição do texto à cabine, o que consequentemente acelerará e simplificará o processo final da dobragem.

4. Ferramentas não convencionais em legendagem

4.1. A evolução das ferramentas para tradução

Desde a invenção da prensa à invenção do computador, é indiscutível o papel que a evolução da tecnologia teve na evolução da tradução. Esta evolução provocou um grande impacto tanto na disseminação das traduções como na atividade da tradução, permitindo que esta se tornasse numa opção viável a nível profissional ou até de lazer para um maior número de pessoas.

Com a introdução dos computadores modernos na sociedade, permitiu-se o desenvolvimento de ferramentas especializadas, na forma de *software*, para a realização de qualquer tipo de tradução (Díaz-Cintas, 2005: 1). No entanto, ao passo que o *software* teve avanços consideráveis ao longo das últimas décadas, como é o caso da tradução automática, reconhecimento de voz e alinhamentos automáticos, as ferramentas físicas, ou *hardware*, para levar a cabo as traduções e preparações das mesmas mantiveram-se essencialmente inalteradas.

Desde que se introduziu a tradução em computador, as várias tarefas relacionadas com esta atividade realizaram-se, na sua absoluta maioria, com o mesmo *hardware*: ratos e teclados. Como consequência deste vácuo na evolução do *hardware*, este projeto desenvolvido ao longo do estágio procurou explorar o potencial de outras ferramentas no âmbito da tradução audiovisual, particularmente, na realização da legendagem.

4.2. Necessidade de ferramentas não convencionais em legendagem

A ideia para este projeto surgiu, em primeira instância, após experiências prévias com *software* de legendagem num computador portátil, e das questões de ergonomia levantadas por esta combinação de *software* e *hardware* durante a fase de legendagem de um projeto.

Os vários programas destinados à tradução audiovisual, embora diferentes no seu funcionamento e na gama de funcionalidades que oferecem, possuem uma série de semelhanças, particularmente nos atalhos de teclas para a realização de muitas ações, como a inserção das legendas e *timecodes*. Adicionalmente, estes programas permitem editar ditos atalhos, pelo que os utilizadores podem usar o mesmo esquema de atalhos entre diferentes *softwares*, caso haja discrepâncias nos mesmos.

No caso da legendagem, as teclas e atalhos de teclas usadas para a sua realização encontram-se primariamente no teclado numérico, conhecido por *numpad*, e nas teclas de função, as teclas F1-F12 localizadas no topo do teclado. As teclas do *numpad* têm como propósito navegar no vídeo, fazendo-o avançar, retroceder, continuar ou parar, enquanto as teclas de função integram em atalhos relacionados com a inserção e edição dos *timecodes* das legendas. Esta escolha de teclas para os atalhos surge da flexibilidade das teclas de função, que podem ser modificadas conforme o programa em que se usam, e da existência de um grande número de atalhos do sistema realizados com as teclas alfanuméricas do teclado, atalhos estes relacionados com outras funções e que não podem ser alterados.

Esta particularidade no departamento dos atalhos do teclado levanta certos problemas quando o *software* de legendagem se vê inserido em computadores portáteis, que, devido ao seu design compacto, possuem, por norma, teclados de tamanho reduzido. Nestes teclados reduzidos, os *numpads* são consideravelmente mais pequenos ou até inexistentes e as teclas de função estão ligadas a definições do sistema, como o brilho ou o volume, pelo que, para realizar funções específicas a um programa, dependem de uma tecla adicional de função situada na zona inferior do teclado, a tecla *fn*.

Após alguma experiência com *software* de legendagem em computador portátil, tornaram-se evidentes as limitações que esta combinação de *software* e *hardware* implicava, não só a nível de ergonomia e conforto como a nível de eficiência. O tamanho reduzido do *numpad*, combinado com a necessidade de premir teclas adicionais em atalhos de duas ou mais

teclas em pontas opostas do teclado levaram a dores e desconforto geral nas mãos e pulsos, que, por sua vez, reduziu consideravelmente a velocidade de trabalho, situações que afetam negativamente o fluxo de trabalho de um tradutor *freelancer*.

A ausência de um teclado completo durante esta primeira experiência, que seria a solução mais lógica, caso houvesse um imediatamente disponível, criou a necessidade de uma ferramenta adicional que permitisse continuar a trabalhar evitando os efeitos negativos causados pelo *hardware* disponível. Após alguma consideração, decidiu-se testar enquanto ferramenta o comando de jogos para consola *PlayStation5*, o comando *DualSense*.

4.2.1. O comando *DualSense* enquanto ferramenta não convencional para legendagem

À primeira vista, é difícil pensar neste tipo de *hardware* como tendo alguma utilidade para além dos videojogos. No entanto, a necessidade é a mãe da inovação, e com um pouco de criatividade e alguns testes, foi possível tornar aquilo que em primeira instância parece servir apenas para jogar, numa ferramenta não convencional de legendagem.

Embora a ideia e desenvolvimento inicial tenham tido lugar em experiências prévias de legendagem, a maior parte dos testes realizados com esta ferramenta e subsequente transformação do comando numa ferramenta de legendagem propriamente dita tiveram lugar durante o estágio na *Buggin Media*, particularmente, durante a fase de legendagem. É importante também notar que esta ferramenta foi desenvolvida unicamente para o propósito da legendagem, sendo a tradução realizada em teclado.

A principal razão pela qual se selecionou este comando para servir de ferramenta de legendagem foi a sua ergonomia. Visto que se trata de um comando de jogos, está desenhado para ser usado confortavelmente durante sessões de jogo que podem durar horas. Consequentemente, trata-se de uma ferramenta cuja ergonomia desempenha um papel de extrema importância no seu desenvolvimento. As noções de ergonomia do comando *DualSense* aplicam-se tanto ao seu formato e sensação nas mãos, como ao posicionamento dos botões, estando estes elementos em constante desenvolvimento pela empresa *Sony* há várias décadas.



Figura 3 - Vista superior do comando *DualSense*



Figura 4 - Vista traseira do comando *DualSense*

Fonte – <https://direct.playstation.com/pt-pt/buy-accessories/dualsense-wireless-controller>

O comando *Dualsense*, desenvolvido pela empresa japonesa *Sony* para a consola *PlayStation5*, conta com uma variedade de *inputs*, com a maioria visível nas figuras acima. Na face do comando: do lado esquerdo, os quatro botões direcionais e o botão *create*; ao centro, o painel e botão tátil, os *joysticks*, o botão *PlayStation* e o botão *mute*, para silenciar o microfone do comando; do lado direito, os quatro botões de ação e o botão *options*. Na parte traseira do comando: em cima, os *bumpers* esquerdo e direito; e em baixo, os *triggers* esquerdo e direito. Nesta parte do comando está também visível a ranhura do porto de carga, através do qual se pode ligar o comando ao computador ou outro equipamento. O comando conta, então, com um total de 21 botões, já que o painel tátil e os *joysticks* também podem ser premidos como botões e cada *trigger* pode registar dois *inputs* diferentes segundo se é premido parcialmente ou na totalidade.

No caso dos *joysticks*, a sua função primária é detetar movimentos direcionais num eixo bidimensional e transmiti-los ao computador, permitindo a transmissão de uma variedade de *inputs* direcionais. Quanto ao painel tátil, este pode ser usado como uma só superfície tátil, com quatro possíveis *inputs* direcionais (cima, baixo, esquerda e direita), ou dividido em três áreas tácteis, cada uma com os mesmos quatro *inputs* direcionais.

Adicionalmente, o comando possui duas outras formas de registar *input*: através do microfone integrado, que permite o registo de áudio, ou do giroscópio, que permite registar movimentos do comando enquanto *input*.

Relativamente aos *outputs*, o comando possui três formas de os transmitir: visualmente, através da barra LED que rodeia o painel tátil; auditivamente, através do altifalante integrado; e taticamente, através dos motores de vibração presentes no comando.

Caso se tenha o *software* certo, as várias respostas de todos estes elementos de *input* e *output* podem ser modificadas conforme as necessidades do utilizador. Por esta razão, é de grande importância apresentar todas as maneiras pelas quais o comando pode transmitir informação do utilizador para o computador e vice-versa. Para usar corretamente uma ferramenta, há primeiro que compreendê-la.

A primeira fase, e a mais difícil, da transformação do comando *DualSense* numa ferramenta de legendagem foi ligá-lo ao computador e encontrar forma de editar o seu *input*, ou seja, a forma como a informação transmitida por cada elemento do comando se traduzia no computador. O primeiro passo foi ligar o comando através de um cabo USB-C ao computador, no entanto, uma vez que o sistema operativo do computador é desenvolvido por uma empresa diferente da que produz o comando, é necessário um *software* adicional para poder editar a função de cada elemento do mesmo. Para este propósito, usou-se a plataforma *Steam*, uma plataforma de jogos online desenvolvida pela empresa *Valve*. Uma vez que se trata de uma plataforma destinada a comprar e jogar milhares de jogos em computador, a plataforma *Steam* possui definições integradas para reconhecer vários comandos de jogos e editar os respetivos *inputs*, não só em contexto de jogo, mas para uso em *desktop*, ou seja, em toda a interface do computador. Adicionalmente, para que o comando funcione como pretendido, a plataforma deve estar em funcionamento no computador.

Com o comando ligado ao computador e à plataforma *Steam*, passou-se então à fase de teste e desenvolvimento. Ao longo desta fase, testaram-se uma variedade de potenciais *inputs*, cada um deles testado de forma individual e em conjunto, de modo a perceber como cada esquema de botões se traduzia a nível de funcionalidade, intuitividade, conforto e eficiência.

O nível de funcionalidade de cada *input* estabelecido foi medido com base na maneira como o mesmo se traduzia no programa de legendagem e na capacidade de cada botão realizar a função que lhe tinha sido atribuída.

A intuitividade foi medida com base nos esquemas de controlos habituais que se podem encontrar na maioria dos jogos. Certos elementos destes esquemas de controlos ficaram uniformizados na indústria dos videojogos ao longo de décadas de desenvolvimento que procuraram tornar estes esquemas o mais fáceis de aprender e intuitivos possível, tanto para jogadores como para não jogadores. Alguns destes elementos uniformizados incluem o *joystick* esquerdo para mexer a personagem e o cursor nos menus, o *joystick* direito para controlar a câmara do jogo e mover certos menus rapidamente para cima e para baixo, os botões direcionais para realizar certos movimentos na respetiva direção ou selecionar certos objetos, o botão *options* para abrir menus, o botão de ação X para selecionar certos elementos ou confirmar seleções e o botão O para cancelar certas seleções. Embora não haja muita relação entre videojogos e programas de legendagem, a intenção por trás de cada botão pode ser extrapolada de certa forma de um ambiente para o outro, pelo que é uma boa filosofia de design procurar aproximar o máximo possível os dois esquemas de controlos.

O conforto dos esquemas baseou-se na sua capacidade de aglomerar certos tipos de funções em certas zonas do comando, de modo a permitir que as mesmas fossem executadas mantendo as mãos nos seus respetivos lados.

Finalmente, a eficiência dos esquemas testados centrou-se em medir o seu efeito na capacidade de produzir legendas de forma eficiente, já que, para justificar o uso de uma nova ferramenta há que certificar-se que é capaz de realizar o trabalho das ferramentas anteriores com um grau semelhante ou superior de eficiência.

Previamente ao estágio, o esquema de controlos contava com um número limitado de funções, controlando apenas o cursor do rato e o clique esquerdo do rato para efetuar seleções, a reprodução de vídeo, podendo pô-lo em pausa e em andamento e movendo-o para a frente e para trás por um segundo ou por um *frame*, e a inserção de legendas e *timecodes*. Esta quantidade limitada de funções significava que, na realização da fase de legendagem, seria necessário usar o comando em conjunto com o teclado. Embora reduzisse consideravelmente os problemas iniciais relativos à ergonomia e eficiência, havia ainda espaço para melhorar o esquema e procurar tornar o comando na única ferramenta necessária para a fase de legendagem. Este foi o objetivo deste projeto ao longo do estágio.

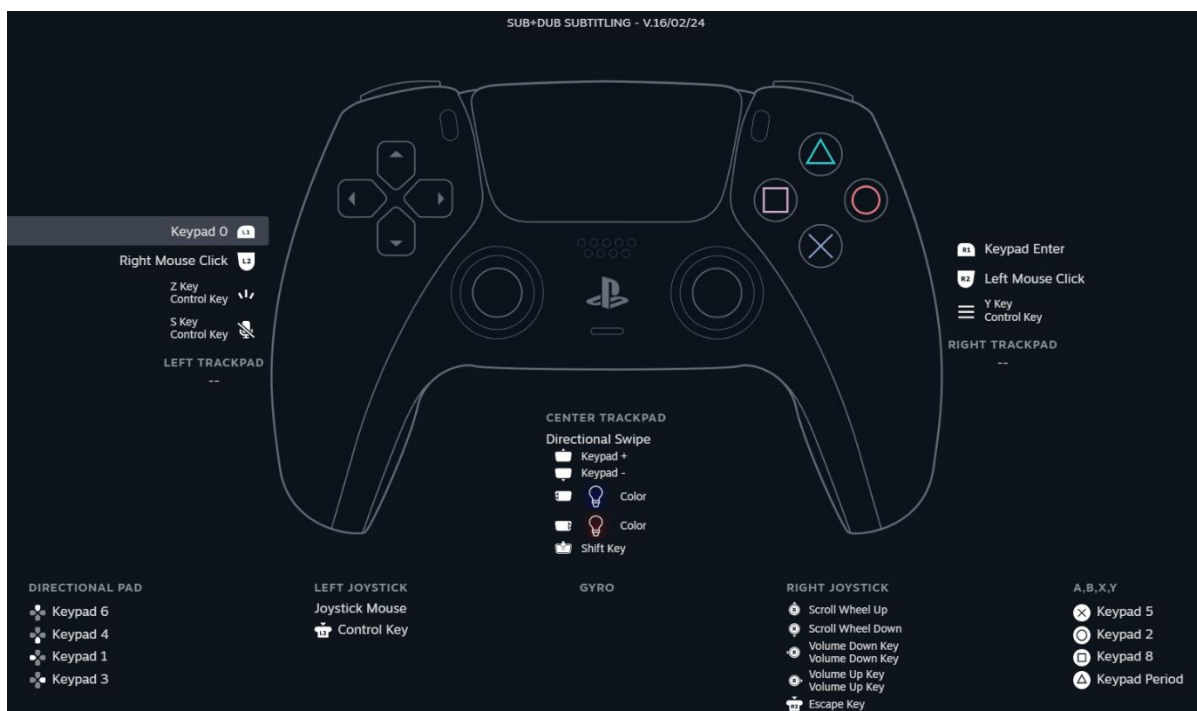


Figura 5 - Versão final do esquema de controles do comando *DualSense*

Ao fim de oito semanas de legendagem, ao longo das quais houve amplas oportunidades de desenvolver e testar diferentes esquemas em vários projetos, chegou-se ao esquema representado na figura acima, retirada diretamente da página de definições da plataforma *Steam*, onde se realizaram todos os ajustes. Os controlos acima representados destinam-se unicamente à legendagem, podendo dividir-se em três categorias funcionais: funções de vídeo, funções de legendagem e funções do sistema.

- Funções de vídeo

Função	Botão do comando	Tecla atribuída
<i>Play / pause</i>	X	<i>Numpad 5</i>
Avançar 1 segundo	→	<i>Numpad 3</i>
Retroceder 1 segundo	←	<i>Numpad 1</i>
Avançar 1 <i>frame</i>	↑	<i>Numpad 6</i>
Retroceder 1 <i>frame</i>	↓	<i>Numpad 4</i>

As funções para navegar no vídeo ficaram, portanto, aglomeradas nos botões direcionais, com o X encarregue de pôr o vídeo em pausa ou em andamento. Com a exceção dos botões direcionais para cima e para baixo, que foram seleccionados para as respetivas funções de modo a manter aglomeradas as funções desta categoria, estes são os controlos habitualmente usados por aplicações de vídeo presentes na *PlayStation5*.

- Funções de legendagem

Função	Botão do comando	Tecla atribuída
Inserir legenda	Δ	<i>Numpad period</i>
Marcar <i>in cue</i>	L1	<i>Numpad 0</i>
Marcar <i>out cue</i>	R1	<i>Numpad enter</i>
Selecionar legenda anterior	$\square$	<i>Numpad 8</i>
Selecionar legenda seguinte	O	<i>Numpad 2</i>
Unir com a legenda seguinte	Painel tátil (deslizar para cima)	<i>Numpad +</i>
Dividir legenda em duas	Painel tátil (deslizar para baixo)	<i>Numpad -</i>

Tal como na tabela anterior, é possível verificar a distribuição lógica de funções por conjuntos de botões, como se pode ver nas teclas de ação, que aqui controlam a inserção e seleção de legendas. No entanto, surgem aqui novas funcionalidades e botões: os *bumpers*, botões traseiros superiores, onde, por norma, o utilizador do comando posiciona os seus indicadores, para selecionar o início e o fim de uma legenda; e o uso das funcionalidades tácteis do painel tátil no centro do comando. A plataforma *Steam* abre uma série de possibilidades para este painel tátil, já que permite atribuir-lhe uma série de funções dependendo da direção ou tipo de deslize ou duração do clique que se pretenda fazer no painel. Neste caso, o painel tátil usou-se para unir e dividir legendas, deslizando para cima e para baixo respetivamente.

- Funções do sistema

Função	Botão do comando	Tecla atribuída
Movimento do cursor do rato	<i>Joystick</i> esquerdo	Movimento do rato
<i>Scroll up</i>	<i>Joystick</i> direito (cima)	Roda do rato (cima)
<i>Scroll down</i>	<i>Joystick</i> direito (baixo)	Roda do rato (baixo)
Selecionar	R2	Clique esquerdo do rato
Menu de opções	L2	Clique direito do rato
Aumentar volume	<i>Joystick</i> direito (direita)	Tecla para aumentar volume
Diminuir volume	<i>Joystick</i> direito (esquerda)	Tecla para diminuir volume
Desfazer ação	Botão <i>create</i>	<i>Ctrl</i> + <i>Z</i>
Refazer ação	Botão <i>options</i>	<i>Ctrl</i> + <i>Y</i>
Guardar	Botão <i>mute</i>	<i>Ctrl</i> + <i>S</i>
<i>Control</i>	L3 (premir <i>joystick</i> esq.)	<i>Ctrl</i>
<i>Escape</i>	R3 (premir <i>joystick</i> dir.)	<i>Esc</i>
<i>Shift</i>	Painel tátil (premir)	<i>Shift</i>
Barra de luz do comando	Painel tátil (deslizar para a direita)	Mudar de cor (cor base)
Barra de luz do comando	Painel tátil (deslizar para a esquerda)	Mudar de cor (cor selecionada)

Finalmente, estão as funções que controlam elementos do próprio sistema, não só da interface de legendagem. Uma vez mais, estas encontram-se todas distribuídas de forma lógica, aglomerando funções de natureza semelhante em botões do mesmo tipo. Nesta distribuição de funções é possível observar capacidades adicionais permitidas pela plataforma *Steam*, nomeadamente nas funções atribuídas ao *joystick* direito e aos três botões pequenos presentes na face do comando, *create*, *options* e *mute*. No caso do *joystick* direito, não só se atribuíram cinco funções diferentes com base na direção em que se movia o *joystick* e na sua funcionalidade enquanto botão (R3), como também se adicionou um modificador de repetição aos movimentos direcionais, o que significa que quando o *joystick* se mantém empurrado numa direção, este repetirá o *input* até o utilizador o soltar. Isto é particularmente útil para navegar grandes listas de legendas ou para reduzir ou aumentar o volume sem ter de empurrar o *joystick*

na direção necessária mais de uma vez. No caso dos botões *create*, *options* e *mute*, atribuiu-se a função de duas teclas a cada um, de modo a realizar os respetivos atalhos do teclado.

Há ainda duas funções adicionais do sistema. Neste caso, os dois *inputs* no painel tátil não provocam um *output* no computador, mas sim no próprio comando. O *output* em questão é a barra LED presente na face do comando, que pode assumir uma série de cores conforme as definições estabelecidas pelo utilizador. Uma vez que se pode criar um número indeterminado de perfis de controlos na plataforma *Steam*, cada utilizador pode criar um perfil de controlos para cada *software* de tradução audiovisual que possa utilizar. Os dois *inputs* aqui apresentados permitem estabelecer um código de cores que distinga cada um dos *softwares*, permitindo assim determinar rapidamente se se está a usar o perfil de controlos certo. No esquema apresentado, deslizar para a esquerda no painel tátil apresenta a cor atribuída ao *software*, e deslizar para a direita apresenta a cor estabelecida como cor predefinida do comando quando ligado ao sistema.

O resultado do esquema apresentado é uma ferramenta que permite executar as funções fundamentais de um programa de legendagem na sua totalidade, incluindo alguns controlos adicionais aos quais se dá muito uso na realização da fase de legendagem de um projeto, como reverter ou refazer certas ações, guardar o progresso e até diminuir e aumentar o volume conforme necessário, tudo isto sem a necessidade de largar o comando *DualSense*.

Há ainda certas funcionalidades do comando *DualSense* que podem ser exploradas mais a fundo, como os perfis tácteis do painel tátil localizado no centro do comando, a atribuição de mais funções a botões com funções atualmente genéricas, como é o caso dos botões L3, R3 e do painel tátil, e até de certos modificadores que permitem modificar completamente o comportamento das teclas, dependendo da intensidade, direção ou tipo de *input*. A razão pela qual não se exploraram mais a fundo estas opções deveu-se à sua imprevisibilidade e instabilidade, já que muitas vezes estas combinações tinham resultados inesperados, afetavam o resultado de certas funções à sua volta e tornavam o esquema de controlos excessivamente complicado. Esta situação foi particularmente verificável no caso do painel tátil, cujos perfis tácteis muitas vezes se cruzavam e acabavam por executar em simultâneo mais funções das que se pretendiam.

Dentro destas funcionalidades a explorar, pode ainda procurar aproveitar-se mais a fundo *inputs* como o microfone integrado ou o giroscópio do comando, para integrar comandos de voz ou de movimento, ou até desenvolver funcionalidades relacionadas com os *outputs* do comando, de modo a retransmitir informação de volta ao tradutor enquanto legenda, através de outras formas de *feedback* luminoso ou até sonoro ou tátil.

Toda a fase de testes e desenvolvimento foi efetuada nos projetos realizados ao longo do estágio no programa *Sub+Dub*, pelo que uma parte dos atalhos acima registados se destinam unicamente a este *software*. Embora os *softwares* de tradução audiovisual partilhem uma série de atalhos, é importante primeiro analisá-los previamente e criar um novo perfil de controlos adaptado a cada *software*.

Uma vez que o *Sub+Dub* usa os mesmos atalhos entre o módulo de legendagem e de dobragem, é tecnicamente possível usar esta ferramenta para a fase de dobragem, no entanto, uma vez que na dobragem se podem intercalar números ilimitados de falas em vários pontos das mesmas, e há a necessidade de as atribuir às personagens e especificar se estão em *on* ou *off*, exige-se a realização de toda outra série de ações que afetariam a viabilidade desta ferramenta. Isto não invalida, no entanto, a possibilidade de futuros testes com o propósito de adaptar o comando *DualSense* para uso na preparação de um guião de dobragem.

A nível prático, esta ferramenta teve uma série de efeitos positivos na realização dos projetos de legendagem ao longo do estágio, resolvendo efetivamente as questões de ergonomia e eficiência que inicialmente levaram ao seu desenvolvimento. Visto que se trata de uma peça de *hardware* desenhada especificamente para preencher de forma confortável as mãos do utilizador, o seu uso não causou qualquer desconforto ou dor ao longo dos projetos realizados. Adicionalmente, quando combinado com as possibilidades e flexibilidade proporcionadas pela plataforma *Steam*, foi possível mapear os controlos do comando de modo a executar as funções necessárias para realizar a fase de legendagem de um projeto de forma intuitiva, eficiente e sem a necessidade de pousar o comando para executar alguma outra função importante com o teclado ou o rato. Foi por esta razão que a metodologia de trabalho adotada ao longo do estágio se baseou em legendar primeiro e traduzir em segundo, desta forma, foi possível usar apenas uma ferramenta por fase: durante a legendagem usou-se o comando *DualSense* para criar as legendas e os respetivos *timecodes*, durante a tradução usou-se o teclado unicamente para escrever, tendo raramente de usar os atalhos que causaram os problemas iniciais.

É importante notar que todos os testes realizados e conclusões apresentadas são de teor pessoal, não tendo sido a ferramenta posta à prova neste meio com outros tradutores. Após o seu sucesso a nível pessoal, a possibilidade de apresentar e testar o comando *DualSense* enquanto ferramenta não convencional de legendagem a outros estagiários e tradutores audiovisuais foi ponderada, no entanto, uma vez que se trata de uma peça de *hardware* tão específica e relativamente dispendiosa, seria praticamente impossível obter uma amostra significativa sem antes providenciar a ferramenta a um grupo de teste, um constrangimento a nível de tempo e financeiro difícil de superar.

No entanto, caso se gere interesse por esta tecnologia no âmbito da tradução audiovisual, abre-se a possibilidade de efetuar futuros testes com outros tradutores de modo obter uma amostra significativa que comprove ou conteste o potencial desta ferramenta. Um potencial grupo de teste deverá incluir tanto tradutores familiarizados, como tradutores não familiarizados com o comando *DualSense*, de modo a comprovar a intuitividade do comando neste papel. Adicionalmente, ditos testes teriam de ser levados a cabo numa série de conteúdos audiovisuais, alguns realizados com um comando e outros com um teclado tradicional, de modo a ter um ponto de comparação entre as duas ferramentas que permitisse avaliá-las à luz dos quatro critérios previamente mencionados: funcionalidade, intuitividade, conforto e eficiência.

Cabe notar que a intenção deste projeto não é substituir os atuais sistemas de *hardware* periférico, mas sim de contribuir para o seu desenvolvimento e fomentar a criação de novos sistemas periféricos que apoiem aqueles já existentes, propondo alternativas viáveis para a realização de tarefas tão específicas quanto a legendagem.

4.2.2. Futuras aplicações

Apesar da necessidade para futuros testes com um grupo que permitisse avaliar o verdadeiro potencial desta tecnologia aplicada à tradução audiovisual, o uso de uma ferramenta não convencional nesta atividade abre caminho para o desenvolvimento e transformação de outras peças de *hardware* em ferramentas para este fim.

A verdade é que existe uma razão pela qual o design geral dos teclados não mudou muito nas últimas décadas, isto porque são elementos de *hardware* periférico que executam perfeitamente aquilo para que são feitos. Não obstante, há certos elementos dos mesmos que deixam espaço para melhorias. A introdução de ferramentas não convencionais para o preenchimento de lacunas que apenas se tornam visíveis no exercício de certas atividades permite então um novo mundo de possibilidades.

Os comandos de videogames, como é o caso da ferramenta exposta neste relatório, estão em constante desenvolvimento, introduzindo uma série de inovações nos últimos anos, desde comandos com botões adicionais, que permitem a realização de mais ações simultâneas, até comandos com noções de acessibilidade em mente, como foi o caso do comando *Access* da *Sony*, lançado em 2023. Este tipo de comandos está desenhado para permitir que pessoas com deficiências motoras possam desfrutar do mundo dos videogames.

Com base no presente projeto, este tipo de comandos criados para fins de acessibilidade apresenta o potencial de desenvolver ferramentas não convencionais dirigidas a tradutores audiovisuais com deficiências motoras. Quando emparelhados com tecnologia como reconhecimento de voz, estes comandos transformados em ferramentas para tradução audiovisual podem substituir eficazmente um teclado especializado em ambas fases da legendagem, sendo os comandos de acessibilidade usados para legendar e o reconhecimento de voz para introduzir as traduções nas respectivas legendas.

Assim sendo, o uso do comando *DualSense* enquanto ferramenta não convencional para legendagem apresenta um enorme potencial quando comparado com um teclado, já que possui certas vantagens que se poderiam traduzir num maior conforto e eficiência do utilizador, podendo até vir a contribuir para a acessibilidade nesta área, algo digno de futuros esforços e investigações.

5. Considerações finais

A tradução audiovisual pode considerar-se uma das mais recentes áreas de tradução, tendo sido das que mais foi afetada pela evolução tecnológica ao longo das últimas décadas. Esta atividade foi forçada a adaptar-se constantemente à evolução dos formatos audiovisuais e à demanda dos espetadores por conteúdos traduzidos para línguas diferentes, através de modalidades diferentes. Destas várias modalidades, destacam-se a legendagem e a dobragem, sendo as mais prevalentes formas de tradução audiovisual no mundo.

O estágio na *Buggin Media* permitiu estabelecer um contacto direto com a legendagem, dobragem e audiodescrição, através da realização de uma série de projetos, contando com os mais variados conteúdos audiovisuais e as dificuldades que os caracterizam. Com este contacto, foi possível explorar os vários desafios enfrentados pelos tradutores audiovisuais, como as especificidades dos conteúdos trabalhados e as limitações envolvidas em cada uma das modalidades de tradução.

Cada uma das três modalidades trabalhadas apresentou desafios únicos, mas, ao mesmo tempo, semelhantes. No caso da legendagem, foram os constrangimentos resultantes dos parâmetros, obrigando à constante condensação das traduções em janelas de tempo diminutas. Na dobragem, foi a constante procura por traduções que se enquadrassem devidamente com o ritmo e cara das personagens. Enquanto na audiodescrição foi a incessante procura por momentos de silêncio que permitissem inserir narrações para pintar o cenário com palavras. Quando analisadas por separado, estas modalidades parecem apresentar desafios completamente distintos, a duração das legendas, o movimento das bocas, a descrição das cenas. Porém, quando analisadas em conjunto, é possível verificar que a origem dos seus desafios parte do mesmo aspeto, dos constrangimentos temporais impostos pela presença do meio audiovisual.

O presente relatório não só procurou expor os vários conhecimentos adquiridos ao longo do estágio, como também se propôs a desenvolver dois projetos relacionados com as principais modalidades deste tipo de tradução.

No âmbito da dobragem, procurou desenvolver-se uma lista com a finalidade de ajudar futuros tradutores audiovisuais a iniciar o seu percurso na tradução para dobragem, apresentando os desafios impostos pelas várias sincronias da tradução para dobragem, assim como métodos de enfrentar ditos desafios e facilitar, como consequência o processo de dobragem como um todo.

Por outro lado, no âmbito da legendagem, procurou-se preencher uma lacuna deixada por décadas de estagnação no departamento de *hardware* de tradução, com o uso de uma ferramenta não convencional, o comando *DualSense*. O desenvolvimento desta ferramenta teve início por necessidade, mas rapidamente tornou evidente o seu potencial, apresentando maiores níveis de funcionalidade, intuitividade, conforto e eficiência que originalmente esperado de uma peça de *hardware* tão distante da atividade da tradução audiovisual. Embora exija testes adicionais, o seu potencial é claro, já que abre caminho não só para o seu próprio desenvolvimento, como para o desenvolvimento de futuras ferramentas com considerações de acessibilidade.

Os projetos realizados no presente relatório, em conjunto com a experiência de estágio na *Buggin Media* e a literatura explorada no âmbito dos estudos de tradução audiovisual não só contribuíram para novos conhecimentos nesta área da tradução, como também abriram caminho para possíveis futuras experiências com o intuito de expandir o desenvolvimento da tradução audiovisual e o seu potencial prático.

Bibliografia

- Almeida, P., Costa, P. (2013). Foreign language acquisition: the role of subtitling. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1234-1238.
- Bellis, M. (2020, January 12). *The History of the Computer Keyboard*. <https://www.thoughtco.com/history-of-the-computer-keyboard-1991402>
- Beuchert, K. (2017). *The Web Of Subtitling: A Subtitling Process Model Based on a Mixed Methods Study of Five Danish Subtitlers* [Doctoral dissertation, Aarhus University]. Aarhus University Library. https://pure.au.dk/ws/files/119118393/PhD_KathrineBeuchert.pdf
- Bogucki, Ł., Deckert, M. (Eds.). (2020). *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Palgrave Macmillan.
- Braun, S. (2008). Audiodescription reserach: state of the art and beyond. *Translation Studies in the New Millenium*, 6(1), 14-30.
- Chorão, G. (2013). *A Dobragem em Portugal: Novos Paradigmas na Tradução Audiovisual*. [Doctoral dissertation, Universidade de Vigo]. Repositorio Institucional da UVigo <https://www.investigao.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/123?show=full>
- Díaz-Cintas, J., Remael, A., (2021). *Subtitling: Concepts and Practices* (1st ed.). Routledge.
- Díaz-Cintas, J. (2003). Audiovisual translation in the third millennium. In G. Anderman & M. Rogers (Eds.), *Translation Today. Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Multilingual Matters Ltd.
- Díaz-Cintas, J. (2004). Subtitling: the long journey to academic acknowledgement. *The Journal of Specialised Translation* 1, 50-70.
- Díaz-Cintas, J. (2005, May 2-6). *Back to the future in subtitling* [Challenges of Multidimensional Translation]. Multidimensional Translation Conference Proceedings, Saarbrücken, Germany.
- Díaz-Cintas, J. (Ed.). (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Multilingual Matters.
- Díaz-Cintas, J. (2010). Voiceover and Dubbing. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.) *Handbook of Translation Studies. Volume 1* (pp. 441-445). John Benjamins Publishing Company.
- Remael, A. (2010). Audiovisual Translation. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies. Volume 1* (pp. 12-17). John Benjamins Publishing Company.

- Lanza, C. G. (2022, October 2). *El doblaje y la (auto)censura en el cine durante el franquismo. The Conversation*. <https://theconversation.com/el-doblaje-y-la-auto-censura-en-el-cine-durante-el-franquismo-189908>
- Leiderfarb, L. (2019, July 7). *Dobrar o cabo das legendas*. Expresso. <https://expresso.pt/cultura/2019-07-07-Dobrar-o-cabo-das-legendas>
- Mayoral, R., Kelly, M., Gallardo, N. (1988). Concept of Constrained Translation. Non Linguistic Perspectives of Translation. *Meta: Translators' Journal*, 33, 356-367.
- Buggin Media. (n.d.). *Buggin Media*. Retrieved May 2, 2024, from <https://www.bugginmedia.com/?lang=pt-pt#home>
- Pérez-González, L. (2020). Audiovisual Translation. In M. Baker & G. Saldanha (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 30-34). Routledge.
- Pieper, K. (2018). The Claws of Ideology: Censorship and Subtitling of War Films during the Estado Novo in Portugal. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, 2, 155-181.
- Pieper, K. (2021, April 07). *Cortes, Supressões e Manipulação – A Censura do Estado Novo na Legendagem*. ATAV. <https://atav.pt/cortes-supressoes-e-manipulacao-a-censura-do-estado-novo-na-legendagem/>
- Sony Interactive Entertainment. (n.d.). *Access controller*. Retrieved May 4, 2024, from <https://www.playstation.com/en-us/accessories/access-controller/>
- Sony Interactive Entertainment. (n.d.). *DualSense controller*. Retrieved May 4, 2024, from <https://direct.playstation.com/pt-pt/buy-accessories/dualsense-wireless-controller>