

**A PROBLEMÁTICA DA ACESSIBILIDADE NA
LEGENDAGEM NA RTP: UMA PROPOSTA DE
ACTUALIZAÇÃO DAS *GUIDELINES***

Bruno Filipe de Jesus Afonso

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

Mai de 2019

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução realizado sob a orientação científica da Prof.^a Doutora Gabriela Gândara Terenas e sob a co-orientação da Prof.^a Doutora Susana Valdez.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer à Professora Gabriela Gândara Terenas e à Professora Susana Valdez por terem aceitado serem minhas orientadoras, sempre disponíveis, e por me ajudarem e guiarem ao longo deste percurso.

À equipa do Gabinete dos Conteúdos Adaptados, por me terem ajudado inúmeras vezes, pela companhia e diversão que trouxeram ao trabalho e pelas amizades que se criaram. Quero agradecer, em particular, ao Mário Sequeira, meu orientador no local de estágio, pela oportunidade, pela disponibilidade e pela simpatia com que me recebeu e integrou no local de estágio.

Por último, aos meus pais, irmão e namorada que me ajudaram, apoiaram e ouviram nos piores momentos desta fase da vida, convencendo-me a nunca desistir quando tudo parecia negro. Devo-lhes tudo.

A Problemática da Acessibilidade na Legendagem na RTP:
Uma Proposta de Actualização das *Guidelines*

Bruno Filipe de Jesus Afonso

RESUMO

Tendo em conta a experiência de legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas na Rádio e Televisão de Portugal, mais precisamente, no Gabinete dos Conteúdos Adaptados, e a análise das *guidelines* usadas pela empresa, o relatório aqui apresentado tem como objectivo rever essas *guidelines* e sugerir novas soluções e melhoramentos que possam vir a ser implementadas no guia, servindo de apoio a futuros tradutores-legendadores.

Para concretizar este objectivo, o estagiário concentrou-se apenas em legendar para o público surdo ou com dificuldades auditivas, reunindo um leque de novas ideias e sugestões que poderão vir a beneficiar os tradutores-legendadores, o público-alvo e a empresa. Deste modo, o estagiário espera que tais esforços possam contribuir para a promoção da qualidade dos conteúdos adaptados da RTP.

De modo a explorar a questão da acessibilidade foram analisados vários textos teóricos da autoria de especialistas na área da tradução audiovisual como Remael (2012), bem como na área da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, como Neves (2005). Assim, foi possível retirar conclusões da comparação entre o nível de acessibilidade na legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas na RTP e as reflexões apresentadas pelos teóricos, aliando a experiência de estágio, e convertê-las em sugestões para a actualização das *guidelines* da RTP.

Palavras-chave: RTP, tradução, audiovisual, legendagem, acessibilidade, público surdo, dificuldades auditivas.

Accessibility in RTP:
Proposal for Updated Guidelines

Bruno Filipe de Jesus Afonso

ABSTRACT

The result of an internship at Rádio e Televisão de Portugal, more precisely at the Gabinete dos Conteúdos Adaptados, and posterior analysis of the guidelines used by the company, this report aims to review the guidelines and suggest new solutions and improvements, and to implement these in the current guide in order for future translator/subtitlers.

To this end, the trainee has focused, solely, on subtitling for the deaf and hard-of-hearing, and put together a selection of ideas and suggestions, which could be beneficial as much for translator/subtitlers, as for the target audience and the company itself. In doing so, the trainee hopes that these efforts will help to improve the company's accessibility.

As part of the trainee's research into accessibility, several theoretical texts by specialists in the field of audiovisual translation, like Remael (2012), have been analyzed, as well as specialists from the field of subtitling for the deaf and hard-of-hearing, like Neves (2005). Through doing so, it became possible to draw conclusions from a comparison between the level of accessibility in subtitling for deaf and hard-of-hearing for RTP and the theoretical authors. By adding the trainee's experience at the internship, these conclusions were converted into suggestions and improvements to update RTP's guidelines.

Keywords: RTP, audiovisual translation, subtitling, accessibility, deaf audience, hard-of-hearing.

Lista de Abreviaturas

RTP - Rádio e Televisão de Portugal

SIC - Sociedade Independente de Comunicação

TVI - Televisão Independente

AGC - Aquisição e Gestão de Conteúdos

índice

Introdução	1
PARTE I)	3
1. Descrição do Estágio	3
1.1. Caracterização da Instituição de Acolhimento do Estágio: a Rádio e Televisão de Portugal - Gabinete dos Conteúdos Adaptados	3
1.2. Tarefas Executadas Durante o Estágio	6
1.3. Desafios Encontrados e Respectivas Soluções	8
1.3.1. Desafios de Legendagem	8
1.3.2. Desafios Quanto à Tipologia de Programas	10
PARTE II)	14
1. Legendagem Convencional versus Legendagem para Surdos e Pessoas com Dificuldades Auditivas	14
1.1. Aspectos Técnicos	15
1.2. Aspectos Linguístico-Textuais	18
1.3. Sinais Áudio Verbais e Não-Verbais	20
2. A Tradução Audiovisual e a Legendagem para Surdos ou Pessoas com Dificuldades Auditivas	22
2.1. Tradução Audiovisual: Contextualização Teórica	22
2.2. Acessibilidade	26
2.3. A Legendagem para Surdos ou Pessoas com Dificuldades Auditivas	33
2.3.1. Contexto Histórico	33
2.3.2. Problemáticas	35
2.3.2.1. Género de Programa	36
2.3.2.2. Apresentação do Texto	42
2.3.2.3. O Som	48
PARTE III)	55
1. As Guidelines da RTP e a sua Actualização	55
1.1. Legendas	55
1.1.1. A Cor das Legendas	55
1.1.2. Estrutura Gramatical das Legendas	58
1.1.3. Voz Passiva e Voz Activa	62
1.1.4. Siglas e Acrónimos	62
1.1.5. Pontuação	63
1.1.6. Posicionamento e Formatação das Legendas	66
1.1.7 Timing e Sincronização das Legendas	70
1.2. Técnicas Especiais	71
1.2.1. Ênfase e Tom de Voz	72
1.2.2. Efeitos Sonoros	75
1.2.3. Música	78
1.3. Legenda Final	81

1.4. Legendagem para Programas Infanto-Juvenis.....	82
2. Uma Proposta de Actualização do Guia da RTP	86
Notas Conclusivas	107
Referências Bibliográficas	109
ANEXO I - Guia Original	112
ANEXO II - Legendagens Realizadas	125

Índice de Figuras

Figura 1 – Divisão interna de legendas	9
Figura 2 - Gráfico Gradativo de Emoções.....	13
Figura 3 - Os Quatro Componentes do Texto Audiovisual.....	23
Figura 4 - Cor amarela.....	55
Figura 5 - Cor branca	56
Figura 6 - Duas cores na legenda.....	56
Figura 7 - Comentário a azul	57
Figura 8 - Divisão em duas linhas.....	59
Figura 9 - Simplificação	60
Figura 10 - Divisão.....	60
Figura 11 - Divisão incorrecta	60
Figura 12 - Eliminação do Gerúndio.....	61
Figura 13 - Divisão correcta	61
Figura 14 - Voz activa	62
Figura 15 - Uso da exclamação.....	63
Figura 16 - Uso da interrogação.....	64
Figura 17 - Duplo espaço	64
Figura 18 - Uso do travessão	65
Figura 19 - Travessão antes das informações.....	66
Figura 20 - Alinhamento das legendas	67
Figura 21 - Quebra na legenda de modo a alinhar mais à esquerda.....	67
Figura 22 - Identificação da personagem	68
Figura 23 - Nome na terceira linha.	69
Figura 24 - Nome na terceira linha para evitar linha longa.	69
Figura 25 - Alinhamento de informações a azul.....	70
Figura 26 - Uso das maiúsculas para ênfase.....	72
Figura 27 - Informação importante a azul.	72
Figura 28 - Informação importante a azul B.....	72
Figura 29 - Sinalização de ironia	73
Figura 30 - Sinalização de segundas intenções.....	73
Figura 31 - Uso das aspas para pensamentos internos	74
Figura 32 - Uso das aspas para denominar sons mecânicos	74
Figura 33 - Informação adicional a azul.....	75
Figura 34 - Efeito sonoro.....	75
Figura 35 - Descrição e continuação da música	76
Figura 36 - Efeito sonoro e ambiente	76
Figura 37 - Duplo sinal sonoro	78
Figura 38 - Identificação do género de música.....	79
Figura 39 - Identificação do sentimento da música	80
Figura 40 - Mudança de música.....	80
Figura 41 - Legenda com nome	81
Figura 42 - Legenda sem nome.....	81
Figura 43 - Legenda Final Correcta	82

Introdução

O relatório aqui apresentado relata a experiência de estágio do discente na Rádio e Televisão de Portugal (RTP), mais concretamente na área dos Conteúdos Adaptados, onde trabalhou na legendagem de teletexto para o público surdo ou com dificuldades auditivas. O estágio, com uma duração de 440 horas, teve início no dia 1 de Outubro de 2018 e terminou no dia 31 de Dezembro. A preparação deste relatório surgiu numa fase em que a acessibilidade na tradução constitui uma temática em crescimento, embora pouco aprofundada em Portugal, no âmbito académico e profissional.

A modalidade de legendagem em questão levanta problemáticas não presentes na legendagem convencional, pelo que o trabalho do estagiário permitiu-lhe pôr em prática muitos dos conceitos previamente adquiridos durante a Licenciatura e a componente lectiva do Mestrado, como, por exemplo, nas unidades curriculares “Tradução do Texto Técnico” e “Introdução à Legendagem” (leccionadas pela Prof.^a Doutora Susana Valdez). Aquelas problemáticas foram observadas em aspectos como o tempo da legenda, os respectivos alinhamentos e a relação com as cores. Desde o início, o *Guia da Legendagem de Teletexto* da RTP afigurou-se um instrumento indispensável para que o estagiário pudesse enquadrar-se na sua função e desempenhá-la da melhor forma possível.

Não obstante, durante o estágio, o estagiário foi recebendo outras indicações por parte do seu orientador local e dos seus colegas, já com mais experiência, para que pudesse assegurar uma maior qualidade da legendagem e obedecer a uma série de regras estipuladas pela prática dos tradutores-legendadores, que não se encontra presente no guia actualmente em uso na RTP. Para além de actualizar as regras já estipuladas no guia da RTP, no presente Relatório o estagiário irá propor um conjunto de alterações e actualizações que complementem o guia existente, sendo que a maioria será apenas para controlo de qualidade.

Para atingir este objectivo, dividiu-se o Relatório em três partes. Na Parte I) será levada a cabo uma descrição do estágio, apresentando, em primeiro lugar, a instituição de acolhimento, a RTP, mais precisamente o Gabinete dos Conteúdos Adaptados. De seguida, apresentar-se-á uma exposição dos trabalhos levados a cabo durante o estágio. Por fim, ainda nesta primeira parte, analisar-se-ão os problemas encontrados durante o desempenho das funções do estagiário e as soluções encontradas para a sua resolução. Utilizar-se-ão exemplos, sempre que pertinente.

Na segunda parte, serão explorados alguns conceitos teóricos no tocante à legendagem em geral em comparação com a legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas. De seguida, contextualizar-se-á o conceito de tradução audiovisual e analisar-se-á a noção de acessibilidade na legendagem, tendo em conta aspectos da tradução audiovisual e o modo como aqueles influenciam, mudam e causam outras dificuldades não existentes na tradução e na legendagem convencionais. Como ponto de partida para esta análise de cariz mais teórico, recorrer-se-á à obra de Jorge Díaz-Cintas, *Audiovisual Translation* (2009), ao *Guia de Legendagem para Surdos* (2007) da autoria de Josélia Neves e ao *Guia de Legendagem de Teletexto* da própria RTP, entre outros autores de extrema importância nesta área como, por exemplo, Aline Remael (2012). No contexto português de TAV devem também salientar-se os trabalhos de Sara Ramos Pinto (2012).

Apesar de o guia de Josélia Neves (2007) ter uma importância universal no âmbito da legendagem para o público surdo ou pessoas com dificuldades auditivas, o guia da RTP demarca-se do primeiro, simplificando muitas das regras e dos processos propostos por Josélia Neves. Neste contexto, discutir-se-á a acessibilidade da empresa e se a simplicidade do guia da RTP promove a acessibilidade por usar regras e processos mais simples de descodificação para os telespectadores ou se, pelo contrário, cria problemas de acessibilidade por não incluir mais elementos na legenda que poderão ajudar os telespectadores a compreenderem melhor o programa, como, por exemplo, os propostos por Josélia Neves no seu guia.

A terceira e última parte focar-se-á no guia de legendagem da RTP e na posição desta empresa face à acessibilidade. Aqui ter-se-ão em conta os aspectos de cariz mais teórico analisados na Parte II) para que, deste modo, se possam justificar algumas das sugestões apresentadas no presente Relatório. Serão também usados exemplos concretos para justificar estas sugestões. Será igualmente efectuada uma reflexão sobre as normas presentes na versão actual do guia, que na prática dos tradutores-legendadores da RTP não são aplicadas, tendo em vista a consistência dos futuros produtos audiovisuais. Deste modo, será possível analisar a acessibilidade na empresa e, ao mesmo tempo, contribuir para a promoção da mesma.

PARTE I)

1. Descrição do Estágio

Neste primeiro capítulo da Parte I) será descrito o estágio efectuado no âmbito da componente não lectiva do Mestrado em Tradução da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Na primeira secção (1.1.), serão descritos a empresa de acolhimento, neste caso a Rádio e Televisão de Portugal (RTP), o tipo de trabalho levado a cabo, os vários problemas enfrentados ao longo do estágio e as soluções encontradas para os resolver. A segunda secção (1.2.) é dedicada à explicitação das tarefas desempenhadas pelo estagiário. Por fim, a terceira secção (1.3.) debruça-se sobre os desafios encontrados durante o estágio, no respeitante à legendagem, às suas características específicas e a aspectos técnicos, bem como ao género de programa, nomeadamente os documentários, as séries estrangeiras e os programas infanto-juvenis.

1.1. Caracterização da Instituição de Acolhimento do Estágio: a Rádio e Televisão de Portugal - Gabinete dos Conteúdos Adaptados

O presente relatório resulta, como já se referiu, do estágio que decorreu na empresa Rádio e Televisão de Portugal (RTP), a empresa de televisão e rádio mais antiga do país e a única, no âmbito informativo, pertencente ao Estado. A RTP possui o maior arquivo de imagens e de reportagens de Portugal.

Para além do seu canal principal, a RTP 1, focado maioritariamente nas notícias diárias de carácter informativo, a empresa dispõe ainda de outros canais com conteúdos e públicos-alvo diferentes: a RTP 2, onde são transmitidas várias séries e documentários, bem como entrevistas e reportagens de cariz mais cultural; a RTP Internacional, semelhante em termos de propósito e conteúdos ao canal 1, mas com maior enfoque nas transmissões globais para os países de língua oficial portuguesa; e, ainda, outros canais que não foram contemplados durante o estágio, dado que não se encontram incluídos no gabinete onde aquele decorreu. Além destes canais televisivos, a RTP ainda tem estações de rádio, como a Antena 1, 2, 3, entre outras.

No âmbito das acessibilidades, ou seja, quanto à adaptação dos seus conteúdos para o público com deficiências, a RTP orgulha-se de ser uma das primeiras emissoras de televisão a integrar o sistema de legendagem teletexto nos seus programas, datando a

primeira emissão de 15 de Abril de 1999, dois anos depois do sistema de teletexto em vigor e difusor das legendas ter sido implementado, em 1 de Janeiro de 1997. Desde então, a RTP tem vindo a aumentar o número e diversidade de programas legendados para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, desde telenovelas e concursos a documentários e séries estrangeiras, bem como desenhos animados e jogos de futebol em directo.¹ Em Fevereiro de 2007, a legendagem em teletexto atingiu um novo marco com a legendagem do programa “Falamos Português”, emitido na RTP Internacional, cuja legendagem se destinava aos portugueses no estrangeiro com necessidades especiais. A RTP também se orgulha de ser pioneira no ramo da audiodescrição,² sendo o volume de programas adaptados para este público-alvo muito mais reduzido do que a legendagem de teletexto para o público surdo ou com dificuldades auditivas.

Actualmente, uma grande parte dos programas emitidos nos canais RTP 1, RTP 2 e RTP Internacional é sempre legendada e adaptada pelo Gabinete de Conteúdos Adaptados sejam eles de que tipo forem. Acede-se a estes programas através da tecla de teletexto no comando da televisão, sendo de assinalar que a operadora MEO tem esta funcionalidade enquanto a operadora NOS não oferece este serviço.

De seguida, discutir-se-ão os processos e as normas de trabalho da RTP. No Gabinete, o estagiário teve a oportunidade de trabalhar com o programa de legendagem usado pela empresa, o *FAB Subtitler*, criado pela empresa alemã F.A. Bernhardt GmbH, sendo utilizado para a preparação de legendas e criação de ficheiros de legendagem com mais de setenta formatos disponíveis. Trata-se de um programa muito acessível, com várias teclas de ajuda ao tradutor-legendador, seja para apagar uma legenda ou o tempo de entrada e saída de uma legenda, bem como para adicionar novas legendas às já existentes. Este programa conta ainda com a forma de onda correspondente ao áudio do ficheiro vídeo em uso na parte inferior do programa, onde se podem consultar os picos de som, funcionalidade que ajuda a perceber onde se situam as pausas num discurso de uma personagem, por exemplo, que, por sua vez, ajuda no processo de divisão das legendas. Por fim, o programa oferece uma série de atalhos que permitem levar a cabo o processo de legendagem sem usar o rato, além de que se torna altamente personalizável, dando a

¹ A legendagem dos jogos de futebol transmitidos em directo pelo canal 1 iniciou-se em 9 de Junho de 2006, por ocasião do campeonato mundial de futebol ocorrido na Alemanha.

² De acordo com Aline Remael, “Audio-description, video description in the USA and Canada, renders essential visual information from an audiovisual production in a verbal narration that is timed to fit between the source text dialogues and designed to interact with the aural sign systems of the source text.” (2012, 4)

hipótese de arrastar algumas das funcionalidades mais usadas pelo utilizador para a barra de tarefas na parte superior.

Além do programa de legendagem, o estagiário trabalhou com os servidores do Gabinete, sendo que existem três servidores aos quais a equipa tem acesso: o servidor teletexto, onde o AGC carrega os que lhe vão chegando para, depois, a equipa os organizar no servidor dos vídeos, que contém os vídeos dos programas que vão ser legendados e adaptados; e o servidor das legendas, onde se guardam os ficheiros das legendas para depois serem usados no momento de transmissão do programa correspondente.

Relativamente à organização do trabalho no Gabinete, dado que os programas a adaptar e a legendar não correspondem à totalidade dos programas exibidos diariamente nos canais mencionados na primeira secção deste capítulo, o Gabinete conta com um plano semanal onde constam todos os programas a transmitir nessa semana e aqueles que requerem a adaptação e a legendagem de teletexto. Caso um dos programas presentes neste plano já tiver sido adaptado e legendado anteriormente, não será preciso fazer mais nada, sendo o programa marcado com um “OK” no plano. Caso necessite de adaptação e de legendagem, a secção onde estaria “OK” ficará em branco e no espaço ao lado aparecerá uma indicação do actual estado do programa em termos de adaptação e de legendagem. Caso surja a sigla “AGC”, tal significa que o vídeo do programa em questão já foi pedido, aguardando-se o seu *upload* no servidor dos vídeos. Caso a indicação seja “FAB”, tal significa que já foi guardado no servidor, estando pronto para ser legendado. A equipa do Gabinete faz esta transição do AGC para o servidor. Estas constituem as principais sinaléticas do estado do vídeo a ser legendado. Mediante o horário de transmissão apresentado no plano, a equipa coloca o seu nome no programa que irá começar a legendar, para que todos saibam que está a ser tratado por um dos membros. Existem casos em que um membro da equipa pode começar a legendar um programa e, depois, um segundo colaborador acaba esse trabalho de legendagem. Quando a legendagem estiver concluída, a pessoa responsável escreve “OK”, ficando o programa pronto para ir para o ar.

Infelizmente, as legendas teletexto não são gravadas no vídeo e têm de ser introduzidas manualmente pelo Gabinete dos Conteúdos Adaptados, obrigando o gabinete a estar aberto das 8:00 às 00:00, sete dias por semana, mediante a rotação de turnos da equipa entre as 8:00 e as 16:00 e entre as 16:00 e as 00:00. O horário do estagiário foi fixo, tendo trabalhado das 9:00 às 17:00. De momento, existem planos, e já

se realizaram testes, para implementar um novo sistema de automatização das legendas, o que substituiria o actual sistema manual algo obsoleto.

A RTP possui ainda um sistema de *intranet* onde se situa a plataforma GMediaTx, a qual serve de ponto de partida para qualquer projecto. Nesta plataforma consultam-se os alinhamentos dos programas, carregam-se os ficheiros de legendagem e, após a sua conclusão, efectuam-se várias pesquisas sobre o estado dos vídeos dos programas, embora, desta feita, mais pormenorizadamente. A *intranet* tem ainda outras funções, tais como aceder ao *e-mail* da empresa e servir de página central para quaisquer notícias ou reportagens da RTP.

1.2. Tarefas Executadas Durante o Estágio

A principal tarefa do estagiário durante o decurso do estágio foi a legendagem e a adaptação de programas para o público surdo ou com dificuldades auditivas, pelo que o estagiário legendou e adaptou cerca de oitenta produtos audiovisuais.³ O estagiário tencionava anexar a este relatório alguns dos ficheiros stl relativos às legendagens realizadas, como uma amostra do trabalho realizado, mas tal não foi possível devido aos direitos de privacidade da RTP.

No tocante ao processo de adaptação, existe uma série de passos a cumprir antes de dar início a uma legendagem. Depois de escolher um programa para legendar e adaptar, o estagiário dirigia-se à plataforma GMediaTx, procurava o número do processo (presente no plano semanal) do programa que iria legendar, fosse um filme ou um episódio específico, e seleccionava a opção “Legendagem em Curso”. Depois de terminar a legendagem, o estagiário voltava ao mesmo sítio e escolhia a opção “Legendagem Concluída”, seguido de “Remover *Media* Local”, opção que elimina o vídeo do servidor do AGC, limpando espaço do servidor. Depois deste processo inicial, o estagiário abria o vídeo e guardava de imediato o ficheiro de legendas acabado de criar. Este passo revela-se importante para impedir qualquer perda de dados, caso o programa sofresse um erro informático, e também por conveniência, pois podia guardar qualquer alteração a partir desse momento, carregando no botão “Gravar Programa”. Esta constituía a primeira tarefa antes de cada legendagem.

Após a preparação do ficheiro e da conclusão dos procedimentos iniciais, o

³ Ver no Anexo III a lista dos trabalhos realizados durante o estágio, página 135 do presente relatório.

estagiário começava, então, o processo de legendagem. Os três principais tipos de conteúdo trabalhados foram: documentários, séries estrangeiras e desenhos animados, requerendo diferentes estratégias que serão debatidas na secção seguinte do presente relatório. Dependendo do tipo de conteúdo, o tempo de legendagem variava entre minutos e horas, sendo que, no início, o estagiário demorava cerca de três horas a legendar um desenho animado com uma duração de sete minutos.

O processo de legendagem dependia dos recursos disponíveis ao tradutor-legendador. Caso existisse algum guião que pudesse ser utilizado juntamente com o programa, o principal foco do estagiário era adaptar esse guião e dividi-lo por legendas, consoante o tempo de leitura e os caracteres permitidos. Caso não existisse este apoio, o estagiário tinha de escrever e adaptar à medida que ouvia o que estava a ser dito, situação que poderia trazer problemas, caso a informação fosse de difícil compreensão, devido a uma pronúncia muito cerrada dos falantes ou à qualidade do vídeo.

Depois de concluída a legendagem, e antes de começar o processo de revisão, era ainda necessário adicionar uma última legenda indicando o nome do tradutor-legendador, seguido de “RTP – Conteúdos Adaptados”. Após esta última legenda, o estagiário começava o processo de revisão, colocando o vídeo no modo *rehearse* para confirmar os tempos. Corrigia também potenciais erros ortográficos ou outros relativos à divisão interna e externa do texto, caso esta não correspondesse às pausas do diálogo ou se estas fossem demasiado curtas ou longas. Depois da revisão, o estagiário carregava o vídeo na plataforma GMediaTx para ser usado na plataforma RTP Play, dando como concluída a legendagem e escolhendo, em seguida, outro programa que requeresse o mesmo tratamento.

O estagiário teve ainda oportunidade de colocar as legendas no ar, através das estações montadas para esse efeito no Gabinete. Neste caso, abriu o ficheiro de legendagem de forma igual à usada para legendar e esperou pelo início do programa. Após o início deste, clicou na tecla “Lock”, situada no mesmo local da tecla “rehearse”, sendo as legendas transmitidas imediatamente.

Em suma, a tarefa principal do estagiário consistiu na adaptação e na legendagem dos programas assinalados no plano. O estagiário descarregava o vídeo para o ambiente de trabalho, copiava (quando disponível) o texto presente num guião do programa para o *FAB Subtiter*, adaptava e dava por concluído o seu trabalho, adoptando várias regras e estratégias, consoante o género de programa com trabalhava.

1.3. Desafios Encontrados e Respectivas Soluções

Durante o estágio, o estagiário deparou-se com um conjunto de desafios relativos à modalidade de legendagem e ao género que legendava. Alguns problemas foram de fácil resolução enquanto outros necessitaram de maior atenção, de consultas e de ajuda por parte dos colegas e do orientador no local. Na secção seguinte apresentar-se-ão pormenorizadamente esses desafios, explicando-se a solução encontrada para os ultrapassar.

1.3.1. Desafios de Legendagem

Nunca tendo realizado legendagem para um público surdo ou com dificuldades auditivas e tendo pouca experiência com a legendagem convencional (esta apenas por via da unidade curricular de “Introdução à Legendagem”), o estagiário deparou-se sobretudo com desafios relativos à velocidade de leitura.⁴ Nos primeiros dias, o estagiário cometia muitas vezes o erro de alinhar o tempo da legenda com a entrada e saída das falas. Este erro foi corrigido várias vezes pelo orientador do estágio, que lhe recomendava introduzir o tempo de entrada e de saída antes da fala ou arrastá-lo já depois da fala, mesmo que ficasse sobreposto a outra fala. O estagiário usou também o próprio programa como ajuda, uma vez que o FAB indica a velocidade de leitura ideal da legenda e assinala sempre que esta é muito curta ou longa.

Enquanto trabalhava com séries estrangeiras, o estagiário deparou-se com este problema,⁵ apercebendo-se de que não existia tempo suficiente de leitura se as legendas estivessem completamente alinhadas com os movimentos da boca das personagens. Neste género de programas, a questão do tempo de entrada e saída da legenda torna-se mais susceptível à interpretação do tradutor-legendador, não sendo vista com tanto rigor como nos programas para o público infanto-juvenil. Deste modo, o estagiário alargava o tempo de saída da legenda para além da fala correspondente, sem comprometer o que se passava no ecrã, aparecendo esta sobreposta a uma fala na cena seguinte, em que os falantes já não são os mesmos.

⁴ Trata-se do tempo necessário para a leitura completa da legenda pelo espectador, aspecto que determina o tempo de entrada e saída da mesma.

⁵ Não será aqui explorada a diferença entre problema e dificuldade, já que se optou pelo termo “problema” seguindo a definição de Problema2 de Toury (2011).

Outro desafio encontrado prendeu-se com a limitação de caracteres. Neste caso, o maior obstáculo residiu na divisão da legenda, que, embora seja parecida à divisão da legendagem convencional, contém algumas *nuances* para ajudar à rápida leitura por parte do público-alvo. Aqui, o maior erro do estagiário consistia em manter a legenda numa única linha, sem dividir o texto em duas linhas. Em legendagem de teletexto é diferente, pois aconselha-se o tradutor-legendador a dividir a legenda em dois, a não ser que aquela seja composta por menos de quatro palavras ou por vários vocábulos muito pequenos.

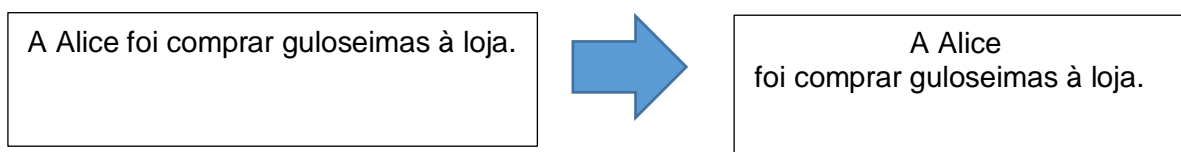


Figura 1 – Divisão interna de legendas

Neste exemplo, torna-se possível observar a divisão correcta (à direita), conferindo-se, assim, prioridade à divisão da legenda de modo a não ficar numa só linha. Caso se tratasse de legendagem convencional, ter-se-ia dado preferência à legenda numa só linha caso coubesse.

Por fim, as cores e o alinhamento constituíram o maior desafio. As cores servem para distinguir quem fala: amarelo para quando a personagem está no ecrã; branco para *flashbacks* ou para quando a personagem se encontra fora do ecrã; e azul para marcar informações extra como “Disparos”.⁶ A legenda também tem de estar alinhada com a posição da personagem, ou seja, caso esta esteja à direita, a legenda tem de ser alinhada à direita. Houve situações em que uma personagem falava no ecrã e desaparecia logo de seguida ou, então, encontrava-se no meio de uma multidão, impossibilitando a sua identificação por meio do alinhamento. Na série *Girls* surgiram muitas situações deste tipo. Assim, em caso de dúvida, a estratégia⁷ para assegurar a compreensão por parte do telespectador residia em identificar sempre quem estivesse a falar. Uma vez identificada a personagem, o seu alinhamento será sempre ao meio, dependendo as cores do tempo em que a personagem está (ou não) em cena. Caso esteja mais tempo fora de cena e, depois, entre durante pouco tempo, será conferida prioridade à cor branca.

⁶ Deve entender-se por “disparos” o efeito sonoro vindo de uma arma a disparar.

⁷ De acordo com Andrew Chesterman, entende-se por “estratégia” uma solução planeada que se aplica a um problema geral. O autor considera que táticas e soluções são sinónimos, designando o mesmo processo, pelo que não serão distinguidos no presente relatório. (1997, 86-87)

1.3.2. Desafios Quanto à Tipologia de Programas

O tipo de programas também criou vários obstáculos ao estagiário, o qual trabalhou com documentários, séries estrangeiras e desenhos animados infantis. Os documentários são, por norma, o tipo de programa mais simples de legendar. Sempre que o vídeo de um documentário chegava, fazia-se geralmente acompanhar por um ficheiro *Word* que continha o texto da sonorização do documentário, facilitando, assim, o processo de legendagem. Nestes casos, o tradutor-legendador copiava o texto do ficheiro *Word* para o *FAB Subtitler*, dividia-o em legendas e colocava os tempos de entrada e de saída. Neste tipo de programa, o texto é colocado todo a branco (excepto se alguém estiver a ser entrevistado e no ecrã), já que o narrador se encontra fora de cena. Tal permite ao tradutor-legendador aumentar o tempo da legenda sem sacrificar quase nada. Para além disso, neste tipo de programa, qualquer legenda aberta que apareça quando alguém fale numa língua estrangeira, não é alvo de sinalização gráfica para o público surdo e com dificuldades auditivas por parte do tradutor-legendador. Na verdade, o estagiário não concorda com este procedimento, visto que elimina a acessibilidade da legenda, que carece de cores, alinhamentos e identificações de quem fala. Neste caso, o obstáculo prende-se com o texto em si, que é contínuo, dificultando o processo de divisão, principalmente quando o narrador articula muito depressa, já que não há um ponto de divisão óbvio.

Quando o estagiário legendou o documentário *Geoparque Açores*, grande parte das legendas era proveniente de um narrador fora de cena que falava muito depressa, transmitindo muita informação. Nos momentos em que o documentário se focava nas imagens e o narrador parava de falar, o estagiário tinha oportunidade de usar esses momentos para alargar o tempo de entrada e de saída da legenda. Tais momentos também ajudavam a não sobrepor a legenda de uma fala a outra. Trata-se de uma estratégia necessária em grande parte dos documentários, sem qualquer impacto na sua qualidade nem na compreensão por parte dos telespectadores.

As séries e os filmes estrangeiros também apresentam obstáculos próprios. Depois de traduzidos e legendados pelos tradutores, os vídeos deste género chegam em formato *pac*, pelo que se aproveita o alinhamento das legendas que os tradutores introduziram, tendo o tradutor-legendador de adaptar a legenda. Aqui podem ajustar-se alguns tempos de entrada e de saída, mas muito minimamente de modo a não destapar a legenda aberta que fica por trás. Neste tipo de programa, o principal obstáculo reside na mudança de

cena a meio de um diálogo. Na série *Gotham*, por exemplo, é muito comum ver-se uma personagem a falar e, ao mesmo tempo, o realizador da série a mudar de perspectiva e de cena, cerca de duas ou até mesmo três vezes durante uma só fala. Tal procedimento leva a que o alinhamento da legenda e respectiva coloração – a amarelo (em cena) ou branco (fora de cena) – se torne menos óbvio, visto que, num segundo, uma personagem pode estar visível e no centro, e no segundo seguinte completamente fora do ecrã. Neste caso, a solução correctiva passa por verificar se a personagem em questão se encontra mais tempo no ecrã ou fora dele e optar por colorir a legenda com base neste critério. Por vezes, esta solução nem sempre identifica com clareza o interveniente falante. Deste modo, em caso de dúvida, o estagiário acrescentava o nome da personagem no início das suas falas, sendo este procedimento dispensável para alocações subsequentes, a não ser que se tratasse de um interveniente diferente, impossível de ser distinguido com clareza pelas imagens no ecrã.

Outro problema neste tipo de programa prende-se com os nomes das personagens. As séries legendadas pelo estagiário eram, na sua maioria, episódios de temporadas já avançadas, pelo que o elenco e o enredo se encontravam há muito estabelecidos. Neste caso, as personagens raramente identificam com quem estão a conversar, deixando que o espectador as reconheça pela fisionomia. Dado que se afigura aconselhável colocar sempre o nome de quem fala no início de cada legenda, saber os nomes torna-se quase obrigatório. Existem personagens secundárias que falam apenas uma vez, possibilitando a escolha entre “HOMEM” e “MULHER” no início, o que não se aplica a personagens principais. A solução para este problema na identificação passa pela pesquisa extensa em *websites* como o IMDb (www.imdb.com) e nas páginas da *Wikipédia* (www.wikipedia.org) dedicadas ao programa. Também se torna possível legendar à medida que certos nomes vão sendo mencionados, memorizá-los e usá-los depois. No entanto, esta situação pode complicar-se quando as personagens se encontram fora do ecrã, pois o processo de reconhecimento torna-se mais difícil. Neste caso, investigar a história do episódio e as relações das personagens pode proporcionar alguma ajuda. Em suma, ficou demonstrado que a investigação se afigura uma competência importante para superar este obstáculo.

Por fim, os desenhos animados consistiram noutro tipo de programa legendado pelo estagiário. Como estes programas são, por norma, curtos em termos de duração, constituíram o tipo mais trabalhado pelo estagiário, no início do estágio, permitindo-lhe, assim, uma melhor adaptação ao processo de tradução e legendagem. No entanto, este tipo de programa é, provavelmente, o mais complexo de legendar. Enquanto nos

documentários, o alinhamento e as cores são quase inexistentes e nas séries os tempos de entrada e saída já estão colocados, nos desenhos animados não existe qualquer elemento de ajuda para o tradutor-legendador, excepto o facto de as falas serem curtas, o que reduz o tamanho do texto de cada legenda. Neste tipo de programa, o aspecto que requer mais atenção é a velocidade de leitura. A legendagem teletexto para o público infanto-juvenil dita que a legenda tem de ter uma precisão quase igual à da legendagem convencional, mesmo que tal signifique sacrificar o tempo de leitura. Neste aspecto, o estagiário teve alguns problemas, nomeadamente quando várias personagens falavam ao mesmo tempo, encontrando-se todas elas no centro do ecrã. Para resolver este problema, o estagiário simplificou a legenda recorrendo às estratégias de omissão, reverbificação e simplificação, diminuindo o tempo necessário para a ler. No desenho animado *As Aventuras da Miffy*, as personagens repetiam-se muito, falavam de forma sobreposta e, na maior parte dos casos, de frente para a câmara (com as bocas perceptíveis para o espectador), o que impossibilitou ao estagiário omitir locuções, visto que o telespectador ficaria com a informação de que existe uma fala, mas não uma legenda. Neste caso, tornou-se possível, através da condensação, transmitir certas falas quando, por exemplo, várias personagens concordam com a mesma afirmação, mas dizem-no de maneira diferente (por exemplo, “Está bem” ou “Pode ser”). Deste modo, o estagiário deixou apenas uma das alternativas e escreveu “TODOS” no início da legenda.

Existem certos desenhos animados que, sofrendo do mesmo problema das séries e dos filmes estrangeiros, usam vários planos e *shots* durante a fala de uma personagem. À semelhança das séries e dos filmes, a estratégia reside em calcular o tempo em que a personagem está no ar e o tempo em que está fora. Complementando esta solução, e tendo em conta o tipo de programa, o tradutor-legendador pode ainda identificar todas as legendas mais dúbias quanto ao alinhamento e à cor, deixando claro quem está a falar, uma vez que as legendas são, por norma, curtas, permitindo a introdução do nome da personagem. Em certos casos, admite-se, inclusive, uma terceira linha que pode conter o nome das personagens a par de outras indicações, como um tema instrumental de fundo.

Os desenhos animados acarretam ainda outro obstáculo: a falta de expressão das personagens. Assim, uma dada personagem pode estar aborrecida ou muito contente, mas essas emoções não são visíveis no rosto, exprimindo-se apenas através de gritos e de risos, factores vãos para a legendagem dirigida ao público surdo ou com dificuldades auditivas. Assim, tornou-se muitas vezes necessário indicar, por meio de parênteses, as emoções das personagens. Tal também podia ser colocado na terceira linha da legenda, pelo que o

PARTE II)

Nesta parte serão abordados vários conceitos teóricos relativos à legendagem convencional e à direccionada para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. O primeiro capítulo será dedicado à comparação da legendagem convencional com a legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas. Depois, discutir-se-á a tradução audiovisual no contexto da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. De seguida, será abordado o conceito de acessibilidade nos *media*, tanto no âmbito internacional como no contexto português. A secção seguinte prender-se-á exclusivamente com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, objecto último do presente Relatório.

1. Legendagem Convencional *versus* Legendagem para Surdos e Pessoas com Dificuldades Auditivas

A comparação entre os aspectos mais importantes da legendagem convencional e a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas foca-se em vectores como a velocidade de leitura, o número de caracteres e a transferência linguística, entre outros. Este capítulo visa assinalar essas variantes nas duas modalidades, bem como os aspectos comuns a ambas.

Para definir o conceito de legendagem, optou-se por utilizar a definição de Luyken *et al*, proposta em *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience* (1991), que considera a legendagem da seguinte forma:

(...) condensed written translations of original dialogue which appear as lines of text, usually positioned towards the foot of the screen. Subtitles appear and disappear to coincide in time with the corresponding portion of the original dialogue and are almost always added to the screen image at a later date as a post-production activity. (1991,31)

Para melhor se compreender as diferenças entre as duas modalidades de legendagem, as secções seguintes têm como objectivo primordial comparar a legendagem convencional com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas quanto aos vários parâmetros existentes. Apesar de muitos destes parâmetros serem

partilhados, as práticas variam largamente de uma modalidade para outra. O entendimento destas diferenças ajudará à formulação de novas sugestões para o Guia da RTP, apresentadas no capítulo 2 da Parte III do presente Relatório.

1.1. Aspectos Técnicos

Sendo o espaço para a legendagem muito limitado, explicações longas são, por norma, omitidas ou resumidas. Geralmente usam-se duas linhas de texto organizadas em formato de pirâmide, sendo a linha de cima mais curta do que a de baixo. O número de caracteres varia, dependendo do programa de legendagem usado, normalmente não ultrapassando os setenta por cada fotograma ou trinta e cinco por cada linha. Uma vez que uma leitura acessível se afigura de extrema importância no contexto da legendagem, Díaz-Cintas e Remael propõem que a legenda ideal seja composta por uma frase longa, com as orações que definem a acção colocadas em linhas diferentes (Díaz-Cintas e Remael 2007, 172-80). No entanto, em Portugal, a norma da pirâmide muitas vezes não é respeitada, usando-se uma pirâmide invertida ou até mesmo uma segmentação que divide as legendas em duas linhas de igual tamanho, não havendo, portanto, uma pirâmide. Tal também se verifica na RTP, sendo que, no caso da legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas, o tradutor-legendador dispõe de mais liberdade quanto à divisão das legendas. Esta circunstância deve-se ao facto de haver uma preferência pelas duas linhas, que recomenda o preenchimento total da primeira linha antes de se passar à segunda, caso esta não seja separada por vírgulas ou por elementos de junção da frase. Excepto quando a frase é composta por palavras de curta dimensão, a recomendação reside em separar sempre a legenda em duas linhas, de modo a facilitar a sua leitura por parte do público surdo, encaixando-a mais ao centro com vista a reduzir o movimento ocular dos leitores. Esta divisão vai ao encontro da sugestão de Díaz-Cintas e de Remael (2007, 172-173), ou seja, a de não separar as orações da frase a meio, optando por dividir a frase nas conjunções. Em casos especiais, quando se fornece apenas uma informação adicional não presente na legendagem convencional, como a identificação de uma personagem ou de um estado físico ou emocional, admite-se a inclusão de uma terceira linha.

Quanto ao tempo, o tamanho da legenda deve ser proporcional ao tempo em que está a ser mostrada. A entrada e a saída da legenda afiguram-se assaz importantes, pois uma legenda muito extensa pode não ser lida na totalidade, caso saia do ecrã muito

rapidamente, e uma legenda pequena que permaneça durante muito tempo no ecrã afectará o tempo da legenda seguinte. Caso os espectadores não consigam ler a legenda, por falta de tempo, não interessa se a legenda foi bem segmentada ou a mensagem bem transmitida.

O tempo da legenda também pode variar consoante o seu contexto. Por exemplo, se se estiver a legendar um programa ou um filme destinados a um público-alvo infantil, as palavras e os caracteres por minuto serão mais reduzidos, uma vez que as crianças não conseguem ler à mesma velocidade do que os adultos. No entanto, torna-se extremamente difícil conseguir um tempo de legenda apropriado a todos os espectadores, dada a existência de casos especiais, como os das pessoas mais idosas, que, embora não constituam um público-alvo específico também têm certas dificuldades de leitura.

Em legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, o tempo revela-se um dos aspectos mais importantes, senão o mais importante, pois, quando se introduz o tempo de entrada e de saída neste tipo de legendagem, torna-se necessária uma atenção especial. Em muitos casos, sendo o mais óbvio o dos documentários, a legenda pode entrar e sair mais cedo ou mais tarde do que a fala, se tal não comprometer outras alocações que necessitem de legendagem. Uma vez que se trata de um tipo de legendagem para ser interpretada sem qualquer tipo de som ou de banda sonora, esta atenção especial pode ser considerada uma vantagem ou uma desvantagem, dependendo da situação. Se incluir personagens que falem muito rapidamente, ou, pelo contrário, se incluir secções com poucas falas ou com um discurso lento e pausado, o tradutor-legendador pode aumentar o tempo de entrada e de saída da legenda para além da fala correspondente, de modo a compensar a velocidade das alocações da personagem.

Esta atenção especial tem de ser redobrada quando se trata de um público-alvo infanto-juvenil, pois a possibilidade de aumentar a duração da legenda em determinadas situações encontra-se mais limitada, já que a legenda deve estar sempre em sintonia com os movimentos da boca das personagens. Para além desta característica específica, os conteúdos direccionados para este público-alvo tendem a incluir personagens que falam durante muito tempo e expressam as suas emoções de forma exagerada, seja através gritos ou de gemidos (informação que a legendagem convencional não tem de transmitir), o que ocupa espaço, tornando difícil centrar a legenda e o respectivo tempo, não permitindo liberdades na sua cronometração.

No caso da legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas de programas dobrados, existem casos em que as falas em português não se encontram bem

sincronizadas com os movimentos da boca na versão original, permitindo uma maior liberdade no tempo da legenda. Todavia, trata-se de casos raros, dada a evolução da dobragem e a atenção que tem vindo a ser-lhe conferida em Portugal, sendo esta uma modalidade cada vez mais comum para o público infanto-juvenil. Esta estratégia visa aumentar a acessibilidade de determinados conteúdos para o público infanto-juvenil, mas não tem em conta as pessoas surdas ou com dificuldades auditivas, seja no respeitante a falta de meios ou na eventual possibilidade de complicar a legendagem, ao incluir imensa informação auditiva que tem de constar na legenda como gemidos e gritos de curta duração desnecessários, prejudicando, assim, o tempo e o espaço.

Quanto à apresentação, as legendas podem ocupar até 20% do espaço do ecrã. Existem factores importantes que tornam as legendas mais legíveis, como o tamanho dos caracteres, a sua posição no ecrã e a tecnologia usada para a sua projecção nos cinemas, na transmissão de programas ou na emulação de DVDs, factores que não envolvem o tradutor. Este último constitui um aspecto, em grande medida, já resolvido nos dias de hoje, mas faz parte da função de cada tradutor saber a tecnologia usada nas suas legendas, dado que o *software* pode conter limitações quanto aos caracteres que se podem utilizar e aos tamanhos específicos que têm de ser usados. Na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, o tamanho dos caracteres mantém-se. Porém, a posição das legendas não tem uma regra definida ou uma preferência específica, tendo o tradutor-legendador a liberdade de as reposicionar para onde for mais indicado, caso necessário. Em programas estrangeiros, por exemplo, a legenda para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas necessita de cobrir as legendas convencionais a branco ou, no caso de documentários, de ser removida para não cobrir nomes de entrevistados.

Assim, os aspectos técnicos determinarão o processo de trabalho do tradutor e as respectivas escolhas linguísticas, no caso da legendagem convencional, e a adaptação necessária na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. O tempo e o espaço influenciarão de forma mais incisiva os actos de tradução e de adaptação, pois trata-se de parâmetros técnicos comuns aos dois tipos de legendagem, embora com execuções diferentes, que ditam o processo de trabalho e as dificuldades de cada tipo de legendagem.

1.2. Aspectos Linguístico-Textuais

Devido aos constrangimentos de espaço e de tempo as dificuldades a nível linguístico e textual são facilmente expectáveis. Na legendagem, o espectador tem acesso a quatro componentes de informação: a verbal, a não-verbal, a auditiva e a visual (Zabalbeascoa 2008, 23). Acrescentam-se ainda outras situações, como a tradução de oráculos (tradução de informação escrita no ecrã relevante para o produto audiovisual) e a tradução de diálogos simultâneos. Tal obriga o espectador a ler uma vasta quantidade de informação ao mesmo tempo, dificultando a fruição do programa.

Quando se compara a legendagem com a leitura de um livro, surge outro problema, pois a primeira não permite a releitura, caso a pessoa não tenha percebido de imediato, exceptuando-se, claro está, a visualização de DVDs ou de programas televisivos com a função de retroceder.

Deste modo, a legenda deve ser organizada de uma forma semelhante a um acto de comunicação. Existem algumas regras, usadas pelos tradutores-legendadores, que ajudam a minimizar os impactes negativos no espectador:

- a) quando uma acção do programa é crucial para a compreensão de uma cena específica, o tradutor-legendador deve optar pelas estratégias de condensação, reverbalização e omissão, de modo a deixar os olhos do espectador livres para acompanhar as imagens;
- b) se a informação considerada crucial se encontrar na banda sonora e não nas imagens, o tradutor-legendador deverá procurar legendar na íntegra e produzir legendas mais detalhadas, de modo que o público consiga acompanhar;
- c) a apresentação das legendas no ecrã em segmentos deverá contribuir para a legibilidade. A gramática utilizada e a maneira de escrever a legenda também são aspectos a ter em conta, já que a simplificação destes aspectos é sempre benéfica.

Um espaço muito limitado constitui uma das principais causas para os problemas a nível textual. Para contornar este problema, o tradutor-legendador, por vezes, tem de omitir certos elementos da banda sonora que poderão interessar aos espectadores, bem como elementos redundantes no discurso. Na verdade, a regra a) afigura-se muito semelhante à legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas. Por vezes torna-se difícil encontrar um meio-termo, sem comprometer o que está a ser dito. A simplificação constitui, no entanto, uma das estratégias mais utilizadas nesta modalidade, porque a velocidade de leitura do público-alvo é muito mais rápida do que a do público

não-surdo.

Na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas opta-se pela segmentação da frase em duas linhas e pela centralização da mesma, aspectos a desenvolver mais adiante neste Relatório. Ora, a alínea b) também se aplica a esta modalidade de legendagem, embora com mais impacte, visto o espectador não ter acesso à banda sonora.

A acessibilidade passa por encontrar um meio-termo entre a informação com pouco peso ou irrelevante para a compreensão do que se vê e a informação crucial e indispensável. Alguns tipos de filmes, nomeadamente os que apresentam muita acção e diálogo em simultâneo, oferecem vários obstáculos ao tradutor-legendador. Porém, entre os espectadores da legendagem para o público surdo ou com dificuldades auditivas as expectativas diferem. Enquanto há espectadores que dependem na totalidade das legendas, outros têm capacidade para ler os lábios.

A gramática utilizada e a maneira de escrever a legenda (alínea c) constituem um aspecto em que a acessibilidade tem de ser tomada em conta. A simplificação verbal e sintáctica constitui uma estratégia cujo objectivo reside em poupar espaço e tempo na legenda, tornando-a, ao mesmo tempo, clara e concisa.

Os aspectos linguísticos também são afectados pela limitação de tempo e de espaço. Ao traduzir do inglês para uma outra língua europeia, o texto pode ficar (ou não) maior do que o de partida, sendo a condensação do discurso inevitável. De facto, a condensação do discurso constitui a principal estratégia do legendador, o qual utiliza um critério hierárquico para determinar as paráfrases e as omissões. Existem elementos indispensáveis que têm de ser incluídos, elementos parcialmente relevantes que serão reduzidos e os dispensáveis que serão omitidos (Kovacic 1991, 409). Um exemplo de uma omissão seria o seguinte: “You bought a new shirt in Zara?”, traduzido para “Compraste uma camisola nova?”. Neste caso, o nome da loja é omitido, porque não se afigura relevante para a compreensão. Outros exemplos de omissão ocorrem quando o espaço não permite mais caracteres. Trata-se de repetições, de interjeições (como “oh”, “ah”) ou de respostas rituais, como “Ok”. Este último exemplo é muito comum em Portugal, já que palavras como “Ok”, “Yes” e “No” são conhecidas mundialmente devido à globalização e ao estatuto da língua inglesa. Alguns destes elementos também podem ser condensados, em vez de omitidos, se apresentarem características parcialmente relevantes como já se referiu (Karamitroglou 1997).

Em legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, a omissão torna-se uma estratégia de especial importância. Como esta modalidade da legendagem é mais utilizada no contexto da RTP, em tradução intralinguística, o tradutor-legendador, por norma, não tem acesso a um guião, já que a maior parte dos conteúdos legendados passam por diálogos espontâneos ou entrevistas. Adicionalmente, o tradutor-legendador tem de adaptar grande parte das falas uma vez que os apresentadores improvisam as mesmas originando, por vezes, um discurso incoerente, imperceptível e redundante. Estes casos ainda prejudicam mais a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, porque ao adaptar a legenda de modo a incluir a informação essencial, aquela ficará curta, permanecendo no ecrã durante um período de tempo que, segundo o guia original da RTP, não deverá ultrapassar os oito segundos. Neste caso, trata-se de uma situação inevitável e uma alternativa melhor do que o seu oposto, ou seja, uma legenda demasiado grande e sem tempo para a ler.

1.3. Sinais Áudio Verbais e Não-Verbais

Existem características difíceis de transferir para a escrita, como diálogos espontâneos, pausas, frases por acabar, construções agramaticais, dialectos e pronúncias, especialmente se forem importantes para a caracterização de uma personagem. Não se deve usar qualquer tipo de representação fonética para tentar ajudar o espectador, já que produziria um efeito negativo ao acrescentar mais caracteres a um espaço limitado, impedindo a compreensão da mensagem. Todavia, na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, as indicações sonoras tornam-se indispensáveis à compreensão de elementos que não fazem parte do discurso, como temas instrumentais ou outros efeitos sonoros, como, por exemplo, um sino a tocar ou um disparo de uma arma.

Em legendagem convencional, para resolver problema quanto à transferência de elementos verbais, o tradutor-legendador pode optar por usar uma linguagem mais simples ou complexa para veicular um determinado estatuto social ou um sociolecto, em vez de demonstrar esses aspectos introduzindo propositadamente erros ortográficos ou gramaticais para ilustrar a falta de instrução de uma personagem. Também pode optar por não reproduzir estas marcas, uma vez que os espectadores têm acesso à banda sonora e, acima de tudo, às imagens. Cabe ao tradutor-legendador decidir qual o aspecto prioritário

e utilizar uma destas abordagens, de acordo com a sua decisão. Apesar de parecer contra produtivo, na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, o tradutor-legendador só precisa de sinalizar o dialecto ou sotaque utilizado por uma personagem se aqueles contribuírem para a compreensão do desenvolvimento dessa personagem, caso contrário torna-se informação irrelevante.

A legendagem convencional lida com o problema da transferência para a escrita de um modo diferente da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Enquanto a dificuldade da primeira passa por saber traduzir de um modo que veicule a mensagem e os subelementos que os autores do conteúdo quiseram transmitir, como parte da banda sonora, a dificuldade da segunda passa por saber adaptar informações sonoras, sem pôr em causa o conceito da acessibilidade quanto ao tempo e ao espaço. O desafio não passa por saber o que escrever para indicar o som, mas antes pela clareza, bem como por equacionar até que ponto o acréscimo de informação não colocará em causa os aspectos de acessibilidade necessários para que o público-alvo compreenda os conteúdos. Trata-se de um acréscimo de informação para ajudar o espectador por oposição a uma simplificação para facilitar a compreensão.

2. A Tradução Audiovisual e a Legendagem para Surdos ou Pessoas com Dificuldades Auditivas

2.1. Tradução Audiovisual: Contextualização Teórica

A tradução audiovisual refere-se à transferência dos componentes verbais e não-verbais (áudio e componentes visuais) de uma língua para a outra (tradução interlinguística⁸) ou dentro da mesma (tradução intralinguística⁹) (Zabalbeascoa 2008, 23). Patrick Zabalbeascoa (2008, 23) caracteriza os textos audiovisuais como informação expressa através de dois canais de comunicação que usam sistemas de sinais diferentes: o canal acústico relativo ao som, às falas, à banda sonora e aos efeitos especiais; e o canal visual relativo às imagens e aos oráculos. A tradução audiovisual inclui várias modalidades entre as quais se destaca aquela em que assenta o enfoque deste relatório: a legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas. Outras modalidades pertencentes a este ramo incluem a dobragem,¹⁰ a audiodescrição,¹¹ o *fansubbing*,¹² entre outras. Para além disso, a tradução audiovisual pode ser interlinguística ou intralinguística, sendo que no caso da RTP a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas é maioritariamente intralinguística visto que se foca na interpretação de sinais verbais e não-verbais da língua portuguesa e respectiva conversão para sinais verbais visuais dentro da mesma língua.

De modo a compreender melhor a legendagem, em geral, deve atentar-se, desde logo, nos países que têm preferência pela legendagem e não pela dobragem. A tradição portuguesa de apostar na legendagem já vem desde o tempo do Estado Novo, mais precisamente do ano de 1948, quando o decreto-lei nº 2027, apelidado de “Lei da Protecção do Cinema Português” foi promulgado. Esta legislação visava proteger o cinema português da poderosa indústria de entretenimento norte-americana, com o intuito de utilizar o cinema como instrumento de propaganda ao regime. De acordo com artigo 13 da referida lei, era proibida a exibição de filmes estrangeiros dobrados em língua

⁸ Entende-se por tradução interlinguística, a interpretação de sinais verbais entre duas línguas, de uma língua para outra. (Jakobson 1959, 2)

⁹ Entende-se por tradução intralinguística, a interpretação de sinais verbais e a conversão para outros sinais dentro da mesma língua. (Jakobson 1959, 2)

¹⁰ Refere-se à substituição da banda sonora original relativa aos diálogos das personagens por uma gravação na língua de chegada que transmite a mesma mensagem. (Díaz-Cintas e Orero 2010, 442)

¹¹ Reporta-se à narração de informação visual importante de uma produção audiovisual entre o diálogo das personagens, de modo a ajudar o público cego a entender o programa. (Remael 2012, 4)

¹² Refere-se à legendagem não oficial de animações japonesas, realizada por fãs para públicos não japoneses. (Bogucki 2009, 1)

portuguesa, de modo a proteger a genuinidade do espectáculo cinematográfico nacional. A medida foi implementada na década de cinquenta, altura em que a taxa de analfabetismo era bastante elevada, afastando a maior parte da população dos filmes estrangeiros – que poderiam veicular ideais consideradas subversivas pelo regime¹³ – devido à sua incapacidade para ler as legendas. Mais tarde, em 1971, a lei foi alterada de modo a incluir a dobragem, mas esta ficaria pendente da autorização de um eventual regulamento que nunca viria a existir, ou seja, na prática, nada se alterou. Só em 1993, de acordo com o decreto-lei nº350, a dobragem foi legalizada. Todavia, mais uma vez, na prática nada mudou, pois os hábitos da população revelaram-se mais fortes, permanecendo a legendagem como a modalidade de tradução audiovisual preferida em Portugal.

Da mesma forma que a Ditadura queria proteger os seus interesses *vis-à-vis* a indústria norte-americana, outros países europeus optaram pela dobragem dos conteúdos estrangeiros. No entanto, países mais pequenos e com menos recursos, como, por exemplo, a Roménia, a Sérvia e a Estónia, entre outros da região báltica, apostaram na legendagem por se tratar de um o método menos dispendioso e mais rápido, em comparação com a dobragem, mais dispendiosa e mais lenta.

Para se perceber melhor os componentes da tradução audiovisual, pode utilizar-se a figura de Zabalbeascoa (2008, 23) que ilustra as quatro componentes da tradução audiovisual:

	Audio	Visual
Verbal	Words heard	Words read
Non-verbal	Music + special effects	The picture Photography

Figura 3 - Os Quatro Componentes do Texto Audiovisual

¹³ De acordo com o artigo 3º da Constituição de 1933, “a Censura terá somente por fim impedir a perversão da opinião pública na sua função de força social e deverá ser exercida por forma a defendê-la de todos os factores que a desorientem contra a verdade, a justiça, a moral, a boa administração e o bem comum, e a evitar que sejam atacados os princípios fundamentais da organização da sociedade.” A tradução inseria-se nesta ideologia por não se encontrar isenta de controlo por parte do Estado Novo e por se tratar de um procedimento que tinha de ser controlado de modo a evitar que ideias que não interessassem ao regime (como ideais comunistas) fossem traduzidas e postas a circular em Portugal. (Castagna 2013, 80)

Existindo dois tipos de sinais (verbais e não verbais) e dois sistemas de comunicação (auditivo e visual), em tradução audiovisual o tradutor-legendador deve ter em consideração quatro componentes: a componente áudio-verbal (as palavras ou falas ouvidas); áudio não-verbal (todos os outros sons, como a música e os efeitos especiais); visual-verbal (as palavras escritas, ou seja, os oráculos) e visual não-verbal (os sinais visuais restantes como as imagens). De acordo com a figura de Zabalbeascoa (Fig.3), metade dos componentes do texto audiovisual prende-se com a componente auditiva. Sendo o presente Relatório primordialmente dedicado a analisar a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, podem antecipar-se obstáculos no tocante à compreensão das falas e dos sons. Haverá, porém, uma compensação na componente visual. Para além disso, Zabalbeascoa (2008, 4) denota uma cumplicidade entre os quatro componentes, os quais são considerados inseparáveis e complementares uns dos outros, embora existam programas focados maioritariamente num deles apenas. As características pertencentes à componente visual foram criadas com o intuito de se aliarem à componente auditiva.

Zabalbeascoa (2008, 25) distribui, ainda, estes quatro componentes por géneros, permitindo verificar a existência de programas com maior ênfase na componente verbal e outros na componente não-verbal, e comparar esse espectro com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Os programas mais problemáticos no âmbito da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas seriam os situáveis mais na componente verbal do que na componente não-verbal. Discursos ou debates transmitidos por rádio constituem exemplos de programas basicamente verbais que marcam um dos extremos do espectro. Nestes casos, torna-se particularmente problemático adaptar o conteúdo audiovisual para o público surdo ou com dificuldades auditivas dado que a componente visual é limitada.

Do outro lado do espectro encontra-se a componente não-verbal, que engloba os textos com ênfase na componente visual. Um exemplo de texto audiovisual presente neste extremo diz respeito aos programas mudos com enfoque nas acções. Neste caso encontram-se actuações por parte de mimos, programas de belas artes (escultura ou pintura) e tiras de desenhos animados sem som, como, por exemplo, a rúbrica “A Mosca” da RTP. Este constitui o extremo adequado às audiências surdas ou com dificuldades auditivas no âmbito do espectro dos textos audiovisuais.

Embora a tradução audiovisual englobe esta variedade de textos audiovisuais, existe um meio-termo entre os canais de comunicação e os sinais. Um exemplo

paradigmático é uma peça de teatro acompanhada de legendas. Aqui os canais auditivos e visuais são usados ao máximo enquanto se utilizam sinais verbais e não-verbais ao mesmo tempo.

Através de Zebalbeascoa (2008), consegue-se perceber o espectro da tradução audiovisual e as suas componentes, dado que se trata de uma modalidade da tradução em que as componentes verbal e auditiva desempenham um papel importante para a concepção de significado nos textos audiovisuais. Embora o presente Relatório se foque na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, as componentes visuais e auditivas aplicam-se às outras modalidades da tradução audiovisual. De facto, a dobragem tem uma ênfase na componente auditiva que seria impossível de inserir no contexto da acessibilidade para o público surdo ou com dificuldades auditivas. Por outro lado, a modalidade da audiodescrição tem como objectivo usar a componente auditiva para compensar a falta de acesso à componente visual do público cego.

O desafio inerente à legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas provém da capacidade de o tradutor adaptar sinais verbais e não-verbais para sinais verbais visuais, acrescentado as limitações da velocidade de leitura e número de caracteres limitados. Este obstáculo é raro em tradução, exceptuando, por exemplo, a tradução audiovisual, a tradução de *marketing* (*slogans*, por exemplo) e a tradução de artigos para a imprensa.

Com o passar dos anos, a tradução audiovisual foi-se desenvolvendo, já podendo, hoje em dia, ser considerada um domínio de investigação próprio dentro dos Estudos da Tradução e não como um ramo dos Estudos Literários. (Pinto 2012, 1) Existe também uma tendência em considerar a tradução audiovisual como um género e não como uma área que engloba vários géneros, (Pinto 2012, 1) crescimento que se deve sobretudo ao aumento da actividade profissional no ramo da tradução audiovisual, bem como à noção de que a tradução audiovisual constitui uma área vasta que engloba em si várias modalidades, como a legendagem, a dobragem, a audiodescrição, a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, entre outras. Em Portugal favorece-se a legendagem relativamente à dobragem, excepto quando se trata de programas infanto-juvenis (um sinal da acessibilidade no ramo da tradução audiovisual). Espanha, por outro lado, privilegia a dobragem de quase todos os seus conteúdos independentemente do público-alvo.

Hoje em dia, o conceito de tradução audiovisual traz novos desafios, numa altura em que, pela sua natureza, o trabalho dos tradutores-legendadores é frequentemente alvo

de críticas (Gottlieb 1994, 102). Dado que o texto de partida se encontra a par do texto de chegada, o público com conhecimentos da língua de partida (na actualidade, uma grande maioria, devido à globalização) não se poupa a críticas quando a legenda não apresenta as marcas de discurso presentes na língua de partida (Pinto 2012, 11). Tendo isto em conta, afigura-se curioso observar que as traduções audiovisuais são mais criticadas por pessoas que captam os elementos que poderão estar em falta e não de pessoas sem conhecimento da língua de partida. Esta situação talvez se deva ao facto de que se o espectador não domina a língua de partida não irá notar a ausência desses elementos, o que, por um lado, pode ser prejudicial, mas, por outro, poderá significar que os referidos elementos não sejam considerados essenciais por parte dos tradutores-legendadores.

Estas marcas podem ser de humor (através de trocadilhos) ou decorrentes de diferentes sotaques das personagens. Em Portugal, a SIC Radical tentou abordar esta situação ao introduzir elementos do *fansub* como cores e *smilies* nas suas legendas convencionais. Trata-se de uma situação curiosa que vai ao encontro da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Sara Ramos Pinto (2012, 11) sugere a inclusão destas medidas da SIC Radical na legendagem convencional, sem pôr em causa a sua compreensão por parte do público. Tal poderia vir a contribuir, em grande medida, para a acessibilidade, uma vez que seria transmitida em todos os meios de comunicação.

De um modo geral, a tradução audiovisual ainda pode vir a crescer exponencialmente devido a todas as suas modalidades e à aposta de certos países em implementá-las. Com o avançar da tecnologia e o aumento da popularidade de serviços de *streaming* como a Netflix e a HBO Portugal, o seu crescimento torna-se inevitável, pois o próprio avanço da tecnologia pode trazer novos meios e técnicas, bem como plataformas de difusão que ajudem a pavimentar a acessibilidade, também ela embrionária no seio da tradução audiovisual.

2.2. Acessibilidade

Um dos aspectos mais difíceis de analisar na legendagem é a sua acessibilidade. O conceito de acessibilidade refere-se ao nível de compreensão, uso e conveniência de um produto ou de um serviço, bem como estes foram manipulados ou alterados de modo a corresponder às necessidades da quem os usa ou de quem necessita deles (Remael 2012, 1). Na sociedade actual, o grau de acessibilidade constitui um dos factores de maior importância quanto à qualidade de vida, como, por exemplo, a acessibilidade dos

transportes. De acordo com Aline Remael, trata-se de um conceito ligado à globalização dos direitos humanos (2012, 2). No caso dos *media*, a acessibilidade inclui a investigação e as práticas que definem o quão rápida e facilmente a informação chega a todos os destinatários, sem excepções. Incluída neste espaço, a análise da acessibilidade da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas passa pela definição de regras e de normas para levar esta modalidade de tradução audiovisual ao respectivo público-alvo.

Incluída neste espaço, a análise da acessibilidade da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas passa pela definição de regras e normas para levar esta modalidade de tradução audiovisual ao seu público-alvo.

Historicamente, a preocupação com a acessibilidade na tradução audiovisual começou na década de setenta do século passado, nos Estados Unidos da América e no Reino Unido. (Neves 2005, 107) Porém, só a partir de 2003, no Ano Europeu das Pessoas com Deficiência, a acessibilidade na tradução audiovisual ganhou ímpeto, numa tentativa de melhorar a qualidade de vida da população com deficiência¹⁴ (Pinto 2012, 5).

A acessibilidade constitui uma temática pouco explorada em Portugal. A legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas tem-se deparado com alguns obstáculos para se implementar no país como uma modalidade efectiva e necessária (como a legendagem convencional), representando o pouco que existe em termos de *media* acessíveis em Portugal, juntamente com a audiodescrição e a linguagem gestual. Esta última ainda é alvo de muitas críticas devido ao espaço dedicado ao intérprete de linguagem gestual no ecrã, a falta de percepção dos movimentos labiais e faciais do intérprete e (como a legendagem e a audiodescrição) os conteúdos que sustentam esta acessibilidade, como debates televisivos e programas familiares (“O Preço Certo”). Estes aspectos são discutidos por Josélia Neves em *Audiovisual Translation for Accessible Media in Portugal* (2012). O episódio de 29 de Dezembro de 2018 do programa “Voz do Cidadão” chegou a referir falhas na acessibilidade na RTP, mostrando críticas de telespectadores que apontavam o dedo à linguagem gestual e à falta de legendagem de teletexto para os programas mais vistos do canal.

¹⁴ Curiosamente, fora do âmbito da tradução audiovisual, também existem casos de falta de acessibilidade para os surdos. No jornal *Sábado* do dia 19 de Janeiro do corrente ano, pode ler-se que os surdos ainda esperam por uma *app* para ligar para o 112, quando a promessa foi feita há já dois anos. A *app* permitiria aos surdos usar videochamadas e SMS para chamar os serviços de urgência.

Como Josélia Neves (2012, 7) refere a RTP foi a primeira entidade televisiva portuguesa a empreender esforços na questão da acessibilidade, bem como a tentar introduzir a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, nos canais 1 e 2, em 15 de Abril de 1999, graças a um acordo entre a Associação Portuguesa de Surdos e a emissora. Na altura, o acordo assentava em legendar quinze horas por ano, um número em muito ultrapassado chegando às oitocentas horas. A qualidade, no entanto, era baixa devido à ausência de certos caracteres no ecrã, à selecção limitada de programas e à hora em que eram transmitidos. Na actualidade, as legendas preparam-se com antecedência, sendo transmitidas no momento em que o programa começa. Problemas como a selecção de programas e a qualidade da legenda encontram-se, de momento, sob análise interna, tendo em conta o *feedback* proveniente dos telespectadores, para que se possam encontrar soluções.

Contrariamente à RTP, a SIC e a TVI não implementaram serviços visando a acessibilidade até a legislação entrar em vigor.¹⁵ O protocolo “Novas Opções para o Audiovisual”¹⁶ foi aceite por estas emissoras, abrangendo o acordo a linguagem gestual (mínimo de duas horas semanais) e a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas (mínimo de cinco horas semanais). Desde então, a legendagem de teletexto tem sido incorporada em telenovelas, em ambas as emissoras, cumprindo, assim, os limites exigidos por lei. No entanto, nenhuma destas emissoras procurou aumentar o número de conteúdos disponíveis para a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, um aspecto melhorado ao longo dos anos por parte da RTP. A SIC e a TVI ainda não implementaram a audiodescrição, apontando como razão os custos técnicos e financeiros, associando-os ao público-alvo diminuto a que se destinam estes serviços.

As operadoras também não têm contribuído para o aumento da acessibilidade. A MEO disponibiliza o serviço de teletexto, mas a NOS não o faz. Acrescente-se, ainda, a falta de quaisquer opções de legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas e a audiodescrição. Josélia Neves (2012, 11) considera a possibilidade de existir um canal dedicado exclusivamente à população portadora de deficiências visuais ou auditivas, embora esta medida pudesse ser encarada como uma forma de discriminação

¹⁵ V. Lei da Televisão (Lei nº 27/2007, 30 de Julho): Direitos das pessoas com necessidades especiais na acessibilidade. (DL nº 163/2006 1ª Série nº 152).

¹⁶ Protocolo que tinha como objectivo uma renovação dos *media* devido à crise de identidade e organização daqueles que sofreriam na altura.

dato que separaria o público surdo ou com dificuldades auditivas dos restantes. Todavia, esta resolução afigura-se viável, embora possa ser vista como uma forma de excluir este público-alvo. Neste caso, considera-se que a acessibilidade constitui uma prioridade, pelo que a solução proposta resolveria muitos dos problemas indicados pelos telespectadores com deficiências. Para além disso, o sentimento de discriminação eventualmente originado pela separação dos dois públicos não é partilhado por todos, nem da mesma forma. Neste momento, os telespectadores já são discriminados, situação que não mudará com esta solução, mas que melhorará decerto a sua qualidade de vida. Nos dias de hoje, a vasta maioria da população já mudou para a televisão digital, uma realidade demonstrativa do quão irrelevante se afigura o conceito de acessibilidade do ponto de vista das operadoras. Aliás, os mais favorecidos são os utilizadores do modelo TDT,¹⁷ já que não perdem o acesso ao teletexto e aos poucos conteúdos sustentados por este meio.

Outra área em que ainda se verificam questões de falta de acessibilidade é a indústria dos DVDs, CDs Blu-ray e cinema. Josélia Neves salienta a inexistência da acessibilidade nos cinemas portugueses referindo que, por norma, os filmes são legendados interlinguisticamente ou dobrados, invalidando, deste modo, o acesso por parte do público surdo ou com dificuldades auditivas (2012, 11). De igual forma, a maior parte dos CDs Blu-ray também não têm uma opção de acessibilidade incluída nos seus conteúdos, adoptando os mesmos procedimentos e tradições do cinema. Ainda que a indústria acredite que a legendagem convencional presente nos filmes e DVDs satisfaça as necessidades do público surdo ou com dificuldades auditivas, considera-se que a falta de informação respeitante aos efeitos sonoros e à ausência de legenda no caso das dobragens põem em causa a acessibilidade, aumentando ainda mais a discriminação. No entanto, de momento, e tanto quanto se sabe, ainda não existem quaisquer planos para introduzir meios de acessibilidade na indústria do cinema e dos CDs Blu-ray.

Ainda em torno do conceito de acessibilidade deve referir-se o avanço da tecnologia enquanto difusora da maior parte da informação. Por todo o mundo existem indivíduos de variadas idades e com conhecimentos diversos que não têm acesso aos *media* por falta de instrução. Pessoas mais idosas poderão não ter os conhecimentos necessários para usufruírem da nova tecnologia, nem ninguém que lhos ensine. Por outro lado, a nova geração já possui os conhecimentos necessários para tornar os *media* mais acessíveis. Deste modo, a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas

¹⁷ TDT (Televisão Digital Terrestre) constitui um serviço disponibilizado pelo Estado para pessoas que não optem pela televisão digital. Trata-se de uma actualização da infra-estrutura do modelo analógico.

torna-se uma impossibilidade, não só devido à falta de acesso aos meios tecnológicos referidos, mas também junto do público mais idoso. Embora não seja impossível abordar a questão em apreço, tornar-se-ia impossível encontrar uma solução que não passasse pela instrução devida relativamente às plataformas difusoras.

As regras e os padrões presentes na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas constituem um primeiro passo na tentativa de tornar a legendagem acessível ao público-alvo. Aline Remael recorda o número conteúdos, de plataformas, de dispositivos e de serviços que têm de existir para que este tipo de legendagem seja possível (2012, 2-3).

Em Portugal, mais concretamente no caso da RTP a que o estagiário teve acesso, estes três elementos existem, mas com limitações. Desde logo, o conteúdo tem de ser adaptado ao público surdo ou com dificuldades auditivas. Uma vez finalizada essa adaptação, o conteúdo é inserido num servidor próprio, no local de trabalho, que o transmitirá para as televisões através do teletexto da RTP. Todavia, o processo de inserção da legenda e de a pôr no ar ainda é muito rudimentar, tendo uma pessoa de permanecer no local para o fazer, facto que não limita a acessibilidade da legenda, mas dificulta o trabalho do tradutor-legendador, o qual tem de realizar uma tarefa que já deveria estar automatizada. Para além disso, este tipo de transmissão acarreta falhas e atrasos totalmente alheios ao ficheiro de legenda. Finalmente, a plataforma que difunde a legenda é a plataforma de teletexto da RTP, apenas acessível a utilizadores da operadora MEO para a televisão digital e aos utilizadores do serviço TDT, visto que apenas estes serviços têm comandos com botão de teletexto.

Deve ainda referir-se que o “RTP Play”, acedível através da *internet* em qualquer computador, inclui o formato da legenda para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, o que contribui para o aumento da acessibilidade, mas ao custo do tempo de espera até os conteúdos mais recentes estarem disponíveis para visualização na plataforma.

Tendo em conta estes vectores que tornam a televisão acessível ao público surdo ou com dificuldades, o actual estado da referida cadeia ainda se encontra numa fase muito embrionária, não ajudando a combater a falta de acessibilidade presente neste *media*. A solução passa, da perspectiva do estagiário, por incluir o serviço de teletexto em mais operadoras e/ou criar uma nova opção que deixe de depender do teletexto e se articule mais com operadora em si, sob a forma de menus ou de botões no comando.

Embora seja difícil encontrar uma solução definitiva para o problema acima

apresentado, saber os números dos utilizadores dos serviços e as suas opiniões acerca dos mesmos vai ao encontro de uma possível legislação que englobe e acolha a acessibilidade dos produtos e dos serviços que os utilizadores mais usam ou se tornam mais indispensáveis (Remael 2012, 3). Embora não se conheça exactamente o número de pessoas surdas ou com dificuldades auditivas existentes em Portugal, sabe-se que existem mais de 115 mil indivíduos com algum tipo de défice auditivo incapazes de interpretar a linguagem gestual. A acessibilidade da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas não é considerada tão indispensável como a acessibilidade para deficientes motores, todavia constitui um dos principais obstáculos (a par da audiodescrição) à inclusão de indivíduos portadores desta deficiência, nomeadamente acrescentando algum prazer ao seu quotidiano. Esta situação verifica-se numa altura em que o entretenimento televisivo constitui um dos passatempos fundamentais da população portuguesa, nomeadamente das pessoas idosas, um dos principais grupos alvo da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas.

Na Constituição Portuguesa (parágrafo 1 e 2 do artigo 71º) consta que os cidadãos com deficiências têm os mesmos direitos, devendo a sua inclusão na sociedade ser assegurada por meio de iniciativas e dispositivos adequados. Neste sentido, várias medidas têm sido tomadas, visando a acessibilidade em Portugal, entre elas o aumento pluriannual dos conteúdos televisivos que sustentam vários meios de acessibilidade, nomeadamente a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, bem como a definição de metas a atingir por parte dos canais públicos e privados.

Embora a legislação exista, em Portugal ainda são raras as empresas que seguem o exemplo da RTP na adaptação de conteúdos para o público surdo ou com dificuldades auditivas, embora a própria RTP continue a carecer deste tipo de legendagem em alguns dos seus programas mais populares, como “O Preço Certo”, por exemplo. Embora se trate de um programa transmitido, maioritariamente, em directo, o que dificulta a inclusão da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, a RTP não tem linguagem gestual nos programas em directo, nem legendagem para os programas gravados. A resistência deve-se sobretudo aos custos que a distribuição e a tecnologia acarretam (Neves 2012, 6). Tais dificuldades, juntamente com as obrigações impostas pela legislação, provocam uma forte oposição por parte das emissoras. Assim, o processo de integração dos serviços de acessibilidade abrandou de tal modo que acabou por estagnar. Embora Portugal seja mais proactivo e receptivo a implementações no âmbito da acessibilidade, em comparação com outros países, o seu alcance abrange apenas a

linguagem gestual, a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas e a audiodescrição em poucos canais. Josélia Neves questiona o quão disponíveis se encontram as principais empresas do ramo televisivo para fomentar a acessibilidade, nomeadamente quando tal traz custos e complicações adicionais, não justificadas por um público-alvo reduzido (2012, 6).

Ainda no tocante à acessibilidade dos *media*, mais concretamente à legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, o domínio da língua nativa dos espectadores difere muito. Este tópico vai ao encontro das dimensões técnicas e das regras presentes na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, uma vez que se trata de aspectos adaptáveis, que servem diferentes grupos etários. Sara Ramos Pinto argumenta que o tempo de leitura das legendas tem vindo a diminuir, uma vez que informação extra, como a explicação de trocadilhos, é acrescentada regularmente (algo malvisto até há poucos anos), ocupando espaço e tempo valiosos na legenda (Pinto 2012, 11-12). No entanto, a autora afirma que as gerações que crescem com estes novos parâmetros se encontram mais preparadas para ler as legendas de hoje em dia e com muito maior facilidade do que as gerações anteriores (Pinto 2012, 12). Esta questão pode ser transposta para a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, explorando o tempo de leitura necessário para este público-alvo. Trata-se de um tempo necessariamente mais longo, algo que deve constar em qualquer guia para este tipo de legendagem.

Desse modo, os conteúdos devem ser adaptados ao respectivo público-alvo e, depois, passar a um nível posterior de adaptação, tendo em mente os subgrupos incluídos nesse mesmo público. A RTP confere especial atenção ao grupo infanto-juvenil incluído no público-alvo dos surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, tendo especificações próprias que devem ser seguidas rigorosamente.

Aline Remael (2012, 7) afirma que a acessibilidade é um conceito em desenvolvimento, que ainda requer muito trabalho para garantir a sua consistência, mas que tal pode afigurar-se difícil, dada a heterogeneidade dos públicos-alvo, bem como a crescente complexidade dos programas. Neste contexto, deve destacar-se uma nova tecnologia de especial interesse no âmbito da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas: trata-se da reverbalização com reconhecimento de voz, já usada na BBC, no Reino Unido, e na DR, na Dinamarca. Esta tecnologia prepara o caminho para uma maior acessibilidade, servindo de exemplo para muitos países que ainda não vêm a acessibilidade como uma prioridade.

2.3. A Legendagem para Surdos ou Pessoas com Dificuldades Auditivas

A legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas constitui uma modalidade da legendagem com o objectivo de ajudar o público-alvo a compreender as legendas dos programas por meio de técnicas especiais para o efeito, como cores, alinhamentos e escrita por extenso de informações sonoras importantes. Trata-se de uma modalidade de legendagem difundida na Europa principalmente através do sistema de teletexto, existindo um outro método de difusão no continente americano. Deve destacar-se de novo a relevância da legenda por meio da reverbalização, que constitui um passo importante para um maior número de programas legendados, embora tenha erros de *software* no reconhecimento de voz e custos elevados no tocante ao alinhamento da legenda com a fala (Remael 2012, 6).

Antes da actualização das *guidelines* da RTP, torna-se necessário analisar a primeira modalidade de legendagem em questão, para além dos parâmetros mais gerais partilhados entre esta modalidade e a legendagem convencional. A presente secção do Relatório será dedicada ao contexto histórico da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, às características principais da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas e aos problemas que surgem ao longo do processo de legendagem.

Para além destes aspectos, deve notar-se que têm sido realizados poucos estudos no âmbito da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Embora o presente Relatório não tenha a pretensão de constituir uma contribuição directa para o avanço desses estudos, tem, todavia, como objectivo servir de apoio à acessibilidade do público-alvo em questão, mediante a análise da situação actual, contribuindo, assim, indirectamente para futuras discussões em torno desta temática.

2.3.1. Contexto Histórico

Tal como brevemente mencionado na secção 2.2., a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas remonta à década de setenta do século XX, nomeadamente no Reino Unido e nos EUA. Estes países desenvolveram sistemas capazes de apresentar o que é hoje conhecido por “closed captions”, um sistema também usado na plataforma *Youtube*. Trata-se de legendas que podem ser desactivadas consoante o

desejo do telespectador. Nos dias de hoje, o sistema mais utilizado é a plataforma de teletexto para a difusão das legendas para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Embora, actualmente, estes dois sistemas funcionem como se fossem apenas um, Josélia Neves argumenta que a era digital poderá vir a inutilizar este sistema (2005, 107). Tendo em conta a falta de meios acessíveis para esta modalidade da legendagem, esta mudança seria bem-vinda, sobretudo se significasse uma melhoria da situação actual.

Embora a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas tenha começado na década de setenta, como se referiu, Josélia Neves afirma que as primeiras tentativas remontam à década de quarenta, quando Emerson Romero,¹⁸ ele próprio surdo, tentou adaptar filmes para o público surdo, usando técnicas do cinema mudo (2005, 107). Depois desta primeira tentativa, outras se lhe seguiram. A empresa Captioning Films for the Deaf foi criada justamente com o objectivo de arrecadar fundos e de distribuir filmes devidamente adaptados para o público surdo.

Com o passar dos anos, o interesse em legendar para o público surdo foi crescendo, culminando na transição para a televisão, com a primeira transmissão a ocorrer em 1971, na First National Conference for the Hearing Impaired, no Tennessee. Depois, em 1972, um episódio da série *French Clef* foi transmitido com legenda aberta (o contrário de “closed captions”) para surdos. Oito anos depois, em 1980, várias estações televisivas britânicas, como a ABC, a NBC e a PBS, ofereciam programas legendados para o público surdo, sob a forma de “closed captions”.

Na actualidade, esta forma de “closed captions” ou “legendas ocultas” é apenas utilizada nos EUA, em televisões que adoptaram o sistema analógico e com treze ou mais polegadas, para que possam incluir os descodificadores da linha 21,¹⁹ um sistema que permite a visualização de legendas ocultas na linha 21 da televisão (Neves 2005,109).

Na Europa, o sistema de legendas ocultas realiza-se através do teletexto. A própria legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas surgiu no seguimento da necessidade e da consciencialização crescente na altura, por parte de quem tinha acesso a filmes estrangeiros, de que estes tivessem em conta as necessidades das pessoas surdas.

O sistema de teletexto foi criado também na década de setenta, no Reino Unido, sendo o objectivo conceber um sistema económico focado apenas na distribuição de

¹⁸ Actor do cinema mudo norte-americano, Emerson Romero (1900-1972) ficou surdo devido a uma febre de tosse convulsa que contraiu com seis anos (Lang & Meath-Lang 1995, 302).

¹⁹ A linha 21, a última linha de pixéis situada no topo do ecrã, fazia com que a legenda fosse transmitida nessa linha, apagando a imagem de fundo. Apenas as televisões mais antigas possuem os descodificadores que lêem as legendas difundidas deste modo.

legendas para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Após várias mudanças de formato, de caracteres e a introdução do uso de cores, o primeiro serviço de teletexto público foi lançado, no Reino Unido, em 1976 (Neves 2005, 111). Este sistema tornar-se-ia a norma do serviço de teletexto, por volta da década de noventa, sendo adoptado por países europeus, bem como noutros continentes, como a África e a Ásia.

Presentemente, o sistema de teletexto é composto por duas partes. Na parte informativa, podem verificar-se os resultados de jogos de futebol ou de lotarias. A outra parte serve como difusora da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Acede-se às legendas através de um código introduzido no teletexto e apresentado no canto superior esquerdo do ecrã.

Ainda por volta da década de setenta, a modalidade de legendagem *fansub* – legendagem não oficial realizada por fãs dos programas – estava a tornar-se popular devido ao sucesso dos desenhos animados japoneses conhecidos por “anime”. Não havendo regras e existindo mais criatividade no tocante à acessibilidade, o *fansub* foi pioneiro em muitos dos aspectos que definem hoje a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Veja-se, por exemplo, a mudança de cores para marcar diferentes personagens, o uso de legendas com mais de duas linhas, a identificação de temas musicais e instrumentais através de diferentes alinhamentos e a coloração progressiva da legenda conforme o ritmo de uma canção.

2.3.2. Problemáticas

Como já foi mencionado ao longo do presente Relatório, a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas apresenta uma série de problemas, dado o seu público-alvo e o enfoque na acessibilidade. Ao longo desta secção serão discutidos aspectos como o género de programa, a apresentação do texto e o som. O género de programa cria problemas devido às diferenças entre os vários géneros. Enquanto uns focam-se nas personagens e nas falas, outros focam-se no som e nas imagens. A apresentação do texto também cria problemas dado que é a partir daqui que as informações do programa serão adaptadas para os telespectadores surdos ou com dificuldades auditivas, por meio de cores e posicionamentos exclusivos à legendagem de teletexto. Por fim, serão discutidos o som e o seu papel nos programas e a forma como estes causam problemas ao tradutor-legendador no momento de adaptar informação sonora para informação escrita. Deve também mencionar-se um outro problema que se

coloca com esta modalidade da legendagem: a falta de *guidelines* (directrizes) para o tradutor-legendador. As *guidelines* da RTP, por exemplo, são retiradas do *Office of Communication*, o regulador britânico para a comunicação social. Mais uma vez, este Relatório pretende não só actualizar o guia já existente, mas também conferir-lhe uma certa originalidade ao dar exemplos actuais e acrescentando novas imagens que ilustrem essas actualizações.

2.3.2.1. Género de Programa

A primeira problemática a ter em consideração é o género de programa. Embora existam muitos géneros diferentes de programas, podem considerar-se os principais legendados no Gabinete dos Conteúdos Adaptados da RTP os seguintes: os documentários, as séries e os filmes estrangeiros e os programas infantis. Para analisar cada um destes três tipos, usar-se-ão os critérios propostos por Josélia Neves: a velocidade de leitura do público-alvo, as características estilísticas, a comunicação interpessoal demonstrada e a função desempenhada pelo som (2005, 175). Ao mesmo tempo serão feitas comparações com o actual estado da legendagem na RTP para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas.

A velocidade de leitura muda sobretudo consoante a idade da pessoa. As crianças em fase de aprendizagem necessitam do dobro tempo de leitura do que os jovens adultos (Linde e Kay 1990: 11), mas as pessoas idosas poderão ter dificuldades em ler as legendas devido à perda gradual dos sentidos. Analise-se a velocidade de leitura quanto ao tipo de programa. No respeitante aos documentários, existem alguns com temáticas mais complexas do que outros, podendo agrupar-se com as séries e os filmes estrangeiros, dado que todos visam um público-alvo adulto, sendo os tempos de leitura semelhantes. Assim, torna-se muitas vezes possível aumentar os tempos de entrada e de saída da legenda para além das falas correspondentes. Neste âmbito, o maior problema que se levanta diz respeito aos programas infantis, os quais, mesmo em legendagem convencional, se tornam difíceis de legendar devido ao tempo de leitura. Pode assumir-se que o público surdo ou com dificuldades auditivas requeira, pelo menos, um ou dois segundos a mais do que o previsto na legenda convencional. No entanto, esta “solução” afigura-se impossível, tanto para programas infantis como para a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldade auditivas, devido principalmente à quantidade de informação adicional que a legendagem para este grupo tem de transmitir. Nas *Guidelines* da RTP encontra-se

explícito que a legendagem dos programas infanto-juvenis deve ter um cuidado redobrado com os tempos de entrada e de saída, bem como com a divisão e o número de caracteres de cada legenda. Trata-se de um indício de que existe a noção de que este público-alvo necessita de cuidados especiais. Todavia, o critério de ajustar a legenda aos movimentos da boca das personagens juntamente com a informação adicional torna impossível satisfazer por completo o público infanto-juvenil surdo ou com dificuldades auditivas.

Analisando agora as características estilísticas presentes em cada tipo de programa, Josélia Neves apresenta exemplos, nos quais as características estilísticas não são facilmente transmitidas por meio da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, questionando-se sobre o modo como tais características podem ser transmitidas (2005, 177). Comédias e debates políticos têm especificidades únicas, como a temporização da história, no primeiro, e as interrupções no discurso e as interpolações por parte dos vários intervenientes, no segundo.

No caso da RTP, existem poucas indicações ou regras pertinentes relativas a este aspecto nas *Guidelines* oficiais. Encontram-se apenas regras para marcar tons de ironia por meio de um ponto de interrogação entre parênteses “(?)” e para marcar segundas intenções no diálogo de uma personagem, por meio de um ponto de exclamação entre parênteses “(!)”. Embora se trate de uma tentativa para passar a ênfase e o tom de voz dos diálogos, deve sublinhar-se a ausência de mais soluções para resolver os problemas que se apresentam. Aliás, as indicações presentes nas *guidelines* da RTP praticamente não são utilizadas pelos tradutores-legendadores, já que as situações particulares dos produtos audiovisuais são únicas, tendo-se já criado um certo hábito de não as aplicar.

Os documentários constituem o tipo de programa que mais dispensa soluções quanto às características estilísticas, pois a maior parte das falas vêm de um narrador que mantém o mesmo tom de voz ao longo da narração. A maior parte das pessoas entrevistadas também não constitui um problema visto que muitas lêem o que dizem através de um guião pré-elaborado. Nos filmes e nas séries estrangeiros, este problema reveste-se de outra natureza, pois, as personagens demonstram emoções, gritam (por vezes de alegria, outras de raiva ou tristeza) ou gemem com medo ou frio. Por vezes, as personagens experienciam um processo de introspecção, seja através de *flashbacks* ou ouvindo várias vozes ao mesmo tempo. À semelhança do que se verifica nos debates políticos, transmitir interrupções no discurso de uma personagem devido a um acontecimento ou a uma interpolação de outra personagem torna-se difícil. Uma característica estilística que se verifica, por exemplo, na mesma personagem é o sotaque,

bastante difícil de adaptar. Trata-se de um aspecto que em legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas é completamente omitido devido à dificuldade, tanto do tradutor-legendador em representar o sotaque da personagem como do telespectador em perceber tais indicações na legenda. A solução seria, porventura, assinalar uma mudança de sotaque na legenda, mas tal procedimento não transmite toda a informação necessária, nem é a prática corrente.

Mais uma vez, os desenhos animados infanto-juvenis são os que mais padecem de características estilísticas difíceis de transmitir para o telespectador. Dado o seu público-alvo, os diálogos dos desenhos animados contêm muitas interjeições, como suspiros e gemidos, para qualquer acontecimento que testemunhem, numa tentativa de evitar grandes silêncios entre as falas. Descrever todas as interjeições torna-se difícil e ocupa caracteres preciosos na legenda, que, por sua vez, aumentam os tempos de entrada e de saída da mesma, prejudicando as legendas seguintes. Para além disso, a música utilizada neste tipo de programas é muito variada e adequada ao momento em que se ouve. Ora, a música desencadeia emoções nos telespectadores, que se tornam difíceis de transmitir por palavras. Tendo em conta estes problemas, torna-se muito difícil encontrar uma solução que os resolva de uma forma que agrade a todos.

No respeitante à comunicação interpessoal, Josélia Neves afirma que os telespectadores são observadores que assistem a algo a decorrer, sem fazerem parte dessa ocorrência (2005, 177). Enquanto telespectadores, vemos outras pessoas a interagirem entre si através de variadas formas de diálogos, como negociações e conversas informais. Também se assiste a casos em que as pessoas falam de maneira diferente para outra personagem (quando escolhem serem educadas ou não). Para além destes aspectos, as personagens são construídas com base no enredo, sendo que a maneira como falam e agem muda consoante o mesmo.

Josélia Neves refere também a forma como o público surdo ou com dificuldades auditivas interpreta a informação interpessoal, a qual pode ser compreendida de maneira diferente ou não ser óbvia para um telespectador surdo. (2005, 178) No tocante a documentários, tal não constitui um problema, reforçando a ideia de que se trata de um tipo de programa simples, levantando poucos ou nenhuns problemas relativamente à legendagem. Claro que as séries e os filmes estrangeiros enquadram-se mais neste problema. Este tipo de programas é mais afectado por mudanças na comunicação interpessoal das personagens, dado que se compõe maioritariamente por imagens reais e situações representadas de forma realista o que entra em junção com o facto de que os

diálogos e a postura das personagens poderem ser interpretados de maneira diferente, devido à falta desta informação que é subjectiva por si só e não se encontra presente numa legenda de texto estático. Durante o estágio, o estagiário deparou-se com este problema e tentou solucioná-lo através de informações a cor azul que, resumidamente, demonstravam mudanças e detalhes importantes na comunicação, como, por exemplo, a alteração entre ironia e raiva, em muitas personagens psicopatas da série *Gotham*.

Os desenhos animados infanto-juvenis partilham deste problema, tornando-se ainda mais difícil transmitir a informação pelos motivos já mencionados, sendo o principal a quantidade de informação que tem de estar presente. Mesmo assim, os desenhos animados focam-se mais nas acções do que nas falas. A falta de expressões faciais complica o problema de um modo diferente do das séries e filmes estrangeiros, mas as indicações da música e os acontecimentos exagerados que acontecem ao longo do programa conferem mais “personalidade” à legenda e demonstram melhor o estado de espírito das personagens.

De certo modo, as regras mencionadas para o problema das características estilísticas podem ser úteis aqui, mas as subtis mudanças no discurso de uma personagem, como o tom de voz, bem como o seu estado de espírito no momento em que fala tornam-se quase impossíveis de transmitir, pelo que os telespectadores surdos e com dificuldades auditivas são obrigados a tentar preencher o vazio de informação, através do contexto e das expressões das personagens. Se os telespectadores não forem surdos de nascença ou se fizerem parte do grupo que tem dificuldades auditivas podem ter mais facilidade em ultrapassar este problema. De facto, este segmento do público-alvo já absorveu os sinais que demonstram certas mudanças de comportamento nas personagens, dado que testemunharam essas mudanças.

O último ponto a considerar diz respeito à função desempenhada pelo som. Tratando-se de um público-alvo que não consegue ouvir ou que tem dificuldades auditivas, seria de esperar que o som constituísse um problema na legendagem. De facto, quase todos os tipos de programas empregam o som de maneiras variadas e importantes: temas musicais que caracterizam o momento ou a personagem e efeitos sonoros para condizer com a cena em questão constituem alguns exemplos. O problema passa por encaixar a informação adicional apresentada na legenda, que pode aumentar os tempos de entrada e de saída da mesma, sem interferir com a interpretação e a sensibilidade do público, quanto à informação auditiva. Considerando os três tipos de programas discutidos até agora, verifica-se que todos eles incluem informações auditivas

importantes a inserir na legenda.

Os documentários têm sido alvo de excepção face a estes problemas, tendo sido, até ao momento, o tipo de programa mais simples de legendar para os surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. O facto de ser apenas necessário legendar a fala do narrador e de este se encontrar fora do ecrã torna o processo mais fácil para o tradutor-legendador. Todavia, os documentários também têm som. Um género de documentário que oferece informação auditiva abundante diz respeito à vida animal. De facto, os animais produzem sons únicos de especial interesse para quem vê este género de documentários. Aliás, as pausas efectuadas pelo narrador, ao longo de várias cenas, visa permitir que os telespectadores se centrem nos sons produzidos pelos animais e ambiente circundantes. Outro tipo de documentário que apresenta problemas prende-se com o conhecimento de bandas, cantores e músicas que têm imensa informação sonora, particularmente difícil de inserir na legenda quando se trata de músicas clássicas e sem letra.

No entanto, na RTP, este tipo de informação não é considerado relevante, não existindo, portanto, uma norma directamente relacionada com este aspecto. Todavia, pode concluir-se que existem duas razões para não se legendar estes sons: a primeira diz respeito à quantidade de informação adicional presente na legenda e à sua frequência, visto que estes documentários são ricos em sons; a segunda deriva da primeira, ou seja, tanta informação auditiva retiraria a atenção do telespectador do cerne do programa, desviando-o para uma informação que tem dificuldades em perceber. O foco do telespectador incide nas imagens e nas acções, pelo que existe uma linha divisória muito ténue entre a informação que deve ser incluída na legenda e aquela que pode tornar-se contraproducente.

A RTP adopta uma posição singular no tocante à legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas nos documentários. Qualquer que seja o género de documentário, a regra geral assenta em não legendar as falas das pessoas entrevistadas (caso sejam estrangeiros a falar outra língua), mas apenas o narrador. A legenda convencional usada para legendar os indivíduos entrevistados é aproveitada para a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Mesmo que aqueles desapareçam da imagem e surjam novos entrevistados, não existe qualquer informação adicional indicadora de quem está a falar e se o entrevistado mudou. A única excepção a esta regra são os documentários portugueses, nos quais, devido à ausência da legenda convencional, as falas dos entrevistados têm, evidentemente, de ser legendadas e adaptadas mediante o uso de cores e alinhamentos. Não foi dada qualquer razão para tal

prática, a não ser a tradição ou “já se faz assim há anos”. Pode argumentar-se que a informação sobre o entrevistado (quem fala e se está ou não em imagem) não se afigura relevante, mas apenas o que está a ser dito, dado que se trata de programas informativos. O estagiário, em sintonia, aliás, com Josélia Neves (2005, 178), discorda de tal prática uma vez que diminui o nível de acessibilidade, aumentando a discriminação presente neste género de programas. Embora os telespectadores sem deficiências auditivas não captem estas informações sobre os entrevistados, até porque não são consideradas essenciais, não existe qualquer razão para não legendar os documentários, usando as mesmas regras e estratégias utilizadas em outros géneros.

Quanto ao som, as séries e os filmes estrangeiros podem agrupar-se com os desenhos animados, visto que todos utilizam os efeitos sonoros de maneiras semelhantes. Nestes programas, a interpretação e a sensibilidade do tradutor-legendador adquirem um papel importante. As séries e os filmes estrangeiros tendem a ser um pouco mais simples no tocante a efeitos sonoros, porque utilizam a música em conjugação com os efeitos visuais. Em cenas de grande tensão, por exemplo, a música constitui o efeito sonoro predominante. Os efeitos sonoros mais comuns neste tipo de programa incluem explosões, disparos, sons provenientes de telemóveis ou de outros dispositivos electrónicos. Embora na RTP não haja uma regra que influencie a interpretação do tradutor-legendador quanto aos efeitos sonoros, existem situações em que tais efeitos podem ser omitidos da legenda devido à sua representação visual. No caso dos efeitos enunciados, como explosões e tiros, podem verificar-se as origens destes sons, a não ser que não estejam no ecrã, necessitando, nesse caso, de legenda. Aproveitando as conclusões apresentadas no parágrafo relativo às questões sonoras nos documentários, pode assumir-se que a informação visual ajudaria o telespectador a interpretar a informação auditiva.

O estagiário teve a oportunidade de legendar o filme *Sete Indomáveis Patifes*. As partes finais da película apresentam longas cenas de tiroteios com pequenos diálogos entre eles. Adaptar estas cenas finais demorou mais do que o resto do filme devido às constantes indicações de disparos e explosões. Trata-se de algo que pode ser mitigado, tanto para o tradutor-legendador como para o público-alvo através da informação visual.

No tocante aos desenhos animados infanto-juvenis, a interpretação e a sensibilidade do tradutor-legendador servem para filtrar a informação auditiva em excesso. Durante o estágio, o estagiário, por falta de experiência, incluía na legenda todo o tipo de informações auditivas, desde as realmente necessárias até às mais

insignificantes, como um simples gemido ou reacção de uma personagem. Nestes casos, é melhor anotar as informações relevantes para o enredo do que qualquer informação auditiva que apareça, visto que tal irá afectar os tempos de entrada e de saída das legendas, tornando-as muito difícil de ler, especialmente para o público surdo infanto-juvenil. No entanto, ligando ao ponto que discute as relações intrapessoais, constata-se que este excesso de informação poderia ajudar na interpretação do telespectador. Neste caso dá-se prioridade à leitura da legenda visto que se o telespectador não conseguir ler a legenda por falta de tempo, então quaisquer tentativas em transmitir informação acessível caem por terra.

Ao analisar os problemas derivados do tipo de programa, pode concluir-se que os documentários se afiguram os mais simples de legendar devido à ausência de problemas que geralmente surgem no contexto da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. O tipo de programa mais complexo são os desenhos animados infanto-juvenis, não só devido à exigência do público-alvo, mas também à natureza dos programas, os quais incluem imensos elementos que dificultam a tarefa do tradutor-legendador em transmitir toda a informação de forma acessível. Ao longo desta secção, analisou-se também o caso da RTP e a maneira como esta lida com os problemas apresentados. Neste âmbito, verificou-se a existência de alguns aspectos que podem ser melhorados, os quais serão discutidos no capítulo 2 da Parte III) do presente Relatório.

2.3.2.2. Apresentação do Texto

A forma de apresentação do texto da legenda constitui um vector importante na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Josélia Neves sugere três procedimentos para melhorar a apresentação e a legibilidade do texto: o tipo de letra, a cor e a disposição da legenda (2005, 185).

Todavia, persiste um problema que dificulta a legibilidade da legenda: a qualidade da imagem da televisão. Josélia Neves (2005, 186) alerta para a falta de qualidade de imagem da televisão, o que dificulta a visualização das legendas. Além disso, os telespectadores nem sempre se encontram à distância recomendada do ecrã. Hoje em dia, este tende a ser um problema menor, pois as televisões são, por norma, de alta definição, existindo já um mercado acessível a quem queira uma televisão 4K. Trata-se, portanto, de um problema que se foi anulando com o avanço da tecnologia.

De acordo com Josélia Neves, o tipo de letra usado em legendagem tem em

consideração a família tipográfica, o espaçamento, o estilo e os efeitos. No caso de Portugal, a família tipográfica maioritariamente usada é a *sans serif*, um tipo de letra básico, reconhecível pelo sistema de teletexto das emissoras. A autora refere-se, depois, ao uso de itálicos na legendagem de letras de canções, de vozes provenientes de telefones ou de televisões ou de falas numa língua estrangeira (2005, 186). Tal não é o caso na RTP, onde nunca são utilizados itálicos. O sistema de teletexto da RTP não reconhece os itálicos, pelo que as falas numa língua estrangeira, por exemplo, são colocadas entre aspas. As aspas também são utilizadas no caso de vozes provenientes de sistemas electrónicos, mas não no caso de letras de canções, onde se recorre às cores. Neste caso, o uso de itálicos seria útil na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas na RTP, porque distinguiriam mais facilmente elementos como as vozes de telefones de outros. No entanto, trata-se de um problema relativo ao sistema de teletexto, não sendo de fácil resolução ou alteração. Também não são utilizados negritos, visto que se confundem facilmente com a imagem do programa e, no caso da RTP, com a cor do fundo da legenda, que é preta.

Josélia Neves (2005, 188) alerta também para os problemas técnicos na apresentação das legendas, nomeadamente no respeitante a letras como “ç, ã, ê”, sobretudo em televisões que utilizavam o antigo sistema analógico. Como já referido na secção 2.3., este sistema foi substituído pelo TDT, pelo que este tipo de problemas na apresentação da legenda desapareceu. No entanto, ainda existem alguns caracteres não reconhecidos pelo sistema de teletexto, sendo transmitidos com erros. Os caracteres “º, º”, por exemplo, não são totalmente reconhecidos pelo sistema, embora exista uma solução para corrigir o problema: introduzir um ponto final antes dos caracteres em questão (4.º) resolve a incompatibilidade do sistema. Não obstante a existência desta solução, era fortemente recomendado ao estagiário que optasse por numerais ordinais por extenso (por exemplo, quarto).

A legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas utiliza o mesmo espaçamento que a legendagem convencional. Os únicos casos em que o espaçamento é diferente dizem respeito à pontuação. Pontos de interrogação e exclamação são colocados com um espaço de diferença da última palavra, de modo a evitar que os telespectadores confundam estes caracteres com letras do abecedário (! - l). No entanto, trata-se do único caso em que o espaçamento é diferente. Existem outras *guidelines* como a *ITC Guidance on Standards for Subtitling* que sugerem a utilização de espaçamentos noutras ocasiões, como, por exemplo, antes de um ponto final, depois de vírgulas, nas aspas e nos

parênteses. Todavia, o estagiário discorda destas sugestões, pois, embora tenham como objectivo ajudar os telespectadores, torna-se impossível, em muitos casos, executar todas estas sugestões, já que tal implica um aumento do número de caracteres e do tempo de leitura. Neste caso, as *guidelines* da RTP afiguram-se mais adequadas às situações em que o uso de espaçamento se torna necessário.

Por fim, no tocante ao tipo de letra, as legendas só podem utilizar letras maiúsculas em situações de excepção, nomeadamente em casos em que as personagens querem conferir ênfase a uma determinada palavra. No entanto, Josélia Neves (2005: 192) considera que esta prática não tem sido bem recebida pelo público português, pois as palavras em maiúsculas tornam-se mais difíceis de ler. Assim, a maior parte das emissoras deixou de utilizar esta prática. No caso referido, por exemplo, torna-se preferível usar vários pontos de exclamação, em vez de uma palavra escrita totalmente em maiúsculas. A RTP é a única emissora que ainda opta por palavras totalmente escritas com letras maiúsculas, sobretudo para casos de representação sonora, descrição de músicas e, ainda, quando se trata de conferir ênfase.

A cor constitui a característica mais singular da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. A modalidade admite um total de cinco cores: branco, amarelo, verde, azul ciano e magenta. Também admite várias cores para o fundo das legendas, embora o preto seja a cor consensual, pois contrasta melhor com a maior parte das cores. Não obstante este leque de cores, as mais usadas são, por norma, o branco, o amarelo e o azul. As outras não são utilizadas nas emissoras portuguesas devido à falta de legibilidade. Josélia Neves considera possível usar outras combinações de fundos e de cores, como, por exemplo, um fundo amarelo com letras azuis. Todavia, estas opções são utilizadas noutros países, não em Portugal, não sendo propriamente legíveis (2005, 193).

Ao longo do presente Relatório, as cores e a sua utilização têm sido mencionadas, mas nem sempre com a devida contextualização, até porque existem regras a este respeito. Embora não haja um consenso geral na utilização das cores, visto que as três emissoras portuguesas que utilizam legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas o fazem de formas diferentes, a RTP tem as suas regras. Assim, a cor branca identifica falas de uma personagem que se encontra fora de imagem (*voz off*); o amarelo reporta-se a falas de personagens que se encontram na imagem; e o azul serve para descrever informações sonoras, músicas e para identificar falantes que não sejam claramente reconhecidos na imagem, seja por estarem muito próximas de outras personagens falantes ou por estarem fora da imagem. Trata-se de um esquema de cores facilmente

reconhecível, que ajuda a identificar o falante sem sacrifício de espaço ou de tempo na legenda. Claro que, dependendo da situação, estas cores podem ou não corresponder à realidade. Uma personagem pode aparecer e desaparecer a meio da mesma legenda, por exemplo. Num caso destes, não é possível usar as cores branca e amarela na mesma legenda, uma vez que tal implicaria uma diferenciação de personagens. A solução passa por colorir a legenda, dependendo do tempo que a personagem ficou fora ou dentro da imagem. Esta opção pode tornar-se complicada se a personagem tiver um nome comprido que ocupe muito espaço na legenda.

Na SIC, este esquema de cores é muito mais simples, mas o nível de acessibilidade mais baixo. A emissora utiliza cores, mas apenas na identificação das personagens. A legenda não tem cores, limitando-se ao branco. Do ponto de vista do estagiário, este sistema de cores encontra-se reduzido ao mínimo para ajudar o público surdo ou com dificuldades auditivas, sendo o uso de cores em mais situações o mais benéfico. O caso torna-se ainda mais grave quando se atenta na TVI, emissora que não identifica quem fala, nem usa cores. A única exceção, em ambas as emissoras, diz respeito ao uso da cor amarela em falas de personagens que vêm de dispositivos electrónicos, como telemóveis ou televisões. Trata-se de uma situação difícil de justificar, pois conferir prioridade a falas provenientes de dispositivos electrónicos, em vez da identificação das personagens através de cores não tem em consideração questões de acessibilidade. Quando as personagens falam fora de imagem ou estão inseridas em grupos grandes não são identificadas devido à falta de elementos que as identifiquem, como as cores, tornando-se inacessíveis para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas.

Nestes três casos, torna-se possível identificar um problema de difícil resolução relativo ao número de telespectadores de cada emissora. Sabe-se que os canais da SIC e da TVI são os mais vistos da televisão em Portugal, devido ao tipo de conteúdos que transmitem, como telenovelas e *reality shows*, muito populares no seio do público português. A maior parte dos conteúdos legendados para os surdos ou pessoas com dificuldades auditivas é, justamente, telenovelas e *reality shows*. Ora, o facto de os canais mais visualizados serem os que menos sustentam a acessibilidade revela-se preocupante. A RTP legenda a maioria dos seus conteúdos com as regras já mencionadas, abrangendo estas os conteúdos da RTP1, RTP2 e RTP Internacional. No entanto, a falta de consistência das regras e práticas entre os canais também constitui um problema, pois dificulta a capacidade de um telespectador surdo ou com dificuldades auditivas de mudar de canal, a não ser que decorasse as diferentes formas de legendar em cada canal. Silver

et al. (2000) reporta que a familiaridade com as cores é importante para os telespectadores, já que estes poderão demorar a habituar-se a outros códigos. Tal foi dito no contexto da mudança de cores no mesmo canal, mas aplica-se da mesma forma a este caso.

Existem países onde a legendagem associa uma cor a uma personagem. Cada vez que a personagem fale, a cor será sempre a mesma. Em Espanha, este sistema funciona mediante a identificação das personagens pela sua ordem de relevância no enredo. O problema surge quando os tradutores-legendadores ficam sem cores para identificar personagens com pouca importância, como figurantes, por exemplo. Neste caso, a legenda é branca e identifica todos os que não fazem parte do grupo das quatro personagens mais importantes. Trata-se de um sistema, até certo ponto, acessível, mas tendente a reconhecer apenas as personagens mais significativas. Por outro lado, torna-se também difícil acompanhar cada cor e decorar a quem pertence. Para além disto, os tradutores-legendadores espanhóis mudam o fundo para branco, em casos de identificação de efeitos sonoros. Segundo Josélia Neves, o *BBC Subtitling Guide* dita que a cor verde deve ser a menos utilizada, não devendo existir legendas coloridas sobre fundos brancos (2005, 197). De facto, não existe um padrão nos vários sistemas de legendagem, dado que cada empresa e canal adoptam as suas próprias práticas, não se regendo por um sistema comum.

Ao analisar a utilização das cores, pode concluir-se que a abordagem é inconsistente, necessitando de aperfeiçoamento. Curiosamente, esta falta de consistência verifica-se não só a nível nacional, mas também noutros países, não obstante a utilização de cores ser uma característica indispensável na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. No contexto nacional trata-se de um problema que precisa de ser estandardizado para manter a consistência e, assim, ajudar os telespectadores a compreender os programas, sem recorrer constantemente aos guias existentes nas páginas de teletexto de cada canal. A solução passaria, portanto, pela criação de *guidelines* comuns a todas as emissoras. Um outro problema prende-se com o baixo nível de acessibilidade presente nas emissoras privadas. A parca utilização de cores na SIC e a ausência de quaisquer cores na TVI contribuem para que seja particularmente difícil compreender completamente os programas legendados para o efeito. Embora o sistema de cores utilizado pela RTP não seja (quase) perfeito, pode afirmar-se que a emissora caminha em direcção de um maior nível de acessibilidade. A mistura da identificação através de códigos de cores com a identificação por extenso ajuda a criar um ambiente

propício à compreensão dos programas por parte dos telespectadores.

O último aspecto da problemática da apresentação do texto diz respeito à sua disposição. Josélia Neves propõe três critérios de análise deste tópico: número de linhas, posicionamento e alinhamento (2005, 201).

Quanto ao número de linhas, em Portugal, a norma dita a utilização de três linhas, sendo que a terceira (que fica em cima) serve apenas para dar informações complementares, como a identificação de personagens ou de efeitos sonoros simultâneos a falas de personagens. Existe, portanto, uma preferência pela utilização de duas linhas no máximo. O problema que pode surgir em usar uma terceira linha na legenda reside no tempo de leitura necessário para a ler na totalidade. Além disso, esta terceira linha é também utilizada para dar informações adicionais, inexistentes na fala das personagens, obrigando à omissão ou à aglomeração da fala, de modo a poupar caracteres e tempo. O serviço da Netflix, por exemplo, usa um sistema de três linhas, mas em que a linha adicional é a do meio, situando-se, portanto, entre a primeira e a última. Deste modo, os tradutores-legendadores utilizam esta linha adicional para escrever apenas uma palavra que, de outra forma, não caberia em duas linhas. O estagiário considera este método não susceptível de ser transposto para a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, porque a legenda torna-se ainda mais difícil de ler devido à inconsistência no seu formato, não havendo preferência por uma legenda em forma de pirâmide que ajuda o espectador. Dado o público-alvo, os tempos de leitura seriam demasiado grandes e impossível de concretizar sem interferir com as legendas anteriores e seguintes. Embora uma terceira linha pareça ajudar, não raramente causa problemas no tempo de leitura, para além de cobrir ainda mais o ecrã com texto. A utilização da terceira linha para fornecer informações adicionais importantes e úteis, mas não constitui um sistema ideal devido ao aumento dos tempos de leitura.

O posicionamento e o alinhamento são conceitos semelhantes, mas caracterizam situações diferentes. O primeiro refere-se à posição das legendas (se estas se encontram posicionadas na parte inferior ou superior do ecrã ou no centro) e o segundo reporta-se ao facto de as legendas se encontrarem alinhadas ao centro, à esquerda ou à direita. É possível alinhar as legendas dependendo da posição de quem fala. Caso uma personagem esteja a falar do lado direito do ecrã, a legenda respectiva será alinhada à direita para melhor identificar a personagem. As duas linhas da legenda podem também ser alinhadas de forma independente uma da outra, ou seja, a primeira pode estar alinhada à esquerda e a segunda à direita, o que permite identificar personagens em lados diferentes do ecrã

em legendas compostas por duas falas.

Quanto ao posicionamento, pode colocar-se a legenda mais para cima e não apenas na parte inferior do ecrã, caso aquela oculte alguma informação relevante. Não se deve encobrir a boca de uma personagem, de modo a não obstruir uma das formas de identificação de quem fala por parte do público surdo ou com dificuldades auditivas. (Neves 2005, 202) A liberdade quanto ao posicionamento da legenda afigura-se diferente da legendagem convencional, dado que esta obriga ao posicionamento da legenda na parte mais inferior ou superior do ecrã. Para o público surdo ou com dificuldades auditivas, quanto mais para cima a legenda estiver, mais complicado é de a ler. Com a liberdade oferecida quanto ao posicionamento, torna-se possível colocar a legenda até um ponto em não oculte a informação importante, sem a posicionar num ponto alto do ecrã o que prejudica a sua leitura.

Em Portugal, estas práticas são comuns e, ao contrário das cores, são utilizadas de igual forma pelas três emissoras. No caso da TVI, trata-se de um dos poucos aspectos favoráveis à acessibilidade na legenda. No entanto, mesmo utilizando os alinhamentos conforme a posição da personagem, aqueles são usados de forma ineficaz, dado que a TVI apenas opta por esta solução se uma personagem estiver completamente posicionada num dos lados do ecrã. Neste aspecto (tal como em outros), continua a observar-se um maior cuidado na adaptação da legenda por parte da RTP, emissora que tem utilizado vários dos elementos mencionados, de modo a garantir uma maior compreensão e acessibilidade.

A apresentação do texto contém várias características específicas da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Tratando-se de características únicas trazem novos problemas não existentes na legendagem convencional. Tais problemas são observáveis nas cores e nos alinhamentos, na forma como estas particularidades são implementadas nas emissoras portuguesas, e ainda como a sua utilização pode trazer mais problemas para os telespectadores quanto à pouca acessibilidade nas legendas e na falta de consistência entre os canais, levando à necessidade de assimilar as práticas de cada canal, antes de compreender os programas adaptados.

2.3.2.3. O Som

Nesta secção analisar-se-á o problema do som e o modo como a mensagem sonora é transmitida para o público surdo ou com dificuldades auditivas. Trata-se de um

problema evidente, surgindo em vários momentos de um programa. Josélia Neves (2005) analisa três vectores quanto ao som: a identificação da voz, os efeitos sonoros e a música. Tal como referido na secção anterior, também estes aspectos são transmitidos de maneira diferente nas emissoras portuguesas.

No tocante ao som das personagens, existem várias maneiras de o fazer em legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. A forma mais utilizada é o uso do hífen (no lugar do travessão), denotativo de falas de duas personagens diferentes, na mesma legenda. Esta regra aplica-se também à legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, embora nem sempre seja possível identificar quem está a falar por meio de hífen. As estratégias já mencionadas ao longo do presente relatório incluem o alinhamento da legenda, dependendo da posição da personagem, cores para identificar quando uma personagem está presente na imagem ou fora da mesma e a escrita do nome da personagem. Neste âmbito, as emissoras portuguesas variam entre elas, verificando-se uma certa falta de consideração pelo público surdo ou com dificuldades auditivas a partir do momento em que as emissoras privadas não usam cores nas falas das personagens, salvo algumas excepções, como vozes provenientes de aparelhos electrónicos. No respeitante à identificação e à origem do som, a SIC, todavia, oferece uma solução que facilita a leitura de informação adicional, como o nome da personagem que fala. Caso uma personagem identificada fale e continue a falar, por norma a identificação da personagem teria de ser repetida, ou seja, o seu nome deveria surgir nas duas legendas. A SIC identifica personagens, mas as legendas seguintes são acompanhadas apenas por três hífen dentro de parênteses. Trata-se de uma solução adequada e até a mais correcta, do ponto de vista do estagiário, para evitar escrever o mesmo nome várias vezes, em legendas separadas, problema que se agrava em programas que recorrem muito ao discurso oral.

Existem várias maneiras de demonstrar que uma fala tem uma origem diferente. Os casos mais comuns dizem respeito a dispositivos electrónicos, existindo uma preferência por parte das emissoras privadas em usar a cor amarela juntamente com aspas para distinguir estas falas. Baker *et al.* (1984, 29) recomenda que tais vozes sejam identificadas com aspas em vez de uma descrição como “voz do outro lado do telefone”, por exemplo. Na RTP, utiliza-se a cor branca juntamente com as aspas. No caso de telemóveis, tal recomendação não é utilizada, não havendo aspas. Embora sejam situações aceitáveis nestes contextos, o estagiário concorda com Josélia Neves, quando a autora defende que a criação de um símbolo, como um telefone ou uma televisão que ocupe apenas o espaço de um carácter, seria a melhor solução para dar a entender ao público-

surdo ou com dificuldades auditivas a origem do som. (2005, 239) No entanto, compreende-se que esta solução demore a ser implementada, pois se se pensar que o uso de itálicos ainda não é sustentado pelo sistema de teletexto nacional, existindo alguns caracteres com erros de leitura, a implementação de um carácter especial parece um sonho longínquo.

Uma das práticas na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas reside em acrescentar os sinais “< >” antes da identificação de uma personagem fora do ecrã, dependendo da origem do som. Cada carácter usa-se para identificar sons da direita ou da esquerda. O estagiário considera esta prática pouco útil, uma vez que a informação nem sequer é relevante para o público que não sofre de deficiência auditiva.

Em circunstâncias em que várias personagens falam ao mesmo tempo, torna-se inviável identificar os falantes, pois seriam necessárias demasiadas linhas ou várias legendas em pouco tempo. Caso as personagens digam o mesmo ou algo semelhante, como, por exemplo, várias personagens a cantar os parabéns, torna-se possível identificá-las. Quando várias personagens proferem falas diferentes, cabe ao tradutor-legendador filtrar a informação relevante por meio de aglomeração ou omissão. Trata-se de estratégias muito utilizadas na legendagem de desenhos animados, devido às falas consecutivas ou em simultâneo das personagens. Outros casos incluem momentos em que as personagens mexem a boca, mas não existe qualquer som, devido à música ou para provocar algum efeito dramático (Neves 2005, 241). Aqui, torna-se importante denotar a ausência de som para alertar o público-alvo da situação. Embora estes casos sejam raros, tal prática não é usada pelas emissoras portuguesas. Por norma, não se legenda nem se inclui informação relativa a silêncios ou ausências de som, mesmo que constem nas *guidelines* da RTP, por exemplo. No futuro, trata-se de algo a ter em consideração, com vista a uma melhor compreensão destes momentos, facilmente compreendidos pelo público sem deficiência auditiva, mas não pelo público surdo ou com dificuldades auditivas.

Para além das falas das personagens, os programas são compostos por vários efeitos sonoros importantes para o público surdo ou com dificuldades auditivas. Josélia Neves (2005, 243) ao referir-se à forma como os efeitos sonoros são interpretados pelos telespectadores, frisa que a questão fundamental na legendagem de efeitos sonoros reside no que é (ou não) considerado relevante para a compreensão do programa. Porém a avaliação dessa relevância é subjectiva, dependendo, portanto, da interpretação de cada um. Gritos, por exemplo, podem ser interpretados de várias maneiras, decorrendo do

contexto, nomeadamente de alegria, de raiva ou de pânico. Se se escrever apenas “Grita” na legenda, torna-se difícil transmitir o sentimento subjacente a esse grito. Pode acrescentar-se mais informações para especificar o tipo de grito, como um adjectivo (grita eufórico) ou através de um sinónimo (festejos). Josélia Neves (2005, 244) recomenda o uso de explicações para oferecer uma contextualização mais exacta do efeito sonoro. No entanto, da perspectiva do estagiário, tal prática iria ocupar um elevado número de caracteres e complicar o processo de legendagem, pelo que não se considera uma solução viável. Ainda que a informação visual ajude o telespectador a decifrar o efeito sonoro, trata-se de um problema que persiste nos dias de hoje, fazendo parte da dificuldade em transmitir informação sonora por meio de texto.

Existem também casos de tensão no programa, quer seja porque algo está prestes a acontecer, quer seja devido a uma perseguição, por exemplo, que recorrem a efeitos sonoros para aumentar o impacto do clímax. Cada efeito sonoro pode ser descrito individualmente, com intervalos entre cada um, para ajudar o telespectador a interpretar o momento. Um outro problema prende-se com as onomatopeias, quando se trata de sons produzidos por objectos. As onomatopeias não se assinalam na legenda, nem nestes casos nem nas falas das personagens. Tal deve-se ao facto de o público surdo ou com dificuldades auditivas não compreender o som original da onomatopeia. Qualquer pessoa ouvinte associa a onomatopeia “ão-ão” a um cão que ladra. No entanto, um telespectador com deficiência auditiva não compreenderá tal informação, já que não associa o som ao animal. Um cão também pode produzir outros sons, como ganir, por exemplo, que se tornam difíceis de descrever até por meio de onomatopeias. Trata-se de um caso problemático em desenhos animados, os quais usam muitas onomatopeias para as personagens se expressarem. A única solução consiste em tentar encontrar um sinónimo para descrever a onomatopeia, no caso de suspiros, por exemplo, ou simplesmente omitir tal informação da legenda, o que prejudica a compreensão do telespectador. No entanto, estas soluções não são possíveis se os sons são produzidos por objectos, pois não podem ser descritos. Os sons de instrumentos são os mais problemáticos, pois é possível descrever alguém a tocar um instrumento, mas impossível descrever o som. Nestes casos, a descrição do tipo de música ajuda, mas grande parte do significado perde-se.

No tocante às práticas de cada emissora, nesta área, torna-se possível observar um certo nível de consistência. As descrições dos efeitos sonoros são comuns nas três emissoras nacionais, embora a forma de apresentação seja diferente. Normalmente descreve-se o efeito sonoro de uma forma simples, sem o uso de artigos e no presente do

indicativo (homem grita). A diferença surge na apresentação do texto, pois enquanto na RTP, estas informações surgem a azul e em letras maiúsculas, nas outras emissoras, o texto (embora também a azul) surge em letras minúsculas e entre parênteses. A estrutura gramatical das descrições é igual em todos os casos. Trata-se de métodos ligeiramente diferentes, mas que transmitem o efeito sonoro de modo satisfatório. As legendas são sempre alinhadas à esquerda, podendo ser substituídas por reticências entre parênteses, para marcar a continuação do efeito sonoro. No entanto, em Portugal, as descrições usadas não têm em conta a prolongação do som ou rapidez do som (caso se trate por exemplo de um eco que continua deliberadamente ou algo súbito como como um ramo a partir). Embora possa identificar estes elementos com a continuação de um efeito sonoro, *nuances* como a rapidez ou prolongação do som perdem-se. Quando alguém bate à porta, a legenda tem por norma a indicação “batem à porta”. Caso a acção seja repetida por frustração ou raiva de quem está a bater, a legenda irá apenas conter reticências entre parênteses. A escrita de “batem à porta repetidamente” ou “batem à porta com força” transmite um nível de informação essencial que ajuda o telespectador a interpretar estas acções mais simples, embora, mais uma vez, acarrete custos quanto ao número de caracteres ao tempo de leitura da legenda.

Quaisquer que sejam as estratégias usadas para descrever efeitos sonoros, Josélia Neves (2005, 249) argumenta que devem existir regras estandardizadas, à semelhança dos códigos de cores, pelo menos a nível nacional. No futuro, talvez seja possível que a introdução de símbolos próprios e até animados possam ajudar a transmitir a ideia dos efeitos sonoros, embora a quantidade de símbolos pudesse constituir um novo problema.

À semelhança dos efeitos sonoros, a música transmite emoções, afigurando-se adequada a vários momentos. O papel desempenhado pela música é muito importante, uma vez que muitas das cenas perderiam o impacto na sua ausência. Roy Predergast oferece várias justificações para a inclusão da música na legenda: para exprimir as emoções de personagens quando estas não falam; para articular detalhes na narrativa; para ajudar a reconstruir o fio de continuidade do programa dando-lhe uma identidade específica; para criar um efeito dramático; e para conferir finalidade a uma cena (1992, 213-226). Com tantos usos possíveis da música, o aparecimento de problemas na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas era expectável.

O maior problema encontra-se, mais uma vez, na dificuldade em encontrar formas satisfatórias de transmitir os sentimentos pretendidos. Por norma, as emissoras portuguesas escrevem a informação relativa à música a cor azul e alinhada à esquerda, tal

como os efeitos sonoros, precedida de um cardinal. Embora a prática de legendagem de outros países seja a de utilizar o símbolo de uma nota musical, o sistema de teletexto português não consegue reconhecer tal símbolo, optando pelo cardinal. Para marcar a continuação de uma música, usa-se um cardinal, do mesmo modo que se usam as reticências entre parênteses para marcar a continuação de um efeito sonoro. Quando se trata de temas portugueses, a norma, em Portugal, assenta em identificar o tema através dos nomes da música e do autor. Quando se trata de temas estrangeiros, pode fazer-se o mesmo, embora não seja obrigatório.

O maior problema talvez seja o de descrever a música ambiente, cujo uso Josélia Neves (2005) refere. Geralmente, para descrever a música ambiente, usam-se adjetivos para caracterizar o tipo de ambiência em causa. Caso se trate de um tema musical calmo, o tradutor-legendador escreve “tema instrumental calmo”. Todavia, existem muitos tipos de “temas calmos”, mais ou menos emotivos. Em Portugal, por norma, estas *nuances* não são identificadas, retirando o impacto emocional da música.

As telenovelas e os desenhos animados são tipos de programas que recorrem constantemente à música, porque não só esta cria o ambiente adequado à acção, mas também se encontra associada a determinadas personagens, contribuindo para reforçar a identidade própria de cada uma. Tal como se verificou relativamente à descrição de sons de instrumentos musicais, descrever peças de música é igualmente frustrante. O estagiário teve oportunidade de legendar um documentário sobre jazz, já depois do estágio. O documentário incluía longos segmentos dedicados exclusivamente a diferentes peças de jazz. Embora estas fossem muito diferentes umas das outras, o estagiário teve de identificar as peças como “tema instrumental jazz”. Trata-se de um caso paradigmático, em que um documentário inteiro ficou comprometido pela falta de acessibilidade na descrição da música.

No caso dos desenhos animados, geralmente legenda-se a música de abertura, dado que se encontra dobrada, aspecto importante para dar início ao programa. Existe, ainda, uma estratégia usada em *karaoke*, de acordo com a qual as legendas vão sendo gradualmente coloridas, ao longo da música cuja letra esteja identificada, para dar uma noção do ritmo ao telespectador. Não se trata de uma prática comum em Portugal, embora o estagiário considere que tal estratégia seria bem-vinda, dado que poderia ser utilizada numa situação específica, sem comprometer o número de caracteres, nem o tempo de leitura das legendas, ajudando até este último.

Em síntese, pôde observar-se o modo como cada emissora lida com os mesmos

problemas, assistindo-se a um certo nível de consistência a nível nacional. No entanto, todas as soluções oferecidas pelas actuais *guidelines* não transmitem as informações auditivas na sua totalidade. Pode argumentar-se que tal seria impossível, dada a existência de um limite quanto à informação auditiva susceptível de ser convertida em texto. No entanto, documentou-se a existência de algumas soluções que podem ajudar a mitigar os problemas relativos ao som. É de lamentar que programas realizados para a divulgação de peças sonoras, como o aludido documentário sobre jazz, ou partes importantes de um programa sofram de uma falta de alternativas no tocante à sua descrição. A identificação de cada tema musical seria um começo, mas tal afigurar-se-ia impossível por inacessibilidade do tradutor-legendador à informação necessária, até porque, muito provavelmente, os temas musicais são realizados por meio de *softwares* digitais, deixando-os sem uma identificação própria.

Em síntese relativamente à Parte II) do presente Relatório, pode afirmar-se que se comparou a legendagem convencional com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, analisaram-se os conceitos de tradução audiovisual e de acessibilidade, bem como as características principais da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas e respectivos problemas. Ao analisar o conceito de acessibilidade, tornou-se visível que se trata de uma matéria ainda em desenvolvimento, sendo possível notar as dificuldades em implementar-se como padrão na sociedade. Especificamente na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, verificou-se uma resistência por parte das emissoras em promover esta modalidade de legendagem, tornando-a um bem comum, como a televisão, acessível a um público com deficiência auditiva. Para além disto, detectaram-se diferentes abordagens por parte de cada emissora e formas diversas de cada uma lidar com o conceito de acessibilidade nas legendas. Devido aos problemas surgidos na adaptação da legenda para o público surdo ou com dificuldades auditivas tornou-se evidente que se trata de uma área da Tradução limitada no tocante a soluções acessíveis para quem precisa delas.

Na Parte seguinte analisar-se-á o guia da RTP, sendo depois sugeridas várias actualizações e alterações. Estas sugestões tentarão complementar o guia da RTP, contribuindo (assim se espera) para uma maior acessibilidade no canal.

PARTE III)

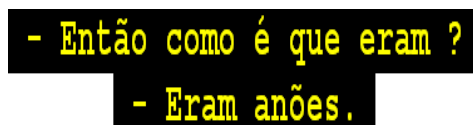
1. As *Guidelines* da RTP e a sua Actualização

Este capítulo, da terceira e última parte do Relatório, será dedicado à análise das *guidelines* da RTP e à sua actualização. O objectivo principal desta secção reside em analisar as *guidelines* em vigor, quanto ao nível de acessibilidade, e propor uma versão actualizada das mesmas. Encontrando-se as *guidelines* algo obsoletas, o estagiário propõe-se actualizá-las com sugestões próprias, decorrentes da sua prática, bem como com propostas do orientador de estágio e dos colegas de trabalho. As *guidelines* serão também comparadas com o guia de legendagem para surdos de Josélia Neves (2007), visto tratar-se de um guia mais completo. Pretende-se, assim, elaborar um guia actualizado que possa ser usado no futuro pelos funcionários do Gabinetes dos Conteúdos Adaptados. Serão feitos comentários pelo estagiário ao longo do primeiro capítulo, marcando o texto original do Guia da RTP com aspas. No segundo capítulo, incluir-se-á a proposta do estagiário para umas *guidelines* actualizadas.

1.1. Legendas

1.1.1. A Cor das Legendas

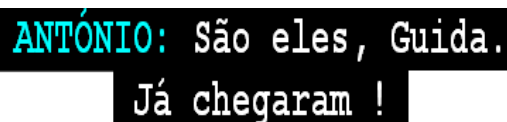
“A cor mais utilizada nas legendas do serviço de legendagem da RTP é o amarelo. Os caracteres das legendas devem ser amarelos e devem encontrar-se encaixados numa caixa preta. Exemplo:



- Então como é que eram ?
- Eram anões.

Figura 4 - Cor amarela

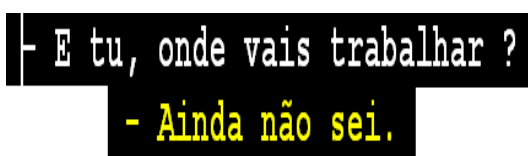
A cor branca deve ser utilizada em situações excepcionais como é o caso das citações, dos flashbacks[sic], das vozes em off [sic], das conversas telefónicas, de emissões de rádio ou de televisão ou então quando se quer indicar o diálogo de pessoas que não se encontram na imagem. Exemplo:



ANTÓNIO: São eles, Guida.
Já chegaram !

Figura 5 - Cor branca

Neste exemplo pode-se constatar bem a diferença que existe na utilização das duas cores. Na primeira linha, a pessoa que fala não se encontra visível na imagem, o que faz com que a legenda seja a branco. Por seu lado, na linha de baixo a personagem já se encontra visível e por isso os caracteres estão a amarelo.



- E tu, onde vais trabalhar ?
- Ainda não sei.

Figura 6 - Duas cores na legenda”

Comentários do Estagiário: Apesar de o guia considerar que se trata apenas de “situações excepcionais”, deve notar-se que, da perspectiva do estagiário, a utilização da cor branca é recomendável em várias outras circunstâncias talvez menos excepcionais. Concorda-se com a utilização da cor branca para aquelas situações, embora se deva referir que outros canais optam pela utilização de duas cores – o branco e o amarelo – para situações idênticas. Quanto à primeira regra, a inserção das legendas numa caixa negra, trata-se de uma regra obrigatória e comum às diferentes emissoras. O estagiário concorda com o seu uso, dado que existem várias cores que necessitam deste fundo preto para se distinguirem melhor, como o azul ciano, por exemplo.

Embora seja possível usar as cores branca e amarela na mesma legenda, deve reforçar-se o facto de que esta situação é apenas possível quando se trata de falas de personagens diferentes. Ora, o guia não é explícito quanto a este aspecto, tendo, inclusive, induzido várias vezes o estagiário em erro. Usar estas duas cores numa só personagem confunde os telespectadores, dado que a actual leitura do código de cores dita que cores diferentes na mesma legenda se reportam a dois intervenientes diferentes. Trata-se, portanto de instruções vagas e explicadas de forma insuficiente, mas que são recorrentes ao longo das guidelines em apreço.

“Quando as legendas estão a azul ciano, indicam que se trata de um comentário sobre algo que possa ocorrer durante o filme ou de música. Estes comentários, normalmente, estão relacionados com sons que possam ocorrer e que sejam relevantes para a compreensão do enredo do programa. Exemplo:



Figura 7 -
Comentário a azul

Há que indicar também que existem algumas cores que não deverão ser utilizadas, porque são cores que dificultam a leitura das legendas. São elas o azul, a magenta e o vermelho.”

Comentários do Estagiário: O estagiário concorda com estas restrições embora pareçam prejudiciais para a acessibilidade, dado que facilitariam a compreensão dos programas e a identificação. No entanto, considera-se que a utilização apenas das cores branca, amarela e azul ajuda os telespectadores, na medida em que o facto de serem menos cores reduz a confusão que possam causar no ecrã ao associar uma cor a uma personagem, em vez de a identificar por meio do nome, proporcionando consistência a quem vê a RTP, visto que todos os tipos de programas utilizam esta paleta de cores específica. Deve notar-se, mais uma vez, que certas cores são de difícil leitura mesmo com a ajuda do fundo preto. Portanto, neste ponto, o estagiário concorda com as *guidelines* da RTP.

“A caixa onde aparecem as legendas deve ter o fundo a preto, para o amarelo, o branco e o azul ciano sejam bem visíveis.”

Comentários do Estagiário: A este propósito, Josélia Neves (2007) avança com várias outras propostas para o uso de cores não adoptadas pela RTP. No tocante ao género de programa, Neves propõe diferentes utilizações das cores. Quanto a séries e longas-metragens, sugere o uso de apenas uma cor (a branca) para as falas e o amarelo só para informações quanto ao som. O mesmo se aplica a documentários, embora a cor amarela seja para o narrador, ficando os entrevistados a branco. Esta simplificação no uso das cores serve para evitar confusões, dado o número de intervenientes.

O estagiário considera que a não utilização de uma cor para diferenciar quem está em cena ou fora dela, não só causa confusão, mas também aumenta a necessidade de

identificar as personagens pelo nome, prejudicando os tempos de leitura e ocupando mais caracteres do que o necessário, pelo que, neste ponto, concorda, com as *guidelines*. Todavia, a sugestão de Neves (2007, 20) quanto ao uso das cores em entrevistas e concursos afigura-se pertinente. O estagiário identifica-se com a opinião da autora quando esta propõe associar uma cor aos intervenientes. Deste modo, o locutor teria a cor branca, enquanto os participantes teriam, cada um, uma outra cor, visto que existem várias para satisfazer um pequeno número de participantes neste tipo de programa. Trata-se, portanto, de uma sugestão que o estagiário considera que deve ser implementada nas futuras *guidelines* da RTP, até porque este género de programa ainda não é legendado nem adaptado para o público surdo ou com dificuldades auditivas. Propõe-se também que se associem as cores de maior dificuldade de leitura na legenda (magenta, vermelho e azul normal) a intervenientes que falem menos ou que tenham menos impacto no debate ou no concurso.

1.1.2. Estrutura Gramatical das Legendas

Comentários do Estagiário: Nesta matéria, o estagiário recomendaria, desde logo, a mudança do título para “Segmentação da Legenda e Questões Linguísticas” visto que serão dadas várias sugestões não só do ponto de vista da estrutura gramatical, mas também de outros aspectos gramaticais como, por exemplo, a utilização da voz activa. Para além disso, o estagiário recomendaria igualmente a segmentação da legenda, mesmo que esta possa ocupar uma linha, de modo a concentrar a atenção do espectador no centro do ecrã, tal como se pode observar no exemplo abaixo (Fig.8):

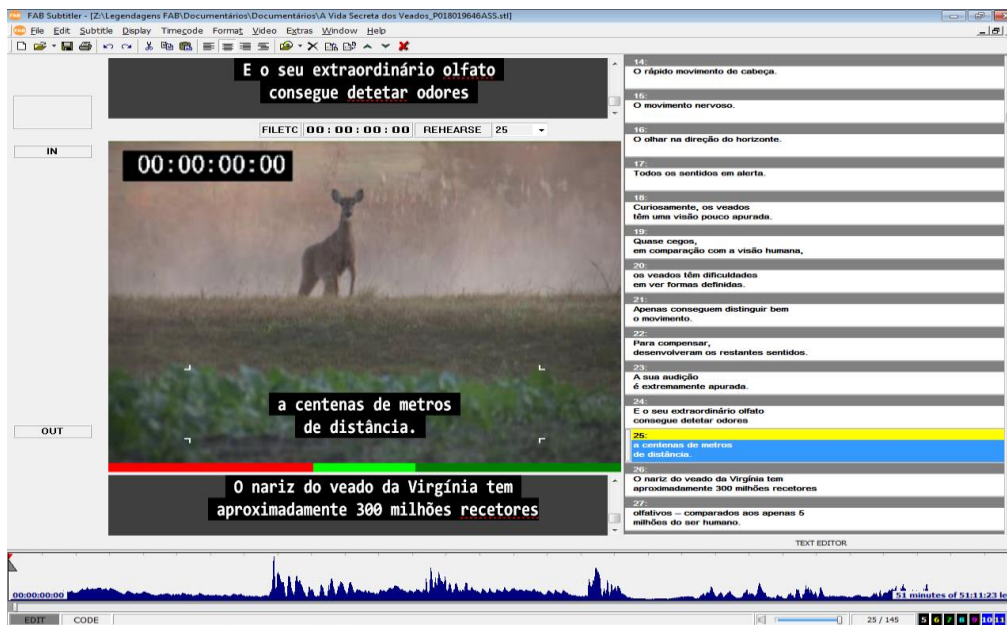


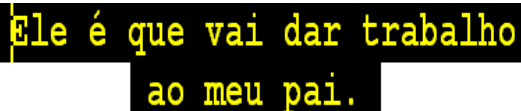
Figura 8 - Divisão em duas linhas.

“O uso do português correcto nas legendas é uma das prioridades do Gabinete Multimédia da RTP. Há uma cuidada atenção em relação à ortografia das legendas, bem como em relação à sintaxe das frases. Uma vez que as legendas se destinam a um grupo de pessoas com necessidades especiais e que precisam de medidas especiais para compreenderem as mensagens e a informação transmitidas pelas legendas, estas deverão ser o mais simples possível de modo a facilitar a compreensão de quem as lê.

As legendas devem conter, sempre que possível, o máximo de informação em menos palavras, para que o telespectador consiga reter a maior quantidade possível de informação.”

Comentários do Estagiário: Relativamente a esta matéria, o estagiário, em sintonia com as recomendações do orientador local, considera que as onomatopeias os superlativos sintéticos devem ser omitidos. De facto, enquanto um superlativo sintético torna as palavras mais compridas, um superlativo analítico reduz a sua extensão, sendo, por isso, preferível. Além disso, a palavra “muito” torna-se mais fácil de ler. Como as onomatopeias constituem marcas de oralidade, os surdos ou as pessoas com dificuldades auditivas podem não conseguir percebê-las. O mesmo se passa com as interjeições, que também devem ser omitidas.

“**Texto inicial:** “Ele é que é o homem que vai dar trabalho ao meu pai”. Este texto pode ser simplificado da seguinte forma:

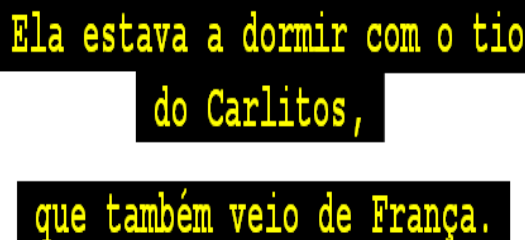


Ele é que vai dar trabalho
ao meu pai.

Figura 9 - Simplificação

Quando o tradutor-legendador se depara com uma frase muito longa e que apresenta duas ideias principais deve, sempre que possível, dividir a frase em duas legendas de forma a simplificá-las. Isto acontece geralmente em frases ligadas pelas conjunções “e”, “mas” ou “ou”. Exemplo:

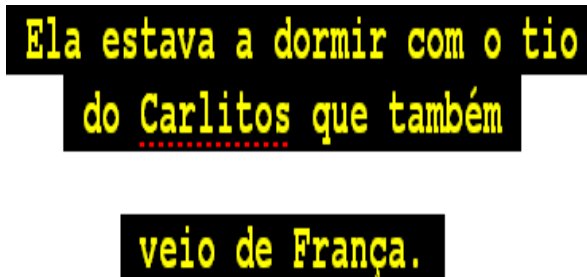
Texto inicial: “Ela estava a dormir com aquele senhor, o tio do Carlitos, que também veio de França”.



Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos,
que também veio de França.

Figura 10 - Divisão

Nestas situações, deve-se sempre respeitar as unidades das frases e nunca se devem separar. Tem de haver uma análise por parte do tradutor-legendador do conteúdo das legendas de forma a manter a simplicidade e a facilidade de leitura da legenda. Em relação à primeira legenda, nunca se deve fazer:



Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos que também
veio de França.

Figura 11 - Divisão incorrecta

No que diz respeito à separação de palavras, esta situação deve ser sempre evitada a todo o custo. São situações que ocorrem com alguma regularidade, uma vez que o tradutor-legendador se encontra limitado por um número máximo de 37 caracteres por linha. Assim, sempre que uma palavra não cabe de uma linha, deve transportar-se na

íntegra para a próxima linha.

“Deve-se, igualmente, evitar o gerúndio, sempre que possível, na construção das legendas, pois é um tempo verbal que pode dificultar a compreensão dos telespectadores.

Exemplo:

Texto inicial: “Ela, que também veio de França, estava dormindo com aquele senhor, o tio do Carlitos”.



Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos.



Ela veio de França.

Figura 12 - Eliminação do Gerúndio

Sempre que se torne difícil dividir uma frase longa, devemos respeitar as unidades constituintes da frase. Exemplo:

Texto inicial: “Ela estava a dormir com o tio do Carlitos, que também tinha vindo da França”.



Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos...



...que também veio de França.

Figura 13 - Divisão correcta”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera este último exemplo repetitivo, recomendando a sua eliminação do guia, de modo a não causar quaisquer confusões.

Neste contexto, propõe-se também uma série de sugestões gramaticais a ter em consideração no processo de legendagem e, obviamente, num futuro guia. Desde logo, aconselha-se a não utilização da dupla negativa, embora se reconheça poder tratar-se de um caso de interpretação pessoal, que depende da própria fala, ou seja, de esta conter uma dupla negativa para conferir maior ênfase. Aconselha-se também a omitir marcas do sujeito, como “eu” ou “tu”, já que em português europeu a omissão do sujeito é mais comum do que noutras línguas. Esta sugestão pode alterar-se caso se trate de desenhos animados, dado que ajuda as crianças a identificar melhor os intervenientes. Por fim, mencione-se que as legendas devem adoptar o acordo ortográfico, já utilizado, aliás, na

RTP.

1.1.3. Voz Passiva e Voz Activa

“Sempre que for possível, a voz passiva deve ser convertida em voz activa para que a legenda se torne mais fácil de compreender. Exemplo:

Texto: “Aquela casa foi comprada por mim”.



Eu comprei aquela casa.

Figura 14 - Voz activa”

Comentários do Estagiário: Neste ponto, o estagiário concorda com a orientação do guia, mas defende que esta questão seja incluída na secção anterior, por se tratar de um aspecto que não requer qualquer especificidade de tratamento, podendo perfeitamente ser incluído nas recomendações da secção anterior (“Estrutura Gramatical das Legendas”), com vista a simplificar o guia.

1.1.4. Siglas e Acrónimos

Comentários do Estagiário: Desde logo, recomenda-se a alteração do título desta secção do guia para “Ortografia e Pontuação”, visto que se discutem aspectos como símbolos e números, sendo a pontuação aqui incluída.

“No que diz respeito aos acrónimos, aos números e aos símbolos que são utilizados nas legendas, também existem regras. Os números até dez devem ser escritos por extenso, enquanto que a partir de dez devem ser referidos pelos algarismos. Os acrónimos mais conhecidos, tais como NATO, ONU, EU ou EUA, devem ser mantidos, pois é assim que muitas vezes as pessoas com deficiências auditivas os lêem nos jornais ou nas revistas. Os símbolos mais conhecidos, tal como %, também devem ser colocados nas legendas.”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera que a norma quanto aos números se revela indicada para esta modalidade de legendagem, dado que a forma por extenso dos primeiros dez algarismos é mais curta. O mesmo se passa relativamente à utilização dos acrónimos mais conhecidos. Todavia, há uma correcção a fazer, pois “EU”

e “EUA” são siglas e não acrónimos. Embora Neves (2007, 56) não recomende o uso de siglas (mesmo que sejam do conhecimento geral), dado que exigem um esforço maior quanto à sua descodificação, a opção por siglas contribui para um menor número de caracteres na legenda, o que, por sua vez, permite uma compensação no tempo de leitura da legenda, de modo a ajudar o telespectador a descodificar a sigla. O estagiário concorda, no entanto, com Josélia Neves, quando a autora defende que se devem manter as siglas do conhecimento geral.

Recomenda-se também a introdução de normas quanto à utilização de horas e de símbolos relativos a moedas. No primeiro caso, devem utilizar-se numerais para uma leitura mais rápida (como, por exemplo, 16:30) e no segundo devem evitar-se os símbolos oficiais de moedas que não sejam do conhecimento geral. Podem (e devem) manter-se os símbolos de conhecimento geral, como o euro (€).

1.1.5. Pontuação

“Quando se fala na prioridade de manter nas legendas um português correcto, a pontuação assume um papel preponderante. É um factor importante para a aprendizagem e compreensão da nossa língua.

Na maior parte dos casos, como por exemplo na mensagem de Natal ou de Ano Novo do Primeiro-ministro e do Presidente da República, o uso indevido de uma vírgula pode alterar por completo um discurso e causar uma má compreensão da mensagem.

A pontuação utilizada nas legendas fechadas da RTP é a seguinte:

PONTO FINAL – De preferência, as legendas devem terminar sempre com o ponto final. Se a personagem disser duas frases curtas com muita rapidez, podem colocar-se na mesma legenda duas frases curtas a terminarem com este sinal de pontuação.

VÍRGULAS – As vírgulas devem ser evitadas e, sempre que possível, devem ser substituídas por pontos finais.

EXCLAMAÇÃO E INTERROGAÇÃO – Os pontos de exclamação e os de interrogação devem ser sempre utilizados com um espaço antes de modo a que o telespectador não os possa confundir com caracteres. O ponto de exclamação, por exemplo facilmente se confundiria com o “! ”.

Exemplos:

A imagem mostra um exemplo de uma legenda em uma televisão. O texto "Olha que linda !" está escrito em uma fonte amarela, estilo "teletexto", sobre um fundo preto. Há um espaço antes do ponto de exclamação.

Figura 15 - Uso da exclamação

Quanto é que lhe custaram as revistas ?

Figura 16 - Uso da interrogação”

Comentários do Estagiário: Relativamente às vírgulas, a afirmação contida no guia original da RTP não se afigura apropriada. As vírgulas são utilizadas por motivos de estrutura frásica e nunca foi chamada a atenção do estagiário por as usar. Recomenda-se, portanto, que esta regra seja alterada, sugerindo-se a formulação de Neves: “As vírgulas devem ser utilizadas caso a estrutura frásica assim o obrigue” (2005, 48).

No respeitante aos pontos de exclamação e de interrogação, considera-se que nos casos em que a frase acaba com um ponto de exclamação ou de interrogação e se começa uma nova frase na mesma linha, deve dar-se um duplo espaço (Fig. 17), de modo a tornar estes pontos mais visíveis. Também se afigura possível usar dois pontos de exclamação seguidos (!!)

quando se deseja conferir uma ênfase adicional. No entanto, esta técnica deve ser usada com moderação de modo a criar uma diferença no valor expressivo entre a utilização de um só ponto de exclamação e o uso de dois.

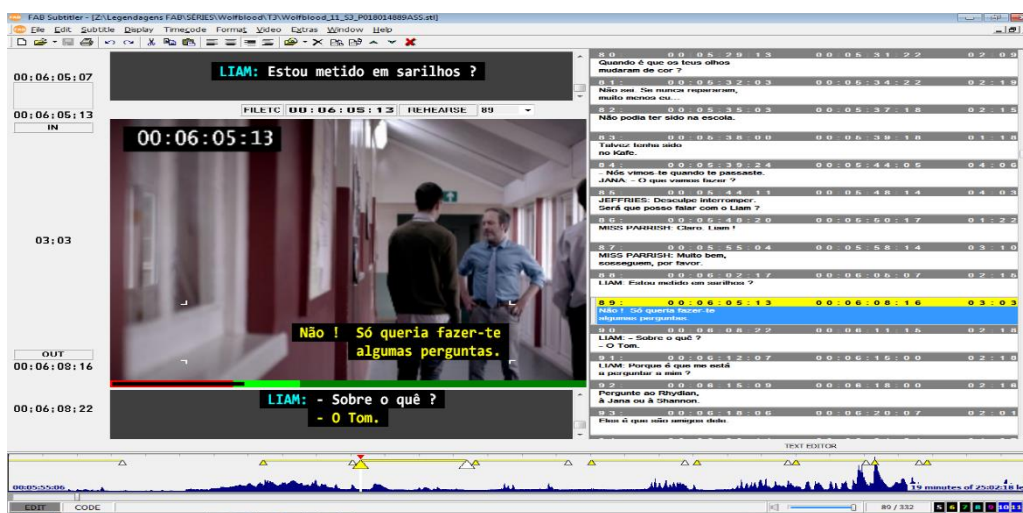


Figura 17 - Duplo espaço

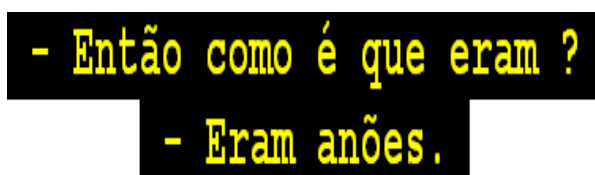
Atente-se agora de novo nas orientações do guia da RTP relativamente aos seguintes aspectos:

“DOIS PONTOS E PONTO E VÍRGULA – Raramente são utilizados nas legendas, mas quando surgem devem ser sempre precedidos de um espaço, tal como as marcas de

pontuação anteriores.

ASPAS – Utilizadas nas legendas quando as personagens lêem cartas, ou fazem citações de alguém, como, por exemplo, o declamar de um poema.

TRAVERSÃO – Deve dar-se um espaço depois de o utilizar. Este sinal de pontuação serve essencialmente para a indicação de um diálogo onde existem duas pessoas a falar.



- Então como é que eram ?
- Eram anões.

Figura 18 - Uso do travessão”

Comentários do Estagiário: Ao contrário do que o guia recomenda na secção das vírgulas, o estagiário sugere que o ponto e vírgula seja evitado por motivos de confusão na leitura. Embora os dois pontos sejam raros nas legendas, o tradutor-legendador não deve inibir-se de os utilizar se necessário. Sugere-se, ainda, nesta secção, que não se inclua um espaço antes da vírgula ou do ponto e vírgula, pois trata-se de sinais de pontuação que não correm o risco de serem confundidos com qualquer outra coisa, à semelhança do ponto final.

No caso das aspas, devem abrir-se em todas as legendas que contenham citações e fechar-se no final. Sugere-se a utilização de aspas horizontais devido à falta de compatibilidade do sistema de teletexto da RTP com outros tipos de aspas.

O travessão deve ser usado mesmo quando as personagens se encontram identificadas a azul. O estagiário foi informado de que o texto a azul deveria surgir depois do travessão. No entanto, defende-se aqui que tal prática dificulta a leitura da legenda por duas razões: como o travessão ficará de uma cor e as informações a azul, é possível perder de vista o travessão na legenda; por outro lado, a utilização de letras maiúsculas nas descrições a azul constitui uma prática exclusiva da RTP, que torna a identificação visual do travessão mais complicada, como se pode constatar na figura 19. Tendo em conta estes aspectos, propõe-se a alteração desta prática, aparecendo as informações a azul antes do travessão.

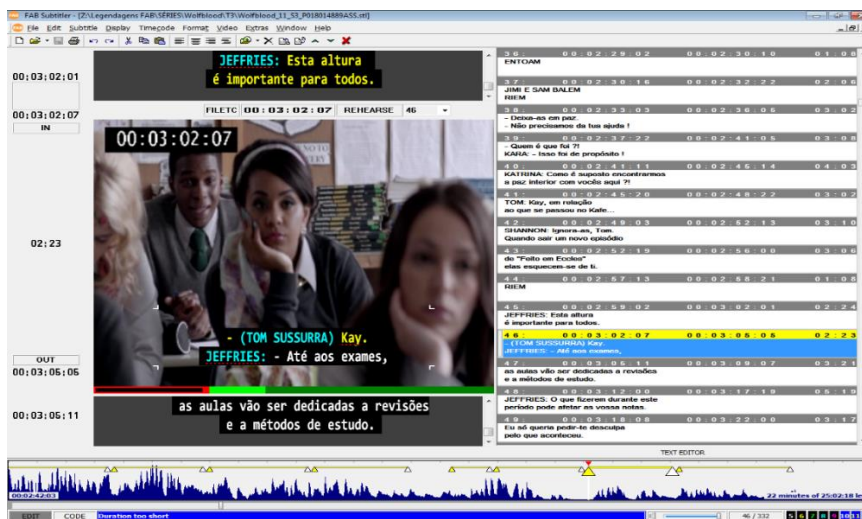


Figura 19 - Travessão antes das informações.

Finalmente, recomenda-se a criação de uma secção nova dedicada ao uso das reticências, visto que o guia original da RTP é omissivo a este respeito. Quanto ao seu uso, sugere-se que sejam apenas utilizadas em situações especiais, como quando uma personagem é interrompida ou quando fala num tom tímido ou baixo.

1.1.6. Posicionamento e Formatação das Legendas

“O posicionamento das legendas é normalmente no fundo do ecrã. Em situações excepcionais temos que alterar o posicionamento, como, por exemplo, quando existem oráculos ou informações de rodapé no fundo do ecrã que não podem ser sobrepostos pelas legendas.

Esta situação acontece nos programas onde por vezes surgem pessoas que são entrevistadas e que precisam de ser identificadas. Estes oráculos são isso mesmo, informações acerca dos falantes ou de qualquer assunto importante para a compreensão da informação transmitida no discurso.

Nestes casos, a legenda é colocada em cima de forma a não tapar as informações, e evitar que o telespectador perca alguma da informação que está na imagem.

Por vezes, o legendador tem de lidar com a situação de excesso de informações, como é o caso do programa “Consigo”. Neste magazine semanal, existe uma enorme concentração de oráculos com os nomes das pessoas que falam e um outro obstáculo para o legendador que é a presença de uma janela de interpretação em LGP (Língua Gestual

Portuguesa). A dificuldade aumenta quando, por vezes, os planos de imagem aparecem muito fechados. Pode acontecer que as legendas, quando são colocadas na parte superior do ecrã, tapem a boca das pessoas que estão a falar, impossibilitando a leitura labial que alguns telespectadores fazem. Ainda assim, e com a aprovação da APS (Associação Portuguesa de Surdos) decidiu-se que a melhor forma de legendar estas situações seria colocar as legendas na parte superior da imagem.

No que diz respeito à formatação das legendas, regra geral estas devem ser sempre alinhadas ao centro da imagem (por exemplo documentários). Quando se trata de programas de ficção (telenovelas e filmes), a regra não se mantém. Nos diálogos, as legendas devem estar sempre o mais próximo possível das personagens que falam. Quando estão duas pessoas a conversar no ecrã, uma à esquerda e a outra à direita, as falas da que se encontra à direita devem ser alinhadas à direita e as falas da personagem que se encontra à esquerda devem estar alinhadas à esquerda. Exemplo:



Figura 20 - Alinhamento das legendas”

Comentários do Estagiário: Neste caso, o estagiário recomenda a segmentação da legenda, de modo a facilitar o seu alinhamento, tornando, assim, mais óbvio quem está a falar, tal como se verifica na Fig.21:

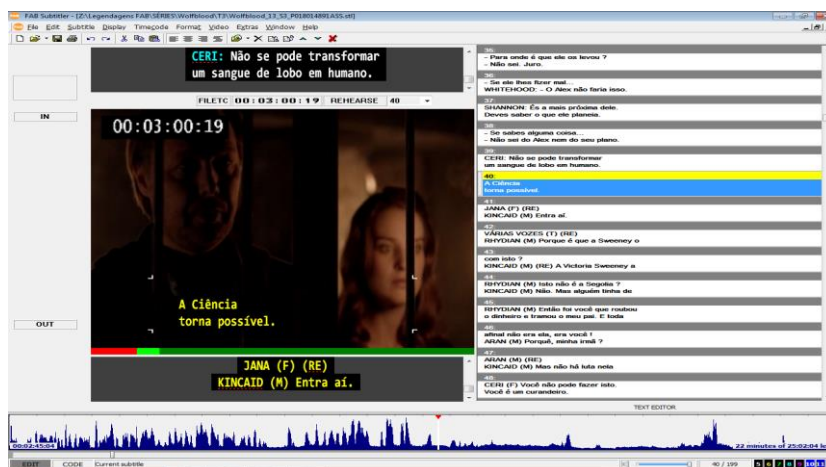
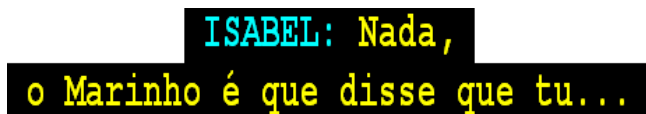


Figura 21 - Quebra na legenda de modo a alinhar mais à esquerda.

“No caso de existirem mais do que duas pessoas na imagem, a regra geral de centrar as legendas aplica-se e indica-se o nome da personagem que fala antes da legenda.

Exemplo:



ISABEL: Nada,
o Marinho é que disse que tu...

Figura 22 - Identificação da personagem”

Comentários do Estagiário: No respeitante à identificação das personagens, o estagiário considera existirem várias alterações possíveis, susceptíveis de ajudar a resolver os problemas de espaço e de tempo de leitura adicionais. Desde logo, sugere-se a não especificação de uma personagem que não carece de identificação por se encontrar a falar fora do ecrã e já ter sido identificada antes, quando estava no ecrã ou quando começou a falar fora de ecrã, tendo sido o seu nome escrito na primeira legenda. Sempre que haja uma mudança de personagem, esta deverá ser identificada, aplicando-se a mesma regra se continuar a falar fora do ecrã.

Caso haja um diálogo entre duas personagens e uma delas esteja fora do ecrã, considera-se que esta última não precisa de ser identificada. Trata-se de uma melhoria simples, mas eficaz, uma vez que os telespectadores irão perceber que as falas da personagem no ecrã se encontram assinaladas a amarelo, designando a cor branca a que está fora. Mesmo que as personagens troquem de posição (a que estava no ecrã fica de fora e vice-versa), esta sugestão continua a aplicar-se, já que as duas personagens são sempre as mesmas.

Por fim, o estagiário considera muito inconveniente a identificação, na legendagem, de todas as falas de uma dada personagem que esteja no ecrã, mas no meio de outras. Apesar de tal procedimento assegurar a compreensão do discurso por parte do telespectador, considera-se que indicações como o fim de uma frase e a continuação da mesma denotam que a personagem ainda está a falar, juntamente com a percepção de que a sua boca está a mexer. Assim, recomenda-se a identificação da primeira fala da personagem em cena, rodeada de outras, mas dispensa-se a sua identificação nas legendas seguintes, até à mudança de personagem. Estas sugestões têm como objectivo poupar caracteres e tempo preciosos na legenda, aspecto ainda mais relevante na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas.

Finalmente, recomenda-se ainda que os nomes a azul passem para a terceira linha, caso não caibam na legenda, por motivos de organização ou para evitar linhas demasiado

longas. Esta sugestão também se aplica a outras informações a azul. Atente-se, a este propósito, nos exemplos abaixo (Fig.23 e Fig.24):

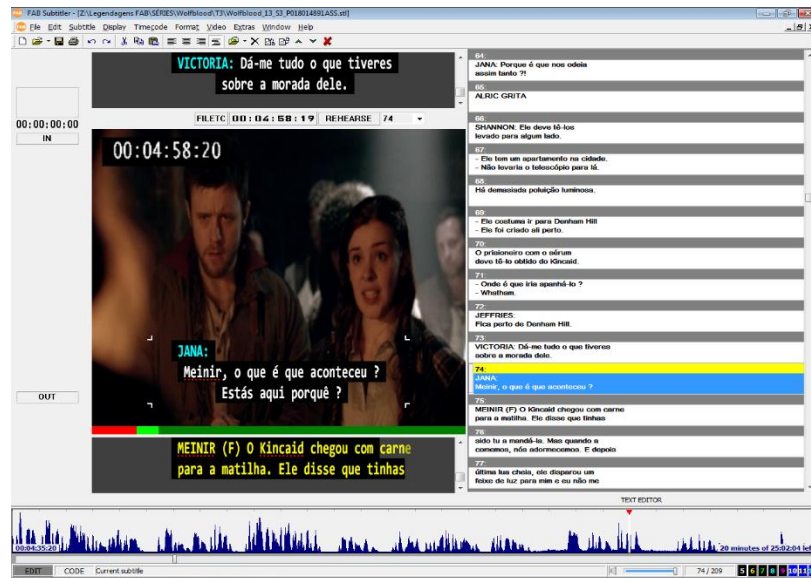


Figura 23 - Nome na terceira linha.

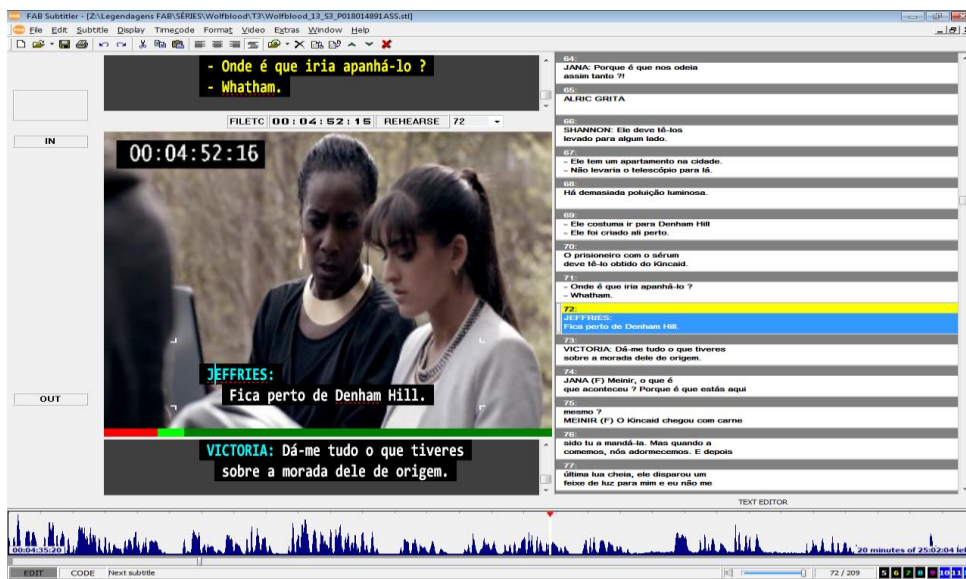


Figura 24 - Nome na terceira linha para evitar linha longa.

“Quando se faz referência aos comentários ou à indicação de música, estes são sempre alinhados à esquerda do ecrã para que não sejam confundidos com o texto das legendas. As letras das músicas são colocadas no lado esquerdo do ecrã e deverão ser igualmente alinhadas à esquerda. Exemplo:

TEMA CONTA-ME COMO FOI
"20 ANOS" JOSÉ CID

Vem viver a vida, amor

Que o tempo que passou
Não volta, não

Figura 25 - Alinhamento de informações a azul”

Comentários do Estagiário: Embora esta regra exista, não se encontra explícita nas *guidelines* da RTP. Assim, o estagiário considera que, antes de o programa terminar e caso já não haja mais legendas, se deve colocar uma legenda a branco, de modo a evitar qualquer erro na plataforma teletexto, e passar a legenda do programa que está no ar para o seguinte. Na verdade, embora se trate de uma situação rara, pode dar-se o caso de a última legenda ficar permanentemente no ecrã, mesmo depois de se passar para o programa seguinte. Esta regra também se aplica a casos em que a legenda não pode encobrir a legenda convencional do programa. Assim, coloca-se uma legenda em branco para evitar que a anterior fique “presa”, ocultando a legenda convencional.

1.1.7 *Timing* e Sincronização das Legendas

“Tal como nas regras da legendagem aberta, também as legendas fechadas têm de respeitar o tempo de entrada e saída das legendas. De um modo geral, a entrada das legendas deve coincidir com o começo e o fim do discurso do orador. No entanto, também é importante que as legendas tenham o tempo de leitura suficiente para que o telespectador possa apreender a informação nelas contida. Nestes casos, e se possível, quanto maior for a legenda, maior terá de ser o tempo de leitura da mesma.

No entanto, há alguns tipos de programa em que a sincronização com os diálogos não é assim tão importante. É o caso dos documentários, onde os telespectadores não vêem o orador.

Deve sempre evitar-se que uma legenda fique pendurada nas mudanças de cena. Quando a cena muda também a legenda da cena anterior deve sair do ar para evitar qualquer confusão. Neste aspecto, a sincronização do tempo de entrada e do tempo de

saída é fundamental nas legendas.”

Comentários do Estagiário: Tendo em conta os problemas decorrentes da velocidade de leitura das legendas, o estagiário considera este ponto do guia pouco desenvolvido. O primeiro parágrafo compara a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas com a legendagem convencional, um cotejo que, neste aspecto, se afigura impossível. Da mesma forma que as *guidelines* abrem uma exceção para os documentários, o estagiário sugere que se proceda de idêntico modo para as séries, filmes estrangeiros e desenhos animados, ou seja, tentar alargar os tempos da legenda, colocando-as com um ou, no máximo, dois segundos de antecedência à fala correspondente. Jogando com o aspecto da mudança de cena, aconselha-se também que as legendas tenham tempos para lá dessa mudança, de modo a dar à legenda o maior tempo possível.

Recomenda-se ainda que sejam evitadas legendas muito curtas, optando-se por legendas maiores e com mais tempo. Nos casos de certos documentários, em que os entrevistados proferem um discurso desorganizado, o estagiário considera que se deve legendar apenas o essencial, com um tempo de nove a dez segundos no ecrã. Embora, durante o estágio, esta prática tivesse sido corrigida pelos revisores, o estagiário mantém a sua opinião nesta matéria. Se, de facto, não for de todo possível agir em conformidade, sugere-se que as legendas sejam divididas em duas, com tempos mais curtos.

1.2. Técnicas Especiais

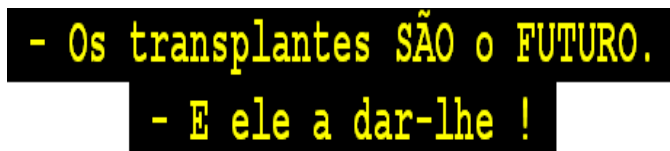
“Na legendagem fechada, existem algumas técnicas especiais que permitem ao utente do serviço de legendagem ter uma melhor compreensão das legendas dos programas. Neste tipo de legendas dirigidas a pessoas com dificuldades de audição, é importante dar a entender os conteúdos que aparecem no programa apenas em som, como por exemplo o tom de voz, indicar uma voz *off*, descrição de sons ambiente e música.”

Comentários do Estagiário: Nas *guidelines*, várias das estratégias utilizáveis nestes casos apenas são aplicadas em circunstâncias muito especiais, verificando-se, por exemplo, na sinalização de segundas intenções ou no uso de uma cor para realçar informações importantes. Ora, o estagiário defende que algumas destas estratégias sejam eliminadas ou usadas em casos muito específicos, como se irá demonstrar na secção

seguinte.

1.2.1. Ênfase e Tom de Voz

“Quando se quer dar ênfase a certas palavras, uma das técnicas usadas é a de escrever as palavras enfatizadas em letra maiúscula. Exemplo:

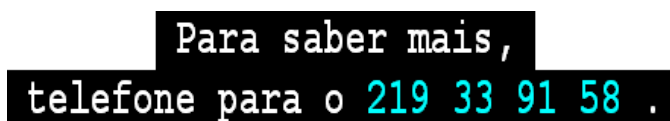


- Os transplantes SÃO o FUTURO.
- E ele a dar-lhe !

Figura 26 - Uso das maiúsculas para ênfase”

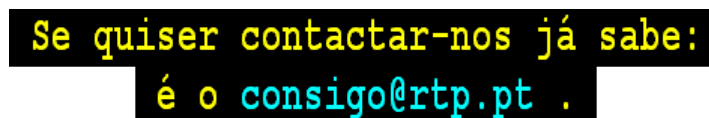
Comentários do Estagiário: O estagiário considera que se trata de um caso de difícil interpretação, tendo-lhe sido dito para usar esta técnica em situações excepcionais. Todavia, o estagiário nunca usaria tal estratégia se se deparasse com o exemplo acima, que não considerou excepcional. Neste caso, se não tivesse sido obrigado a fazê-lo, e reconhecendo que se trata de uma técnica com alguma utilidade, teria optado por um ou dois pontos de exclamação. Assim, recomenda-se que o uso de maiúsculas seja mais frequente, aplicando-se, por exemplo, a gritos compostos por uma só palavra (“SAI”). Além disso, recomenda-se uma maior liberdade no uso dos pontos de exclamação para que possam ser utilizados a par das palavras em maiúsculas.

“Ou então altera-se a cor da palavra para se destacar do resto da legenda. Exemplo:



Para saber mais,
telefone para o 219 33 91 58 .

Figura 27 - Informação importante a azul.

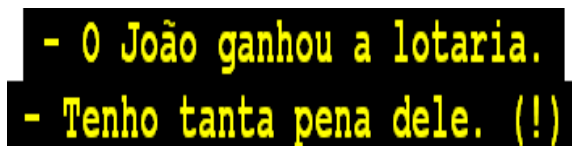


Se quiser contactar-nos já sabe:
é o consigo@rtp.pt .

Figura 28 - Informação importante a azul B”

Comentários do Estagiário: O estagiário compreende o objectivo desta técnica, mas, da mesma forma que o guia propõe que se utilize um espaço entre pontos de exclamação e de interrogação para evitar confusões, então, por uma questão de uniformidade nos critérios, este também devia ser o caso. Aliás, quando o estagiário legendou o programa “Voz do Cidadão”, uma das últimas falas indicavam um número de telefone, o qual não foi incluído na legenda, porque era visível no ecrã, deixando-se uma legenda em branco para não o ocultar. Estes casos são semelhantes e as soluções idênticas: manter este tipo de informações no ecrã. Mesmo que tais informações aparecessem em séries ou desenhos animados não seriam consideradas suficientemente importantes para ser realçadas com outra cor. Considera-se, assim, que tal regra seja eliminada, embora constitua sempre mais uma ferramenta que pode ser útil em casos raros.

“Expressar o tom de voz nas legendas não é muito fácil, mas a utilização de sinais, tais como (!) ou (?), pode facilitar esta compreensão. O primeiro é utilizado para indicar expressões de ironia. O segundo é aplicado quando o discurso da personagem é de segundas intenções. Exemplo:



- O João ganhou a lotaria.
- Tenho tanta pena dele. (!)

Figura 29 - Sinalização de ironia



O que vais fazer com o dinheiro ?
Não mo queres dar ? (?)

Figura 30 - Sinalização de segundas intenções”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera que estes dois casos representam excelentes tentativas, por parte do actual guia da RTP, no sentido de fornecer informações adicionais presentes num diálogo. Embora se trate de técnicas apenas usadas em casos raros, revelam-se úteis para os descrever, conferindo, simultaneamente, uma maior visibilidade aos discursos das personagens.

“As aspas, os apóstrofes e os parênteses também são utilizados para indicar expressões que possam ocorrer ao longo dos diálogos. Estes sinais são aplicados normalmente quando os oradores não se encontram visíveis no ecrã.

‘ ‘ – Usa-se quando se verifica uma voz off, ou se ouvem pensamentos. Deve ser acompanhado de mudança de cor dos caracteres para branco. Exemplo:

A screenshot of a television screen showing the text "'Lembra-te do que eu te disse!'" in white, monospaced font against a solid black background.

Figura 31 - Uso das aspas para pensamentos internos

“ “ – Identificam um discurso que é reproduzido mecanicamente como o som proveniente de um rádio, de uma televisão, de altifalantes e devem ser acompanhadas de mudança de cor dos caracteres para branco.”

A screenshot of a television advertisement. The text is displayed in white, monospaced font on a black background. The first line reads "PUBLICIDADE TV: 'A nova lavadeira já não usa lixívia nem sol.'" and the second line reads "'Apenas lhe basta o novo sabão Sonasol.'"

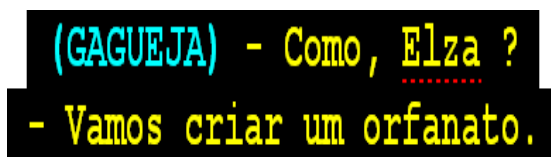
Figura 32 - Uso das aspas para denominar sons mecânicos”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera que o uso das aspas e dos apóstrofes é claro. Todavia, embora parecidos, os símbolos denotam situações diferentes. Assim, recomenda-se que os pensamentos sejam sempre marcados a amarelo, excepto quando a personagem estiver fora do ecrã. Quando se trata do uso das aspas para assinalar sons mecânicos, deve recordar-se que as aspas também correspondem a citações, pelo que se deve identificar com clareza quem está a falar para evitar confusões.

Os exemplos acima referem-se apenas a anúncios de televisão, pelo que o estagiário recomenda que as mesmas técnicas sejam também usadas em casos excepcionais, nomeadamente os relativos às vozes mecânicas, como vozes oriundas de um telemóvel. Como a voz é mecânica, mas reporta-se à fala de uma pessoa, não deve ter

aspas.

“() – O texto entre parênteses usa-se para exprimir falas sussurradas ou apartes. Nesta situação, também se pode escrever a palavra “sussurra” entre parênteses e seguida de texto.



(GAGUEJA) - Como, Elza ?
- Vamos criar um orfanato.

Figura 33 - Informação adicional a azul”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera que este tipo de informação deve aparecer apenas quando se trata de informações importantes para o momento, como uma personagem que sussurra porque está a ser perseguida, por exemplo. Neste caso, o que constitui um obstáculo à acessibilidade é o espaço ocupado por estas descrições na legenda. Deste modo, recomenda-se o seu uso com moderação, dado que muitas destas descrições, como gritos ou ironia, já têm soluções sob a forma de pontos de exclamação, palavras em maiúsculas ou estratégias especiais, como se viu atrás.

1.2.2. Efeitos Sonoros

“A descrição de sons é também uma prioridade. É necessário descrevê-los, para que sejam compreendidos. Por exemplo, se num filme alguém dispara tiros com uma arma, o mais aconselhável é efectuar uma descrição da acção, ao invés de indicar os sons através de onomatopeias. Esta indicação de sons ou de qualquer outro comentário deve ser feita sempre em maiúsculas e sempre alinhada à esquerda e a cor azul ciano. Exemplo:



TIROS DE PISTOLA

Figura 34 - Efeito sonoro”

Comentários do Estagiário: Ao contrário de outras emissoras, a RTP não utiliza formas gramaticais específicas nas descrições dos sons, como o impessoal, por exemplo, não sendo referida essa liberdade no guia, pelo que o estagiário considera que será algo a

adicionar.

A descrição das músicas, se estas forem relevantes para o enredo, também deverá ser indicada nas legendas. Para tal, aplica-se o símbolo # para indicar a presença de música. Estas indicações fazem-se, normalmente, nos genéricos dos programas. Devem surgir em maiúsculas, e sempre alinhadas à esquerda.

Todavia, dada a existência de origens de sons visíveis pelo telespectador, o estagiário considera que estes casos carecem de identificação sonora, se não se tratar de situações óbvias. Por exemplo, se a origem do som “EXPLOÇÃO” estiver em cena, torna-se óbvia e não requer identificação nem explicação. Se está fora de ecrã, deve, então, identificar-se como dita a regra.

“A letra das músicas, sempre que possível, deve ser incluída legenda, da forma como foi explicado anteriormente. No caso de a música não ter letra, enquanto a música está a passar, o sinal de # deverá estar presente no ecrã para indicar a continuidade da mesma. Exemplo:



Figura 35 - Descrição e continuação da música

Estas indicações a azul devem também ser aplicadas para descrever situações ou ambientes sonoros que possam ser imperceptíveis ao telespectador surdo. Estas indicações podem fazer referência a situações de tensão, sons imperceptíveis na imagem, etc.



Figura 36 - Efeito sonoro e ambiente”

Comentários do Estagiário: Neste ponto, o estagiário considera que o guia deve ser claro relativamente à distinção entre a informação relevante a incluir na legenda e aquela que deve ser omitida. Assim, os efeitos sonoros que criam um certo ambiente devem ser incluídos, desde que não prejudiquem as legendas seguintes. Existem programas em que as personagens emitem pequenos gemidos ou suspiros, conforme a situação, mas nem sempre é aconselhável incluí-los na legenda, visto que não se afiguram relevantes. Outra situação a considerar diz respeito ao momento em que tais efeitos sonoros são incluídos na legenda. Por exemplo, a palavra “tensão”, que serve para descrever momentos em que existe uma atmosfera inquietante, pode surgir no início de uma conversa, tornando-se impossível incluí-la na legenda. Nestes casos, recomenda-se que estas situações sejam descritas antes de a tensão ocorrer no programa. Se esta estratégia perturbar a linha condutora do programa, o tradutor-legendador deve inseri-la na legenda logo que tenha oportunidade para tal.

Outro aspecto a ter em consideração, na opinião do estagiário, reside na descrição em si mesma. Assim, não seria porventura indicado escrever “GEMIDOS” quando se trata de desenhos animados, pois deve ter-se consciência do perfil do público-alvo, da informação veiculada e do modo como é descrita. Recomenda-se também que não se façam juízos de valor nestas descrições. Na verdade, o estagiário cometeu este erro quando legendou o desenho animado “Home”, descrevendo os sons produzidos pelo protagonista do seguinte modo: “FAZ SONS PARVOS”.

“Quando estas situações se arrastam por muito tempo deve utilizar-se a indicação (...) para que o telespectador não pense que o sistema foi abaixo. Esta indicação serve apenas para indicar a continuação da situação descrita anteriormente e pode estar no ar até 10 segundos de duração, tal como a indicação de música # .

Exemplo: Quando existe um grande período de tensão com cerca de 12 segundos de duração deve indicar-se da seguinte forma:

TENSÃO (com 4 segundos de duração)

(...) (com 8 segundos de duração)”

Comentários do Estagiário: De acordo com estas orientações, pode deduzir-se que as indicações de continuação dos efeitos sonoros podem permanecer no ar até um máximo

se, apenas, por identificar a música, prática não explicitamente descrita no guia, mas seguida por todos aqueles que trabalham no Gabinete. Deste modo, recomenda-se que a regra de incluir na legenda as letras das músicas, mesmo numa língua estrangeira, seja implementada no guia. Ainda que o público-alvo não perceba, trata-se de uma informação que deve estar presente por motivos de acessibilidade ao telespectador. Neste contexto, Josélia Neves (2005, 78) propõe escrever a letra original a verde, apresentando a tradução a azul, na linha de baixo. Embora seja uma solução pertinente para o problema em apreço, o estagiário reconhece que tal prática implicaria dividir cada verso da letra por uma legenda inteira, não podendo usar as duas linhas.

Para além disso, na RTP não existe o hábito de omitir partes dos versos, a não ser que o próprio programa os suprima, optando por versos específicos para um dado contexto. Recorde-se que deve ser conferida prioridade à legenda de quem fala e, se a letra da música for considerada secundária ou prejudicial para as legendas respeitantes às falas das personagens, deve ser completamente omitida, ficando apenas a sua identificação.

“Caso não exista letra para a música, pode-se identificar a música quanto ao género. Exemplo:

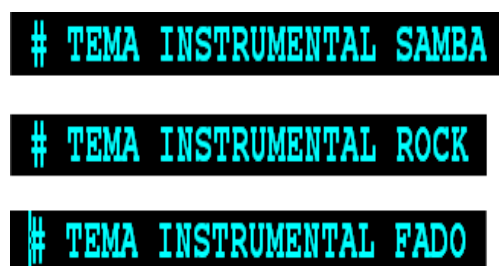


Figura 38 - Identificação do género de música”

Comentários do Estagiário: O estagiário reconhece que, infelizmente, este constitui o melhor método para descrever a música ambiente ou a que não tem letra. Esta estratégia revela-se suficiente para fornecer ao telespectador uma noção do ambiente criado e a respectiva intenção. No entanto, há que reconhecer que se trata de uma descrição da música muito limitada, pois se, por exemplo, ocorrerem vários “temas instrumentais samba” seguidos, torna-se impossível descrevê-los com mais exactidão. De modo a mitigar parte desta limitação, recomenda-se a adição de mais informação, como

acelerações ou abrandamentos de ritmo, crescendos ou fins súbitos na música.

“Ou então identificar se é uma música alegre ou triste, indicando:

TEMA INSTRUMENTAL TRISTE

Figura 39 - Identificação do sentimento da música

Caso exista uma mudança repentina da música ou se a mesma música muda de um ritmo mais acelerado para um mais lento por motivos contextuais do enredo do programa, pode-se indicar essa mesma mudança.

TEMA INSTRUMENTAL ROCK

#

MUDA PARA MÚSICA TRISTE

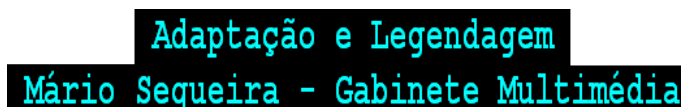
Figura 40 - Mudança de música”

Comentários do Estagiário: Estabelecendo uma ligação com o comentário anterior, o estagiário considera que se trata de outras tentativas que pretendem transmitir com exactidão o propósito da música. De facto, torna-se interessante descrever a música visando os sentimentos despertados no telespectador, mas afigura-se também algo limitado, visto que se usam poucos adjectivos, como “mórbido” ou “deprimente”. Descrever um tema musical como “tema instrumental raivoso” também não parece aconselhável, sendo talvez preferível “tema instrumental acelerado” ou “explosivo”. Mais uma vez, a interpretação do tradutor-legendador revela-se importante. Finalmente, recomenda-se a descrição da mudança de música, dada a existência de vários casos de alterações súbitas na música que reforçam o momento em que tal mutação acontece.

1.3. Legenda Final

“Todos os programas devem ser assinados no final e esta legenda deverá conter o nome do legendador responsável pela adaptação e legendagem e o nome do departamento ou serviço, neste caso, Gabinete Multimédia.

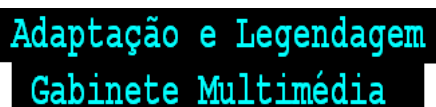
Esta última legenda deve formatar-se ao centro e a cor deverá ser sempre a azul. Pode assumir duas formas:



Adaptação e Legendagem
Mário Sequeira - Gabinete Multimédia

Figura 41 - Legenda com nome

Ou:



Adaptação e Legendagem
Gabinete Multimédia

Figura 42 - Legenda sem nome

A única diferença entre estes dois tipos de legenda, é que a primeira indica que o programa foi todo trabalhado apenas por uma pessoa, daí o nome do legendador, e a segunda indica que o trabalho de legendagem foi realizado por duas ou mais pessoas da equipa de legendagem.”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera esta secção uma das mais desactualizadas do guia, pois apenas a parte referente à “Adaptação e Legendagem” está correcta e actualizada. De facto, o nome do legendador deveria aparecer na linha do meio e o respectivo gabinete na última linha, precedido do nome da empresa, neste caso a RTP. Além disso, a omissão ou não do nome do tradutor-legendador não se prende apenas com o número de pessoas que efectuaram a legendagem. Na RTP omite-se o nome do tradutor-legendador quando se trata de séries e de filmes estrangeiros legendados pelo departamento multimédia, sendo depois adaptados pelo Gabinete dos Conteúdos Adaptados. Neste caso, trata-se de um trabalho realizado por duas pessoas, mas as legendagens efectuadas por tradutores-legendadores *freelancers* também não contêm o nome dos autores por não fazerem parte da empresa.

Embora a regra de inclusão do(s) nomes(s) do(s) tradutores-legendadores

(independentemente de serem freelancers ou não) já exista, não se encontra de forma explícita nas *guidelines* da RTP. Assim, a legenda final correcta para o trabalho em apreço deveria ser a seguinte (Fig.43):

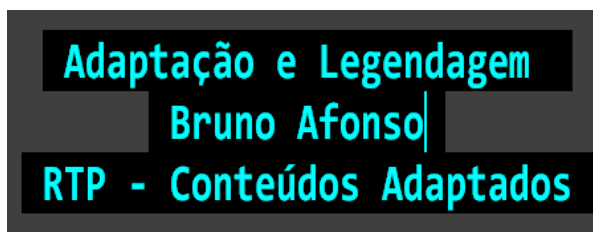


Figura 43 - Legenda Final Correcta

1.4. Legendagem para Programas Infanto-Juvenis

Comentários do Estagiário: Desde logo, sugere-se que o título desta secção do guia seja alterado para “Normas Específicas a Tipos de Conteúdos”, dado que, para além dos programas infanto-juvenis, são dadas sugestões específicas para outros tipos de programas apresentados com frequência pela RTP, nomeadamente documentários e programas e séries estrangeiras.

“A legendagem que é feita para programas infanto-juvenis requer um especial cuidado porque as crianças não têm a mesma facilidade que os adultos para ler legendas. Para além das regras gerais, há ainda alguns procedimentos específicos que temos de utilizar:

- As legendas de programas infantis devem ser sempre simplificadas.”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera esta regra redundante, dado que a simplificação é algo sempre presente na legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas.

“- A voz e a legenda devem coincidir ao máximo, ou seja, tem de haver uma sincronização perfeita entre o momento que a personagem fala e o momento em que a legenda vai para o ar.”

Comentários do Estagiário: Aqui o estagiário recomenda a eliminação desta regra, dado que só prejudica a acessibilidade. Como as crianças se encontram numa fase de aprendizagem necessitam de mais tempo para ler e, desde que seja um segundo ou dois a mais (no máximo), não existe qualquer motivo que impeça a extensão da legenda para além da respectiva fala.

“- As palavras consideradas difíceis devem ser sempre simplificadas.

- Os tempos verbais mais complexos, tais como o conjuntivo, o condicional ou tempos futuros, devem ser sempre transformados em tempos verbais mais simples e de melhor compreensão, como, por exemplo, o presente e o pretérito perfeito.

– Os advérbios, por vezes, podem ser apenas omitidos.

- Quanto às interjeições como “Ah” ou “Oh” também podem ser omitidas, pois podem causar alguma confusão às crianças que se encontram em fase de aprendizagem.”

Comentários do Estagiário: O estagiário considera que esta última regra, respeitante às interjeições, pode e deve ser retirada do guia, dado que este procedimento não é utilizado apenas na legendagem de programas infanto-juvenis.

“- A estrutura gramatical deverá ser sempre o mais simples possível. Tal como nas legendas aplicadas nos outros programas, também aqui o recurso à forma passiva, as frases longas, e o uso do gerúndio devem ser evitados nas legendas.”

Comentários do Estagiário: Mais uma vez, o estagiário considera que esta regra deve ser eliminada devido à sua redundância.

“Embora este tipo de legendagem feito no Gabinete Multimédia, da RTP seja para surdos, esta legendagem também é feita a pensar nas crianças que estão em fase de aprendizagem. É preciso ter algum cuidado para que as legendas contribuam para o desenvolvimento intelectual das crianças não ouvintes, bem como das crianças ouvintes.”

Comentários do Estagiário: Documentários

Especificamente em relação aos documentários para o público infanto-juvenil (o ponto seguinte no guia), deve recordar-se que aquando da análise da legendagem para surdos e pessoas com dificuldades auditivas no respeitante ao género de programa (Parte

II do presente Relatório) discutiu-se a prática da RTP em não adaptar a legenda aberta relativa a falas em línguas estrangeiras. Levantou-se, inclusive, a questão da acessibilidade e o modo como sai prejudicada com esta prática, dado que a informação presente nas outras legendas (como a identificação de quem fala e de mudanças de orador) se perde completamente. Para além disso, não foi dada qualquer explicação para tal prática. Assim, recomenda-se que estas legendas sejam adaptadas da mesma maneira que nos outros tipos de programa.

Quanto às informações sonoras, como existe a norma de não incluir efeitos sonoros nos documentários, recomenda-se que esta prática mude, passando a incluir-se sons pertinentes para a compreensão do programa em causa. Estes sons podem abarcar a própria música do documentário ou sons de animais, como, por exemplo, em documentários sobre a vida selvagem.

Por fim, recomenda-se que a linguagem dos documentários seja neutra, isto é, não especificamente direccionada para crianças, nem para um público adulto e culto, já que a maioria dos documentários é de divulgação científica e, como tal, indicada para todas as idades. De momento, não se transmitem documentários especializados na RTP.

Comentários do Estagiário: Séries e filmes estrangeiros

Embora as séries e os filmes estrangeiros para crianças constituam o tipo de programa que requer menos alterações quanto à legendagem, existem alguns aspectos no Guia considerados menos positivos pelo estagiário, nomeadamente os tempos de entrada e de saída das legendas. Como as séries e os filmes estrangeiros já chegaram ao estagiário legendados por outro tradutor-legendador, os tempos de entrada e saída das legendas encontram-se no ficheiro de legenda. Geralmente os adaptadores das legendas para o público infanto-juvenil surdo ou com dificuldades auditivas não alteram os tempos já introduzidos. Esta prática pode, contudo, ter sido efectuada em função da legenda aberta por detrás, mas como o propósito da legenda adaptada é ocultar a legenda a branco, da perspectiva do estagiário não existe qualquer motivo para não se realizarem alterações nos tempos de entrada e de saída. Recomenda-se, portanto, que seja permitido alterar os tempos das legendas de acordo com as necessidades e a favor de uma maior acessibilidade.

Embora se possa adaptar uma legenda em legendagem convencional para demonstrar certas características no discurso das personagens, como sotaques, por exemplo, recomenda-se que tal não seja efectuada em legendagem para surdos ou pessoas

com dificuldades auditivas. Deve sublinhar-se que este público-alvo usa a memória como uma das principais formas de ler rapidamente informação escrita, pelo que a alteração da forma como uma palavra é escrita complicará a sua leitura. Esta sugestão aplica-se, aliás, a toda a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, sendo aqui mencionada devido ao facto de as séries e os filmes estrangeiros constituírem os programas com maior número de casos relativos às características do discurso.

Apesar de não existirem quaisquer recomendações no guia da RTP sobre a forma como a legenda surge nestes programas, o estagiário considera que deve ser conferida especial atenção a este aspecto. Por vezes, a legenda para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas não encobre totalmente a legenda aberta do programa, o que leva ao aparecimento de três ou mais linhas, umas com cor, e com dois tipos diferentes de letra. As medidas dos alinhamentos têm de ser standardizadas de modo a impedir que a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas se torne ainda mais complicada de ler e de acompanhar do que a legendagem aberta.

2. Uma Proposta de Actualização do Guia da RTP

Legendagem para Surdos ou Pessoas com Dificuldades Auditivas

Legendas

A cor das legendas

A cor mais utilizada nas legendas do serviço de legendagem da RTP é o amarelo, identificador de personagens que falam e se encontram visíveis no ecrã. Os caracteres das legendas devem ser amarelos, encontrando-se inseridos numa caixa preta:

- Então como é que eram ?
- Eram anões.

A cor branca, a segunda mais utilizada, deve ser usada em citações, *flashbacks*, vozes em *off*, conversas telefónicas, emissões de rádio ou de televisão ou quando se quer indicar um diálogo entre pessoas que não se encontram na imagem. Exemplo:

ANTÓNIO: São eles, Guida.
Já chegaram !

- E tu, onde vais trabalhar ?
- Ainda não sei.

Embora seja possível usar as cores branca e amarela na mesma legenda, deve ter-se em conta que esta situação é apenas possível quando se trata de falas de personagens diferentes. Não é permitido usar ambas as cores numa só personagem, dado que confunde os telespectadores, pois a actual leitura do código de cores dita que cores diferentes na mesma legenda identificam dois intervenientes distintos.

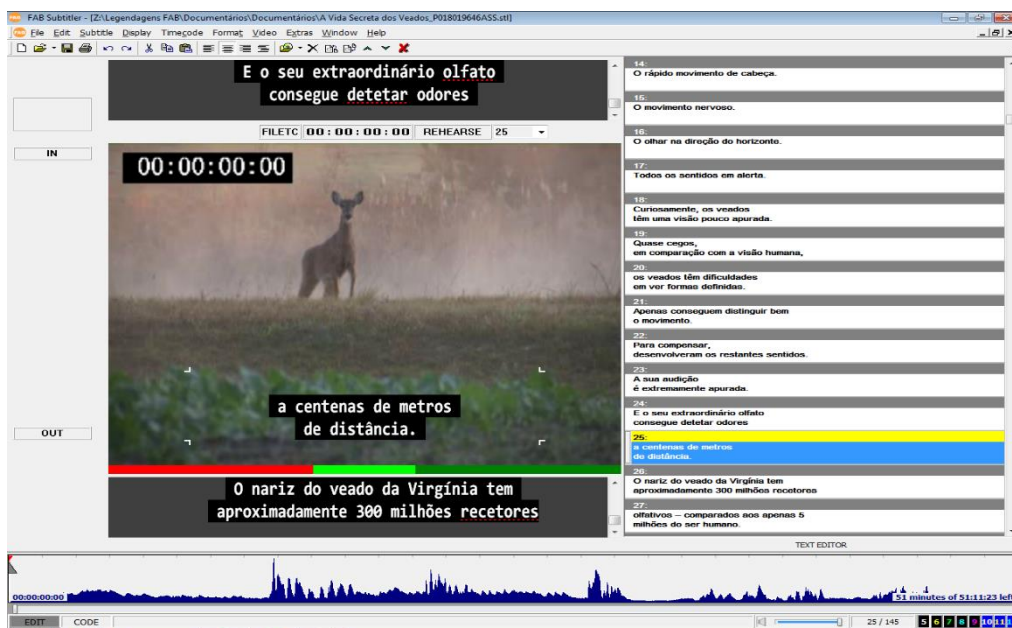
As legendas a azul ciano indicam que se trata de um comentário sobre algo que possa ocorrer durante um filme ou de música. Estes comentários encontram-se, normalmente, relacionados com sons que possam ocorrer e que se afigurem relevantes para a compreensão do enredo do programa. Exemplo:

Deve notar-se que existem algumas cores – o azul, a magenta e o vermelho – que não deverão ser utilizadas, porque dificultam a leitura das legendas. Todavia, há algumas excepções quanto a esta regra, nomeadamente na legendagem de entrevistas e concursos. Nestes casos, as “cores proibidas” devem ser utilizadas, associando cada uma aos diferentes intervenientes, de modo a facilitar uma leitura rápida. Como se torna difícil ler estas cores, as convencionais – branco e amarelo – devem ser sempre a primeira escolha, seguidas do azul, do verde, do vermelho e da magenta, de preferência por esta ordem.

A caixa onde aparecem as legendas deve ter o fundo a preto, para que o amarelo, o branco e o azul ciano sejam bem visíveis.

2. Segmentação da Legenda e Questões Linguísticas

Regra geral, a legenda deve ser sempre dividida, de modo a concentrar os olhos dos telespectadores no centro do ecrã, mesmo que seja possível colocar a legenda numa só linha. Exemplo:



O uso do português correcto nas legendas constitui uma das prioridades do Gabinete Multimédia da RTP, conferindo-se a maior atenção à ortografia das legendas,

bem como à sintaxe das frases. Uma vez que as legendas se destinam a um grupo de pessoas com necessidades especiais, que carecem de estratégias específicas para compreender a informação e as mensagens transmitidas pelas legendas, estas deverão ser o mais simples possível, de modo a facilitar a apreensão de quem as lê.

Sempre que viável, as legendas devem conter o máximo de informação com o mínimo de palavras, para que o telespectador consiga reter a maior quantidade de informação possível. Superlativos sintéticos, onomatopeias e interjeições devem ser omitidos. Os primeiros por aumentarem o tamanho das palavras, dificultando a leitura do telespectador; as segundas e as terceiras por causarem confusão a quem não tem por hábito ouvir estes sons e, muito menos, vê-los representados através da escrita. Assim, por exemplo, deve utilizar-se o superlativo analítico para substituir o superlativo sintético. Sublinhe-se que toda a informação alvo de omissões ou simplificações deve ser cuidadosamente analisada antes de sofrer tais alterações. Atente-se num exemplo de simplificação:

Texto de Partida: “Ele é que é o homem que vai dar trabalho ao meu pai”. Este texto pode ser simplificado da seguinte forma:

Ele é que vai dar trabalho
ao meu pai.

Quando o tradutor-legendador se depara com uma frase muito longa com duas ideias fundamentais deve, sempre que possível, dividir a frase em duas legendas de forma a simplificá-la. Tal verifica-se, geralmente, em frases ligadas pelas conjunções “e”, “mas” ou “ou”. Deve também evitar-se a divisão de nomes compostos, como “fim-de-semana”. Exemplo:

Texto de Partida: “Ela estava a dormir com aquele senhor, o tio do Carlitos, que também veio de França”.

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos,
que também veio de França.

Nestas situações, devem respeitar-se sempre as unidades das frases e nunca as separar. O tradutor-legendador deverá analisar o conteúdo das legendas, de forma a manter a simplicidade e a facilidade de leitura. Em relação à legenda exemplificada atrás, nunca se deve optar pela solução abaixo:

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos que também

veio de França.

A separação de palavras tem que ser evitada a qualquer custo. Assim, sempre que uma palavra não caiba numa linha, deve ser transposta na íntegra para a linha seguinte. Deve, igualmente, evitar-se o uso do gerúndio na elaboração das legendas, pois trata-se de um tempo verbal que pode dificultar a compreensão dos telespectadores. Exemplo:

Texto de Partida: “Ela, que também veio de França, estava dormindo com aquele senhor, o tio do Carlitos.”

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos.

Ela veio de França.

Ainda do ponto de vista gramatical, deve dar-se preferência ao uso da voz activa, em detrimento da voz passiva, para facilitar a compreensão da legenda:

Eu comprei aquela casa.

A dupla negativa também deve ser evitada, embora estes casos careçam de análise por parte do tradutor-legendador, no sentido de verificar se a dupla negativa é propositada para conferir maior ênfase. Marcas do sujeito, como “eu” e “tu”, devem ser omitidas por uma questão de conveniência, de modo a poupar caracteres e reduzir o tempo de leitura das legendas. No caso dos desenhos-animados, estas marcas do sujeito ajudam a uma melhor compreensão por parte do público infante-juvenil. Por fim, deve utilizar-se o

acordo ortográfico.

3. Norma Linguística

No respeitante a acrónimos, números e símbolos utilizados nas legendas há que respeitar certas regras. Assim, os números até dez devem ser escritos por extenso, enquanto a partir de dez devem ser representados pelos respectivos algarismos. Os acrónimos mais conhecidos, como NATO ou ONU devem ser mantidos, pois as pessoas com deficiências auditivas lêem-nos assim nos jornais ou nas revistas. Quanto a siglas, apenas as de conhecimento geral devem ser mantidas na legenda, caso contrário devem surgir por extenso. Os símbolos mais conhecidos, como %, devem ser colocados nas legendas. Note-se que todas estas regras visam reduzir o número de caracteres.

As horas devem surgir na forma numeral (16:30) para uma melhor compreensão. Deve evitar-se o uso de símbolos relativos às moedas, dado que existem variadíssimos símbolos monetários que não são do conhecimento geral. Os de conhecimento geral, como o euro (€), podem ser utilizados.

4. Pontuação

A prioridade em manter as legendas num português correcto implica que a pontuação assuma um papel preponderante, pois trata-se de um factor importante para a aprendizagem e a compreensão da língua portuguesa. Na maior parte dos casos, como, por exemplo, na mensagem de Natal ou de Ano Novo do Primeiro-ministro ou do Presidente da República, o uso indevido de uma vírgula pode alterar por completo um discurso, causando dificuldades na compreensão da mensagem.

A pontuação utilizada nas legendas fechadas da RTP é a seguinte:

Ponto Final – De preferência, as legendas devem terminar sempre com um ponto final. Se a personagem disser duas frases curtas rapidamente, podem colocar-se ambas na mesma legenda, terminando com este sinal de pontuação.

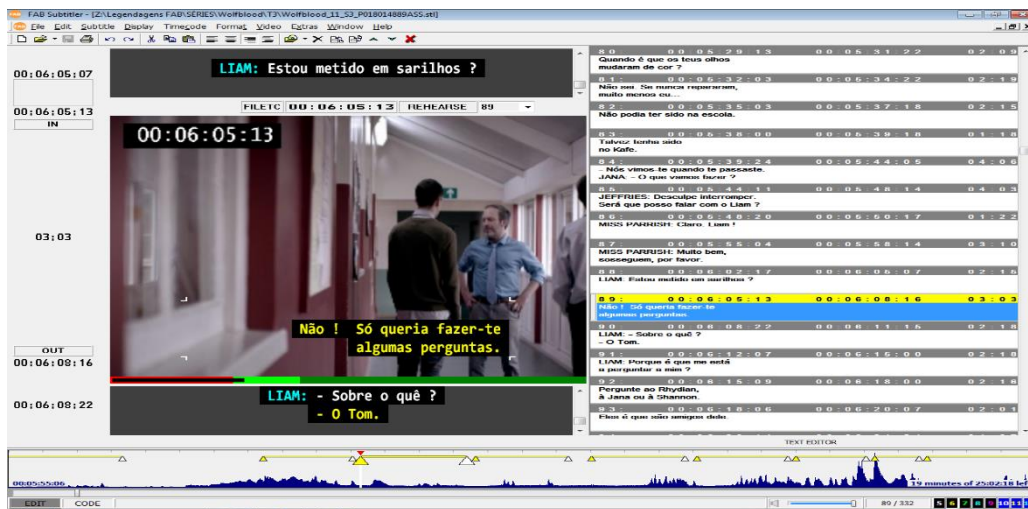
Vírgulas – Não existe qualquer proibição de vírgulas, sendo estas muito comuns na separação de elementos da frase. Sempre que a estrutura frásica assim o obrigue, devem ser utilizadas vírgulas.

Exclamação e Interrogação – Os pontos de exclamação e de interrogação devem ser sempre utilizados com um espaço antes, de modo a que o telespectador não os possa

confundir com outros caracteres. Um ponto de exclamação, por exemplo, facilmente se confundiria com o “!”. Quando uma frase acaba com um ponto de exclamação ou de interrogação, iniciando-se uma nova frase na mesma linha, deve optar-se por um duplo espaço, de modo a tornar estes pontos mais óbvios. Quando se deseja conferir ênfase adicional, podem usar-se dois pontos de exclamação seguidos (!!). Todavia, esta técnica deve ser usada com moderação, de modo a criar uma diferença no valor expressivo entre a utilização de um só ponto de exclamação e o uso de dois. Exemplos:

Olha que linda !

**Quanto é que lhe custaram
as revistas ?**

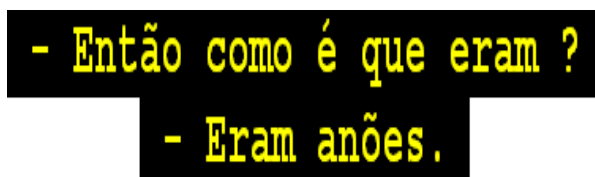


Dois Pontos e Ponto e Vírgula – Estes sinais de pontuação devem ser evitados, pois podem causar confusão na leitura por parte do telespectador. Se usados, não necessitam de ser precedidos por um espaço, à semelhança do que se verificou com as vírgulas e os pontos finais.

Aspas – Utilizadas nas legendas quando as personagens lêem cartas ou fazem citações de alguém, como, por exemplo, declamar um poema. No caso das citações, devem abrir-se aspas em todas as legendas que contenham a citação (sem fechá-las) e na

última legenda abrem-se e fecham-se as aspas. Devem ser utilizadas as aspas da tecla “2” devido ao facto de as outras aspas ou as importadas de um documento Word não serem compatíveis com o sistema de teletexto da RTP, pelo que iriam aparecer no ecrã com erros.

Travessão – Deve dar-se um espaço depois de utilizar o travessão. Este sinal de pontuação serve essencialmente para indicar um diálogo entre duas pessoas. Mesmo quando as personagens se encontram identificadas a azul deve usar-se travessão. Exemplos:



- Então como é que eram ?
- Eram anões .

Reticências – Quanto ao uso de reticências, recomenda-se que sejam apenas utilizadas em situações especiais, como, por exemplo, numa situação em que uma personagem é interrompida ou quando fala de um modo tímido ou baixo.

5. Posicionamento e Formatação das Legendas

Normalmente, as legendas posicionam-se no fundo do ecrã, excepto em situações excepcionais, como, por exemplo, quando existem informações de rodapé ou oráculos nesse local que não podem ser sobrepostos pelas legendas. Ora os oráculos veiculam justamente informações acerca dos falantes ou de qualquer outro assunto importante para o entendimento da mensagem transmitida no discurso. Nestes casos, a legenda deve ser colocada em cima, de forma a não ocultar as informações, evitando que o telespectador perca alguma da informação inserida na imagem. Neste aspecto, não existe qualquer regra quanto ao posicionamento, podendo o tradutor-legendador colocar a legenda em qualquer sítio do ecrã, desde que não encubra informação.

Por vezes, o tradutor-legendador tem de lidar com excesso de informações, como no caso do programa “Consigo”. Neste magazine semanal existe não só uma enorme concentração de oráculos com os nomes dos falantes, mas também outro obstáculo constituído pela presença de uma janela de interpretação em LGP (Língua Gestual Portuguesa). A dificuldade aumenta quando, por vezes, os planos de imagem surgem

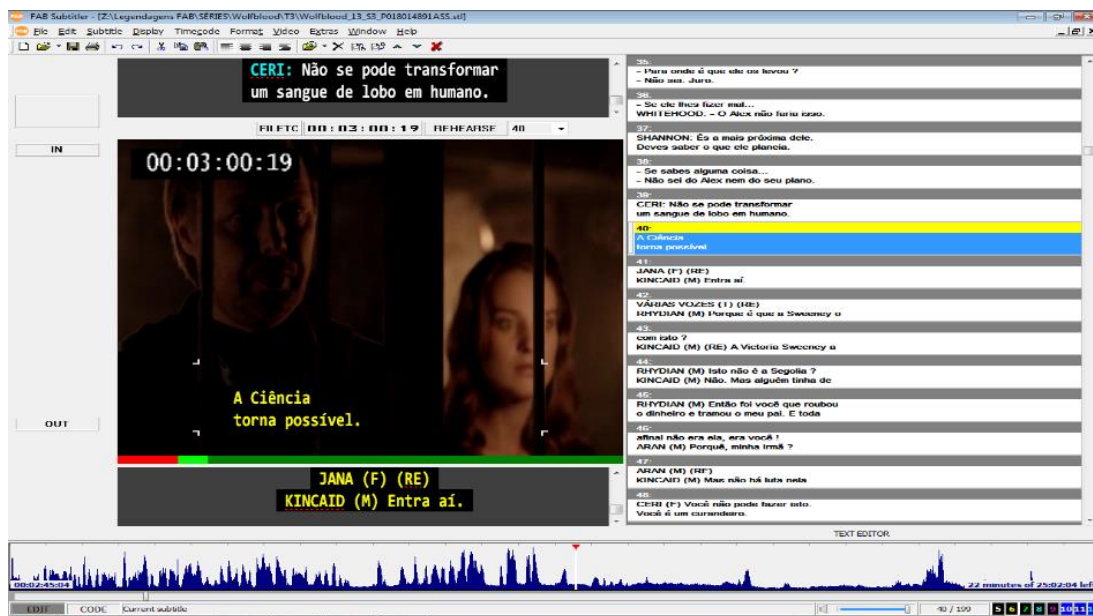
muito fechados. Assim, quando as legendas são inseridas na parte superior do ecrã podem ocultar a boca dos falantes, impossibilitando a leitura labial que alguns telespectadores fazem. Com a aprovação da APS (Associação Portuguesa de Surdos) decidiu-se, nestes casos, que a melhor forma de legendar seria colocar as legendas na parte superior da imagem.

No respeitante à formatação das legendas, regra geral, estas devem ser sempre alinhadas ao centro da imagem. Todavia, quando se trata de programas de ficção, a regra não se mantém, pois nos diálogos, as legendas devem posicionar-se sempre o mais próximo possível das personagens falantes. Quando duas pessoas estão a conversar no ecrã, uma à esquerda e a outra à direita, as falas da que se encontra à direita devem ser alinhadas à direita e as falas da personagem que se encontra à esquerda devem estar alinhadas à esquerda. Exemplo:

- Conseguiste vê-los ?

- Perfeitamente.

De acordo com a regra de divisão das legendas, deve partir-se sempre a legenda de modo a facilitar a compreensão do seu alinhamento. No exemplo seguinte, pode verificar-se que ao dividir uma legenda de quatro palavras, o alinhamento deve ser à esquerda, mais próximo da personagem falante. Tal seria menos óbvio se a legenda tivesse apenas numa linha.



No caso de existirem mais do que duas pessoas na imagem, a regra geral de centrar as legendas aplica-se, indicando-se o nome da personagem falante antes da legenda. Exemplo:

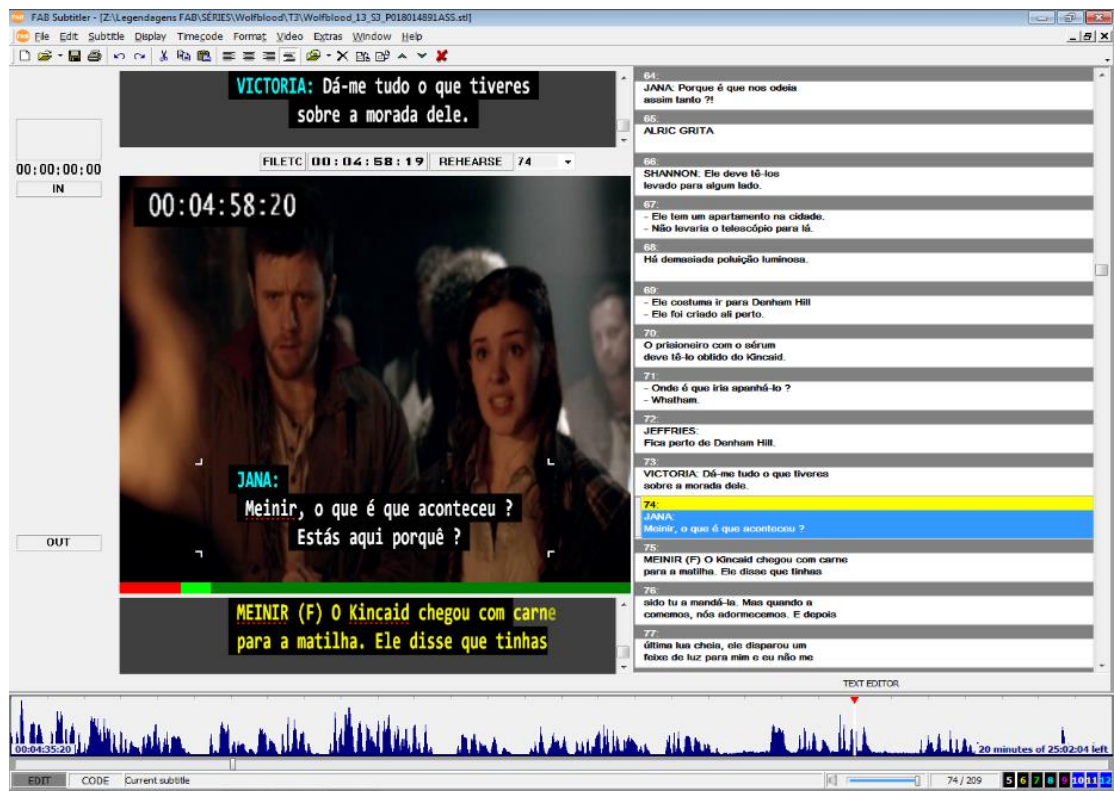
ISABEL: Nada,
o Marinho é que disse que tu...

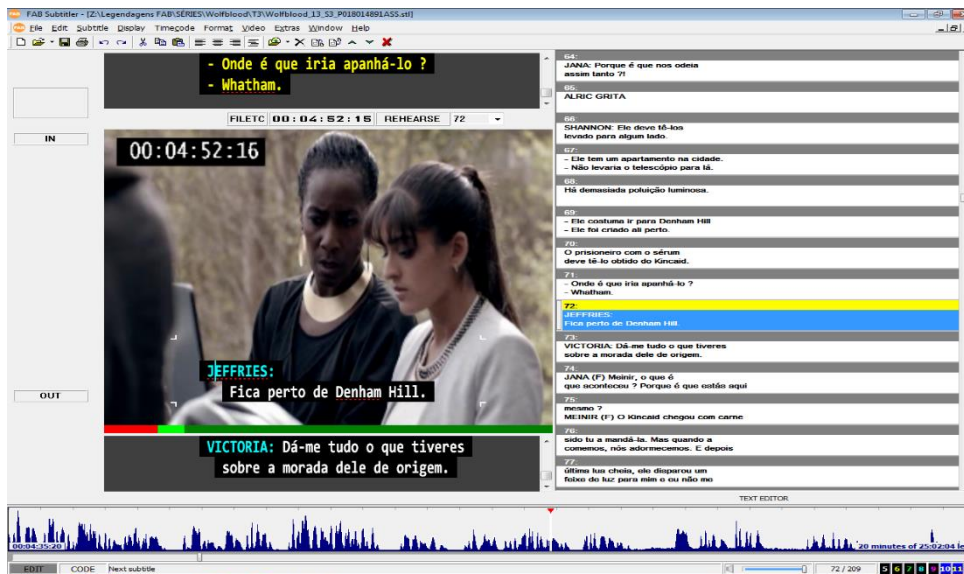
No entanto, existem outras *nuances* a ter em conta no respeitante à identificação das personagens. Desde logo, se uma personagem se encontrar fora do ecrã a falar continuamente, pode carecer de nova identificação, depois da legenda em que foi identificada pela primeira vez. Se a personagem começar a falar em cena e depois continuar a falar fora de cena não necessita de identificação. Mas se as personagens de uma cena mudarem (e sempre que mudem), deverão ser identificadas. Esta regra aplica-se sempre que haja uma mudança de personagens fora do ecrã.

Caso ocorra uma conversa entre duas personagens e uma delas estiver fora do ecrã, a personagem que se encontra fora de cena não precisa de ser identificada. O mesmo acontece se as personagens trocarem de posição, dispensando-se a sua identificação por se tornar implícito quem ficou a falar fora de ecrã. No entanto, se outra personagem entrar em cena, esta regra deixa de ter efeito, a não ser que as duas primeiras personagens se mantenham em cena e a outra fora.

Por fim, quando estiverem várias personagens ao mesmo tempo no ecrã, deve identificar-se a personagem que profere a primeira fala, mas as falas subsequentes devem estar alinhadas ao centro, não carecendo as personagens de identificação, ainda que rodeadas de outras. Esta regra afigura-se semelhante à identificação de personagens fora do ecrã, devendo ser também utilizada para as personagens em cena, dado que o tempo de leitura é muito importante neste género de legendagem. Logo que a personagem falante muda, deve ser novamente identificada e assim sucessivamente.

Recomenda-se que os nomes a azul passem para a terceira linha, caso não caibam na legenda, por motivos de organização ou para evitar linhas demasiado longas. Esta recomendação também se aplica a outras informações a azul. Exemplos:





Quando se faz referência a comentários ou à indicação de música, estes são sempre alinhados à esquerda do ecrã e escritos em letra maiúscula. As letras das músicas inserem-se no lado esquerdo do ecrã, igualmente alinhadas à esquerda. Exemplo:

TEMA CONTA-ME COMO FOI
"20 ANOS" JOSÉ CID

Vem viver a vida, amor

Que o tempo que passou
Não volta, não

6. *Timing* e Sincronização das Legendas

Tal como nas regras da legendagem aberta, também as legendas fechadas têm de respeitar os tempos de entrada e de saída. De um modo geral, a entrada das legendas deve coincidir com o começo e o fim do discurso do orador. No entanto, afigura-se mais importante que as legendas tenham o tempo de leitura necessário para que o telespectador possa apreender a informação nelas contida. Assim, quanto maior for a legenda, mais extenso será o tempo de leitura.

No entanto, em alguns tipos de programa, a sincronização das legendas com os diálogos não é assim tão importante. Trata-se do caso dos documentários, pois os

telespectadores não vêem o falante. Fora do âmbito específico deste género de programas é sempre aconselhável conferir o máximo de tempo possível às legendas. Caso uma legenda tenha de passar para a cena seguinte, aconselha-se a deixá-la um segundo no ar, depois da mudança de cena, para que a sua saída não coincida com a entrada da cena seguinte.

Devem evitar-se legendas curtas entre as legendas maiores, havendo uma preferência por estas últimas, mas com mais tempo. No caso de certos documentários, os entrevistados podem não falar coerentemente, ficando, por vezes, o essencial do que dizem com tempos para além dos dez segundos. Nestas situações, a legenda deve ser dividida em duas para não se manter demasiado tempo no ar. No entanto, se a legenda tiver o número máximo (ou muito próximo do limite) de caracteres, deve associar-se o tempo da fala aos tempos de entrada e de saída da legenda, podendo, assim, existir legendas com muito tempo de leitura.

7. Técnicas Especiais

Na legendagem fechada, existem algumas técnicas especiais que permitem ao utente do serviço de legendagem conseguir uma melhor compreensão das legendas dos programas. Neste tipo de legendas dirigidas a pessoas com dificuldades de audição, afigura-se assaz pertinente veicular os conteúdos que surgem no programa apenas sob a forma de sons, indicando, por exemplo, uma voz *off* e a descrição dos sons ambiente e da música.

7.1 Ênfase e Tom de Voz

Quando se deseja conferir ênfase a certas palavras, uma das técnicas mais usadas reside em escrever os vocábulos enfatizados com letra maiúscula. Exemplo:

**- Os transplantes SÃO o FUTURO.
- E ele a dar-lhe !**

Quando se trata de gritos devem também utilizar-se palavras escritas com maiúsculas, em vez de pontos de exclamação, para que o tom de voz seja diferenciado

com mais facilidade. Apesar de não existir um limite para o uso desta regra, torna-se necessária alguma contenção, devendo esta prática ser utilizada apenas em situações de diferenciação do tom de voz e não para descrever todas as frases ditas num tom de voz mais elevado.

Expressar o tom de voz nas legendas não se afigura tarefa fácil, mas a utilização de sinais, tais como (!) ou (?), pode facilitar a compreensão. O primeiro utiliza-se para indicar expressões de ironia, sendo o segundo aplicado quando o discurso da personagem tem segundas intenções. Exemplo:

- O João ganhou a lotaria.
- Tenho tanta pena dele. (!)

O que vais fazer com o dinheiro ?
Não mo queres dar ? (?)

As aspas, os apóstrofos e os parênteses também podem ser utilizados para indicar certas expressões que possam ocorrer ao longo dos diálogos. Estes sinais aplicam-se normalmente quando os falantes não se encontram visíveis no ecrã.

‘ ‘ – Usa-se quando ocorre uma voz *off*, ou se ouvem pensamentos. Deve ser acompanhado da mudança de cor dos caracteres para branco. Exemplo:

' Lembra-te do que eu te disse ! '

“ “ – Identificam um discurso reproduzido mecanicamente, como o som proveniente de uma rádio, de uma televisão ou de altifalantes, devendo ser acompanhados da mudança de cor dos caracteres para branco. Exemplo:

**PUBLICIDADE TV: "A nova lavadeira
já não usa lixívia nem sol.**

**"Apenas lhe basta o novo sabão
Sonasol."**

Note-se que quando se trata de pensamentos, a legenda deve surgir a amarelo, a não ser que se trate de uma narração de eventos já ocorridos. Neste caso, a pessoa que tem esses pensamentos não se encontra no ecrã, pelo que deve usar-se a cor branca para a descrever.

Como as aspas que descrevem vozes mecânicas também se utilizam em citações, deve identificar-se o falante com cuidado. Neste contexto, existem casos excepcionais, como os telemóveis, pois apesar de a voz ser mecânica, reporta a uma pessoa a falar com outra. Neste caso, o discurso não contém aspas, a não ser que se trate de uma mensagem automática ou gravada no atendedor de chamadas.

() – O texto entre parênteses usa-se para exprimir falas sussurradas ou apartes. Nestas situações, pode escrever-se a palavra “sussurra” entre parênteses e seguida de texto:

**(GAGUEJA) - Como, Elza ?
- Vamos criar um orfanato.**

Este tipo de informação deve ocorrer apenas quando se reporta a casos importantes para o momento, como uma personagem que sussurra (ou gagueja) porque está a ser perseguida, ou gagueja porque tem medo ou ansiedade. Tal prática deve ser utilizada com moderação, dado que expressões de ironia ou gritos já têm soluções à disposição do tradutor-legendador. Inclusive, os gaguejos podem ser demonstrados com o uso de reticências, por exemplo.

7.2 Efeitos Sonoros

Se num filme, alguém dispara tiros com uma arma, por exemplo, o mais aconselhável é efectuar uma descrição da acção, ao invés de indicar os sons através de

onomatopeias. Estas descrições não têm regras gramaticais, podendo ser apresentadas da maneira considerada mais adequada pelo tradutor-legendador. As indicações de sons ou de quaisquer outros comentários devem ser sempre efectuados com maiúsculas, alinhadas à esquerda e de cor azul ciano. Exemplo:

TIROS DE PISTOLA

No entanto, existem sons que não requerem uma identificação, dado que a sua origem é visível na cena, percebendo claramente o telespectador do que se trata. No caso de uma “EXPLOÇÃO” fora de cena, a indicação deve ser dada, mas se for visível torna-se desnecessário.

Se as músicas forem relevantes para o enredo, devem ser descritas nas legendas. Para tal, aplica-se o símbolo # para indicar a presença de música. Estas indicações fazem-se, normalmente, nos genéricos dos programas, devem estar em maiúsculas e sempre alinhadas à esquerda.

A letra das músicas também deve ser incluída na legenda. Se a melodia não tiver letra, enquanto passa, o sinal # deverá manter-se no ecrã para indicar a sua continuidade. Exemplo:

TEMA A ALMA E A GENTE

#

#



As indicações a azul devem ser igualmente aplicadas para descrever situações ou ambientes sonoros eventualmente imperceptíveis ao telespectador surdo. Podem aludir a situações de tensão ou reportar-se a sons subtis na imagem. Exemplo:

TIROS DE PISTOLA


TENSÃO

Os efeitos sonoros cujo objectivo reside em criar um certo ambiente devem ser incluídos, desde que não prejudiquem as legendas seguintes. Existem programas em que as personagens proferem pequenos gemidos ou suspiros, consoante a situação, mas nem sempre é aconselhável assinalá-los na legenda, pois não são suficientemente relevantes e ocupam espaço.

A palavra “tensão” serve para descrever um ambiente inquietante, que, se surgir logo no início de uma conversa se tornará impossível de incluir na legenda, porque poderá ocupar caracteres preciosos. Neste caso, devem descrever-se estas situações antes do aparecimento da tensão ou incluí-las na legenda quando houver oportunidade. De qualquer forma, há que ter cuidado com a descrição, pois não será muito indicado escrever “GEMIDOS” quando se trata de desenhos animados, porque o vocábulo tem outras conotações em português. O tradutor-legendador deve ter sempre presente o público-alvo, bem como o tipo e o modo de informação descrita. Jamais se devem emitir juízos de valor, nem incluir descrições como “FAZ SONS PARVOS”, pois o que o tradutor-legendador considera “parvo” poderá não ter o mesmo significado para o público-alvo em questão.

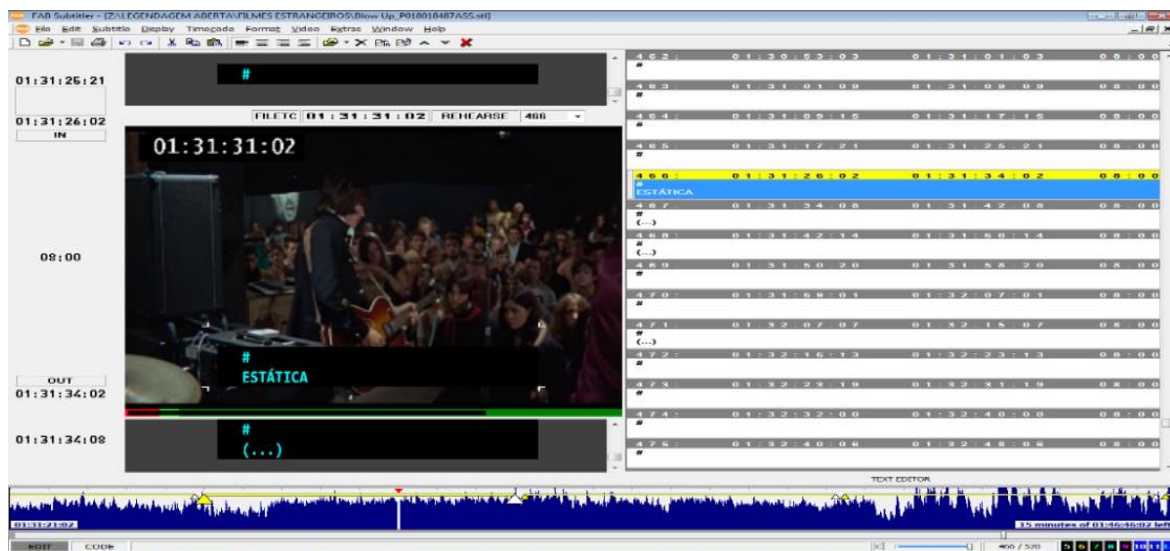
Quando os sinais sonoros se arrastam por muito tempo deve utilizar-se a indicação  para que o telespectador não julgue que o sistema foi abaixo. Esta indicação serve apenas para assinalar a continuação da acção descrita anteriormente e pode estar no ar até oito segundos de duração, tal como a indicação de música .

Quando existe um longo período de tensão, com cerca de doze segundos, deve apresentar-se seguinte indicação:

 (com 4 segundos de duração)

 (com 8 segundos de duração)

Ambos os sinais sonoros (o que descreve situações e o que descreve música) podem ser usados ao mesmo tempo, caso existam efeitos sonoros ou música a realçar. As regras mantêm-se, devendo a continuação da música e dos efeitos sonoros ser representada pelo cardinal e pelas reticências entre parênteses. Caso um outro sinal sonoro surja já depois de a música se encontrar em rotações de oito segundos, a respectiva legenda deverá obedecer à regra dos quatro segundos. Exemplo:



8. Música

O título de uma canção deve ser dado como informação adicional na legenda, contudo, existem melodias que visam criar um certo ambiente ou retirar emoções ao telespectador, pelo que devem ser sempre identificadas, no mínimo quanto ao seu género. Sempre que possível, as letras das canções devem ser fornecidas, inclusive letras de músicas estrangeiras, excepto se se tratar de melodias impossíveis de identificar ou com letras escritas numa língua menos conhecida em Portugal, como as línguas orientais, por exemplo.

As letras das canções devem ser transcritas na íntegra, mas, se o ritmo da música for muito acelerado, não permitindo muito tempo de leitura, devem ser totalmente omitidas. Tal decorre do facto de o tradutor-legendador dever sempre conferir prioridade à legenda, garantindo a existência de tempo suficiente para a sua leitura na íntegra. Caso a melodia não tenha letra, pode identificar-se a música quanto ao género. Exemplo:

TEMA INSTRUMENTAL SAMBA

TEMA INSTRUMENTAL ROCK

TEMA INSTRUMENTAL FADO

No entanto, podem existir diferentes variantes dentro do mesmo tema musical, como acontece, por exemplo, num documentário sobre um género de música. Embora seja impossível descrever cada tema sem letra com exactidão, devem inserir-se informações adicionais relevantes, como o ritmo (rápido ou lento), finais súbitos e recomeços da mesma música ou crescendos. Também se pode identificar uma melodia alegre ou triste da seguinte forma:

TEMA INSTRUMENTAL TRISTE

Se ocorrer uma mudança repentina de música ou se a mesma canção mudar de um ritmo mais acelerado para outro mais lento, por motivos contextuais do enredo do programa, pode indicar-se essa alteração. Também é possível usar adjectivos para descrever um tema musical, embora se deva ter em consideração a escolha do adjectivo. Por exemplo, “TEMA INSTRUMENTAL RAIVOSO” não resulta nada bem, dado que soa ridículo, sendo preferível “TEMA INSTRUMENTAL EXPLOSIVO” ou “ACELERADO”. Exemplo:

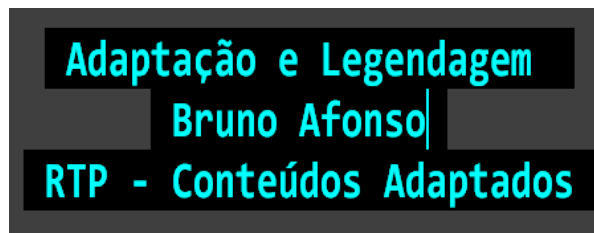
TEMA INSTRUMENTAL ROCK

#

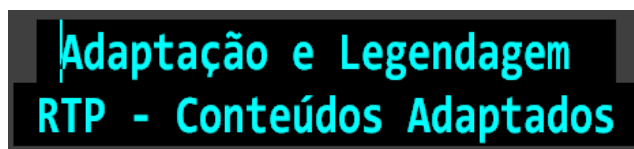
MUDA PARA MÚSICA TRISTE

9. Legenda Final

No fim, todos os programas devem ser assinados, devendo esta legenda incluir o nome do tradutor-legendador responsável pela adaptação e pela legendagem, bem como o nome do departamento ou serviço, no caso RTP – Conteúdos Adaptados. A última legenda deve formatar-se ao centro, sempre de cor e azul, podendo assumir duas configurações:



ou



Opta-se pelo primeiro exemplo quando a legendagem foi inteiramente realizada pela mesma pessoa, escolhendo-se o segundo quando se trata de ficheiros já previamente legendados para legendagem aberta, como as séries e os filmes estrangeiros. Neste caso, o tradutor-legendador é apenas responsável pela adaptação, não podendo assumir qualquer crédito na última legenda.

Para além da legenda final, deve ser colocada uma legenda em branco antes do fim do programa, de modo a evitar qualquer erro decorrente da plataforma teletexto, deixando a legenda “pendurada” no programa seguinte.

10. Normas Específicas de Tipos de Conteúdo

10.1 Programas Infanto-Juvenis

A legendagem para programas infanto-juvenis requer um especial cuidado, porque as crianças não têm a mesma facilidade de leitura dos adultos. Para além das regras gerais, existem procedimentos específicos a utilizar. Assim, as palavras consideradas difíceis devem ser sempre simplificadas devido à falta do seu domínio por parte das crianças. Hoje em dia, já existem palavras julgadas problemáticas em desenhos-animados infantis, como se pode constatar nas respectivas dobragens, cabendo, assim, ao tradutor-legendador interpretar a complexidade das palavras e agir em conformidade.

Os tempos verbais mais complicados, como o conjuntivo e o condicional devem ser sempre transformados em tempos verbais mais simples e de melhor compreensão,

como, por exemplo, o presente e o pretérito perfeito. Os advérbios podem e devem ser omitidos, já que ocupam muito espaço, são difíceis de ler por serem palavras maiores e normalmente encontram-se no meio da frase, interrompendo a leitura ainda vacilante das crianças.

Embora o tipo de legendagem realizado no Gabinete Multimédia da RTP seja para surdos, esta legendagem também se efectua a pensar nas crianças em fase de aprendizagem. Assim, deve ter-se algum cuidado para que as legendas contribuam para o desenvolvimento intelectual tanto das crianças ouvintes como das não ouvintes.

10.2 Documentários

Neste género de programas surgem frequentemente legendas abertas, já previamente implementadas para traduzir as falas em língua estrangeira. Esta legendagem aberta deve ser adaptada da mesma maneira que nas séries e nos filmes estrangeiros, cobrindo completamente a legenda com uma caixa preta e seguindo depois as regras gerais relativas a alinhamentos e cores.

Outro aspecto a ter em conta diz respeito aos efeitos sonoros. Os sons considerados pertinentes para a compreensão do programa em causa devem ser inseridos na legenda, seguindo-se as normas gerais quanto aos efeitos sonoros. Os sons podem abranger a música do documentário ou sons produzidos por animais em documentários de vida selvagem, por exemplo.

Nos documentários deve usar-se uma linguagem neutra, ou seja, não especificamente direccionada para crianças nem para um público mais erudito. Tal deve-se ao facto de a maioria dos documentários serem de divulgação científica e produzidos para todas as idades. De momento, não são transmitidos documentários especializados na RTP.

10.3 Séries e filmes estrangeiros

Apesar de este género de programa vir previamente legendado, podem alterar-se os tempos de leitura introduzidos para corresponder melhor ao tempo de leitura necessário ao público surdo ou com dificuldades auditivas. Se necessário, os tempos podem ser estendidos para lá da fala correspondente, mas sem exageros.

Embora, em legendagem convencional seja comum adaptar a legenda com objectivo de denotar características específicas no discurso das personagens, como sotaques, por exemplo, recomenda-se que tal não seja efectuado em legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Este público-alvo usa a memória como uma das principais estratégias para conseguir ler rapidamente, pelo que a alteração da forma de uma palavra escrita complicará a leitura.

Notas Conclusivas

Ao longo do presente Relatório, descreveu-se a experiência do estagiário na Rádio e Televisão de Portugal (RTP), comparou-se a legendagem convencional com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, discutiu-se o conceito de tradução audiovisual, bem assim a forma como a acessibilidade se encontra (ou não) presente neste contexto. Por fim, analisou-se criticamente o guia actual de legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas da RTP, a partir da prática *in loco*, propondo-se, em seguida, um guia actualizado e com novas sugestões para a empresa, com base na discussão prévia sobre acessibilidade.

A experiência do estagiário na RTP deu-lhe a possibilidade de explorar a fascinante e complexa área da legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas. Apesar de a RTP se orgulhar em ser pioneira em termos de acessibilidade, a experiência do estagiário demonstrou a necessidade de recomendar actualizações das *guidelines*. As falhas identificadas e as melhorias propostas levaram o estagiário a explorar mais aprofundadamente o conceito de acessibilidade em nome deste público-alvo.

Com tal intuito, comparou-se a legendagem convencional com a legendagem para surdos ou pessoas com dificuldades auditivas, de modo a tentar perceber as principais diferenças, bem como o modo como tais diferenças afectavam a acessibilidade face ao público-alvo referido. Ao longo desta reflexão, tornou-se óbvio que a inclusão de informações adicionais, para além das falas das personagens, complicava o processo de leitura, já de si lento no contexto do público surdo ou com dificuldades auditivas. A análise da tradução audiovisual e da acessibilidade comprovou que se trata de áreas com grande potencial, nomeadamente no respeitante à adaptação para o público surdo ou com dificuldades auditivas. Infelizmente, patenteou também que tal tarefa tem sido posta em causa pelas emissoras portuguesas, alegadamente devido aos custos de produção e a um público-alvo demasiado reduzido, justificações pouco convincentes da perspectiva do estagiário. Embora se tenha vindo a assistir a melhorias consideráveis na acessibilidade na indústria dos videojogos ou CD Blu-ray, bem como um aumento das horas diárias de programas adaptados, existem outros aspectos que continuam a prejudicar seriamente a acessibilidade. No caso da RTP, programas muito populares, como, por exemplo, “O Preço Certo”, não são legendados. Na indústria dos CD Bluray e dos videojogos, a acessibilidade passa pela inclusão de legendas convencionais que, de acordo com as

próprias indústrias, se afigura suficiente para este público.

De modo a poder contribuir para um aumento da acessibilidade na RTP, o estagiário propôs-se analisar criticamente o respectivo guia, no sentido de avaliar o modo como poderia ser melhorado. O resultado apresenta uma alternativa de futuro que venha, desejavelmente, a beneficiar tanto a empresa como a acessibilidade do canal. A proposta apresentada visa melhoramentos quanto à identificação das personagens, que facilitem a leitura das legendas e, ainda, a sua condensação. O uso da pontuação também foi actualizado, oferecendo-se, agora, mais alternativas. O aumento do repertório de imagens-exemplos demonstra a tentativa, por parte do estagiário, de ilustrar melhor cada regra enunciada. Além disso, introduziram-se normas específicas para cada tipo de programa, no sentido de aperfeiçoar a qualidade da adaptação e diminuir o esforço do público-alvo quanto à acessibilidade.

Embora a temática da acessibilidade já tenha sido estudada e colocada em prática, poucos foram os esforços com o objectivo de atingir verdadeiramente uma melhoria. Deste modo, espera-se que o presente Relatório constitua, de algum modo, uma forma de apoio à acessibilidade, embora sejam necessários mais esforços conjuntos e uma maior sensibilização face aos problemas da população com deficiência auditiva para que a discrepância existente entre estas pessoas e os indivíduos sem deficiência seja mitigada, especialmente em Portugal.

Referências Bibliográficas²⁰

- Arnáiz-Uzquiza, V.. *Los Parámetros que Identifican el Subtitulado para Sordos. Análisis y Clasificación*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2011.
- Arnáiz-Uzquiza, V.. *Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing: Some parameters and their evaluation*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2012.
- Baker, R. e.. *Handbook for Television Subtitlers*. Winchester: IBA/Southampton University, 1984.
- Bazzolo, S.. *Interlingual Subtitling for the Young Deaf and Hard-of-Hearing: A Case study*. Padova: Università degli Studi di Padova, 2017.
- Bogucki, Ł.. "Amateur Subtitling on the Internet". *Audiovisual Translation*. Ed. by J. Díaz-Cintas & G. Anderman. UK: Palgrave Macmillan, 2009. 49-57.
- Castagna, V.. "Tradução e Censura Durante o Estado Novo sob o Paradigma Pragmático de Cabral do Nascimento." *Rassegna Iberistica*. Venezia: Università Ca' Foscari Venezia, 2013. 79-90.
- Chaume, F.. "The Turn of Audiovisual Translation: New Audiences and New Technologies." *Translation Spaces 2*. USA: John Benjamins Publishing Company, 2015. 105-123.
- Chesterman, A.. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. The Netherlands: John Benjamins Publishing, 1997.
- Díaz-Cintas, J.. "Subtitling." *Handbook of Translation Studies - Volume 1*. Ed. by Y. Gambier & L. van Doorslaer. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2010. 344-349.
- & G.Anderman. *Audiovisual Translation*. UK: Palgrave Macmillan, 2009.
- & P. Orero. "Voiceover and Dubbing". *Handbook of Translation Studies*. Ed. by Y. Gambier & L. van Doorslaer. The Netherlands: John Benjamins Publishing, 2010. 441-445.
- & A. Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. NY: St. Jerome Publishing, 2007.

²⁰ De um modo geral, seguiram-se as normas do MLA Style Sheet.

- A. Matamala & J. Neves. *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. NY: Rodopi, 2010.
- A. Remael & P. Orero. *Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. Amsterdam/NY: Rodopi, 2007.
- Gottlieb, H.. "Subtitling: Diagonal Translation." *Perspectives: Studies in Translatology*. Ed. by V. H. Pedersen, C. Dollerup, & H. Gottlieb. Copenhagen: Copenhagen Museum Tusulanum Press, 1994. 101-122.
- Iriarte, M. M.. *The Reception of Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing: Viewers' Hearing and Communication Profile & Subtitling Speed of Exposure*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2017.
- Jakobson, R.. "On Linguistic Aspects of Translation." *The Translation Studies Reader* Ed. by L. Venuti. New York: Routledge, 1959. 113-118.
- Karamitroglou, F.. "Towards a Standardisation of Subtitling Practices in Europe". *Translation Journal*. Manchester: European Association for Studies in Screen Translation, Art & Entertainment, 1997.
- Lang, H. G., & B. Meath-Lang. *Deaf Persons in the Arts and Sciences: A Biographical Dictionary*. California: Greenwood Publishing Group, 1995.
- Linde, Z. De & N. Kay. *The Semiotics of Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing, 1999.
- Luyken, G.-M., & T. Herbst. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. University of Manchester: European Institute for the Media, 1991.
- Neves, J. *Audiovisual Translation: Subtitling for Deaf and Hard-of-Hearing*. UK: University of Surrey, 2005.
- . *Guia de Legendagem para Surdos*. Leiria: Instituto Politécnico de Leiria, 2007.
- .10 Fallacies about Subtitling for the d/Deaf and the hard of hearing. *Jostrans -- The Journal of Specialised Translation*. UK: University of Roehampton, 2008. 128-143.

- . "Training in Subtitling for the d/Deaf and hard-of-hearing." *The Didactics of Audiovisual Translation*. Ed. by J. Díaz-Cintas. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2008. 171-190.
- . "Audiovisual Translation for Accessible Media in Portugal". *Revista Anglosaxonica*, Lisboa: Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa, 2012. 365-384.
- Pinto, S. R.. "Audiovisual Translation in Portugal: The Story so Far". *Revista Anglosaxonica*. Lisboa: Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa, 2012. 335-364.
- Prendergast, R. M.. *Film Music: A Neglected Art*. New York: W. W. Norton, 1992.
- Remael, A. "Audiovisual Translation". *Handbook of Translation Studies - Volume 1* Ed. by Y. Gambier & L. van Doorslaer. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins Publishing Company, 2010. 12-17.
- Remael, A. "Media Accessibility". *Handbook of Translation Studies - Volume 3* Ed. by Y. Gambier, & L. van Doorslaer. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins Publishing Company, 2012. 95-101.
- Silver, J. e. *A New Font for Digital Subtitles*. Obtido de Jonh Gill Tech: http://www.johngilltech.com/fonts/screenfont/report_screen.htm, 2000.
- Taylor, C. J. "Multimodality and Audivisual Translation". *Handbook of Translation Studies - Volume 4*. Ed by Y. Gambier & L. van Doorslaer. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins Publishing Company, 2013. 98-104.
- Toury, G.. "Translation Problem". *Handbook of Translation Volume 2*. Ed. by Y. Gambier, & L. Doorslaer, Jonh Benjamins Publishing, [s.d.]. 169-174.
- Willcox, G.. *The Feeling Wheel*. Obtido de Taylor & Francis Online: <https://doi.org/10.1177/036215378201200411>, 1992.
- Zabalbeascoa, P.. "The Nature of the Audiovisual Text and its Parameters". *The Didactics of Audiovisual Translation*. Ed by J. Díaz-Cintas. Jonh Benjamins Publishing Company, 2008. 21-37.

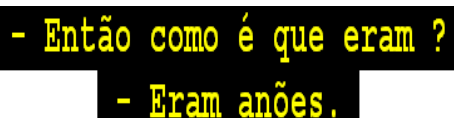
ANEXO I - Guia Original

Legendas

A cor das legendas

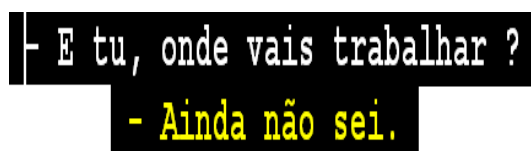
A cor mais utilizada nas legendas do serviço de legendagem da RTP é o amarelo. Os caracteres das legendas devem ser amarelos e devem encontrar-se encaixados numa caixa preta.

Exemplo:

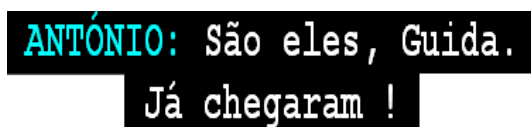


- Então como é que eram ?
- Eram anões.

A cor branca deve ser utilizada em situações excepcionais como é o caso das citações, dos *flashbacks*, das vozes em *off*, das conversas telefónicas, de emissões de rádio ou de televisão ou então quando se quer indicar o diálogo de pessoas que não se encontram na imagem. Exemplo:



- E tu, onde vais trabalhar ?
- Ainda não sei.



ANTÓNIO: São eles, Guida.
Já chegaram !

Neste exemplo pode-se constatar bem a diferença que existe na utilização das duas cores. Na primeira linha, a pessoa que fala não se encontra visível na imagem, o que faz com que a legenda seja a branco. Por seu lado, na linha de baixo a personagem já se encontra visível e por isso os caracteres estão a amarelo.

Quando as legendas estão a azul ciano, indicam que se trata de um comentário sobre algo que possa ocorrer durante o filme ou de música. Estes comentários, normalmente, estão relacionados com sons que possam ocorrer e que sejam relevantes para a compreensão do enredo do programa. Exemplo:

Há que indicar também que existem algumas cores que não deverão ser utilizadas, porque são cores que dificultam a leitura das legendas. São elas o azul, a magenta e o vermelho.

A caixa onde aparecem as legendas deve ter o fundo a preto, para o amarelo, o branco e o azul ciano sejam bem visíveis.

Estrutura Gramatical das Legendas

O uso do português correcto nas legendas é uma das prioridades do Gabinete Multimédia da RTP. Há uma cuidada atenção em relação à ortografia das legendas, bem como em relação à sintaxe das frases. Uma vez que as legendas se destinam a um grupo de pessoas com necessidades especiais e que precisam de medidas especiais para compreenderem as mensagens e a informação transmitidas pelas legendas, estas deverão ser o mais simples possível de modo a facilitar a compreensão de quem as lê.

As legendas devem conter, sempre que possível, o máximo de informação em menos palavras, para que o telespectador consiga reter a maior quantidade possível de informação.

Texto inicial: “Ele é que é o homem que vai dar trabalho ao meu pai”. Este texto pode ser simplificado da seguinte forma:

Ele é que vai dar trabalho
ao meu pai.

Quando o tradutor-legendador se depara com uma frase muito longa e que apresenta duas ideias principais deve, sempre que possível, dividir a frase em duas legendas de forma a simplificá-las. Isto acontece geralmente em frases ligadas pelas conjunções “e”, “mas” ou “ou”. Exemplo:

Texto inicial: “Ela estava a dormir com aquele senhor, o tio do Carlitos, que também veio de França”.

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos,
que também veio de França.

Nestas situações, deve-se sempre respeitar as unidades das frases e nunca se devem separar. Tem de haver uma análise por parte do tradutor-legendador do conteúdo das legendas de forma a manter a simplicidade e a facilidade de leitura da legenda. Em relação à primeira legenda, **nunca** se deve fazer:

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos que também
veio de França.

No que diz respeito à separação de palavras, esta situação deve ser sempre evitada a todo o custo. São situações que ocorrem com alguma regularidade, uma vez que o tradutor-legendador se encontra limitado por um número máximo de 37 caracteres por linha. Assim, sempre que uma palavra não cabe de uma linha, deve transportar-se na íntegra para a próxima linha.

Deve-se, igualmente, evitar o gerúndio, sempre que possível, na construção das legendas, pois é um tempo verbal que pode dificultar a compreensão dos telespectadores. Exemplo:

Texto inicial: “Ela, que também veio de França, estava dormindo com aquele senhor, o tio do Carlitos”

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos.
Ela veio de França.

Sempre que se torne difícil dividir uma frase longa, devemos respeitar as unidades constituintes da frase. Exemplo:

Texto inicial: “Ela estava a dormir com o tio do Carlitos, que também tinha vindo da França.”

Ela estava a dormir com o tio
do Carlitos...
...que também veio de França.

Voz passiva e Voz Activa

Sempre que for possível, a voz passiva deve ser convertida em voz activa para que a legenda se torne mais fácil de compreender. Exemplo:

Texto: “Aquela casa foi comprada por mim.”

Eu comprei aquela casa.

Siglas e Acrónimos

No que diz respeito aos acrónimos, aos números e aos símbolos que são utilizados nas legendas, também existem regras. Os números até dez devem ser escritos por extenso, enquanto que a partir de dez devem ser referidos pelos algarismos. Os acrónimos mais conhecidos, tais como NATO, ONU, EU ou EUA, devem ser mantidos, pois é assim que muitas vezes as pessoas com deficiências auditivas os lêem nos jornais ou nas revistas. Os símbolos mais conhecidos, tal como %, também devem ser colocados nas legendas.

Pontuação

Quando se fala na prioridade de manter nas legendas um português correcto, a pontuação assume um papel preponderante. É um factor importante para a aprendizagem e compreensão da nossa língua.

Na maior parte dos casos, como por exemplo na mensagem de Natal ou de Ano Novo do Primeiro-ministro e do Presidente da República, o uso indevido de uma vírgula pode alterar por completo um discurso e causar uma má compreensão da mensagem.

A pontuação utilizada nas legendas fechadas da RTP é a seguinte:

PONTO FINAL – De preferência, as legendas devem terminar sempre com o ponto final. Se a personagem disser duas frases curtas com muita rapidez, podem colocar-se na mesma legenda duas frases curtas a terminarem com este sinal de pontuação.

VÍRGULAS – As vírgulas devem ser evitadas e, sempre que possível, devem ser substituídas por pontos finais.

EXCLAMAÇÃO E INTERROGAÇÃO – Os pontos de exclamação e os de interrogação devem

ser sempre utilizados com um espaço antes de modo a que o telespectador não os possa confundir com caracteres. O ponto de exclamação, por exemplo facilmente se confundiria com o “! ”.

Exemplos:

Olha que linda !

**Quanto é que lhe custaram
as revistas ?**

DOIS PONTOS E PONTO E VÍRGULA – Raramente são utilizados nas legendas, mas quando surgem devem ser sempre precedidos de um espaço, tal como as marcas de pontuação anteriores.

ASPAS – Utilizadas nas legendas quando as personagens lêem cartas, ou fazem citações de alguém, como, por exemplo, o declamar de um poema.

TRAVESSÃO – Deve dar-se um espaço depois de o utilizar. Este sinal de pontuação serve essencialmente para a indicação de um diálogo onde existem duas pessoas a falar.

- Então como é que eram ?
- Eram anões .

Posicionamento e Formatação das Legendas

O posicionamento das legendas é normalmente no fundo do ecrã. Em situações excepcionais temos que alterar o posicionamento, como, por exemplo, quando existem oráculos ou informações de rodapé no fundo do ecrã que não podem ser sobrepostos pelas legendas.

Esta situação acontece nos programas onde por vezes surgem pessoas que são entrevistadas e que precisam de ser identificadas. Estes oráculos são isso mesmo, informações acerca dos falantes ou de qualquer assunto importante para a compreensão da informação transmitida no discurso.

Nestes casos, a legenda é colocada em cima de forma a não tapar as informações, e evitar que o telespectador perca alguma da informação que está na imagem.

Por vezes, o legendador tem de lidar com a situação de excesso de informações, como é o caso do programa “Consigo”. Neste magazine semanal, existe uma enorme concentração de oráculos com os nomes das pessoas que falam e um outro obstáculo para o legendador que é a presença de uma janela de interpretação em LGP (Língua Gestual Portuguesa). A dificuldade aumenta quando, por vezes, os planos de imagem aparecem muito fechados. Pode acontecer que as legendas, quando são colocadas na parte superior do ecrã, tapem a boca das pessoas que estão a falar, impossibilitando a leitura labial que alguns telespectadores fazem. Ainda assim, e com a aprovação da APS (Associação Portuguesa de Surdos) decidiu-se que a melhor forma de legendar estas situações seria colocar as legendas na parte superior da imagem.

No que diz respeito à formatação das legendas, regra geral estas devem ser sempre alinhadas ao centro da imagem (por exemplo documentários). Quando se trata de programas de ficção (telenovelas e filmes), a regra não se mantém. Nos diálogos, as legendas devem estar sempre o mais próximo possível das personagens que falam. Quando estão duas pessoas a conversar no ecrã, uma à esquerda e a outra à direita, as falas da que se encontra à direita devem ser alinhadas à direita e as falas da personagem que se encontra à esquerda devem estar alinhadas à esquerda. Exemplo:

- Conseguiste vê-los ?

- Perfeitamente.

No caso de existirem mais do que duas pessoas na imagem, a regra geral de centrar as legendas aplica-se e indica-se o nome da personagem que fala antes da legenda. Exemplo:

ISABEL: Nada,

o Marinho é que disse que tu...

Quando se faz referência aos comentários ou à indicação de música, estes são sempre alinhados à esquerda do ecrã para que não sejam confundidos com o texto das legendas. As letras das músicas são colocadas no lado esquerdo do ecrã e deverão ser igualmente alinhadas à esquerda. Exemplo:

TEMA CONTA-ME COMO FOI

"20 ANOS" JOSÉ CID

Vem viver a vida, amor

Que o tempo que passou

Não volta, não

Timing e Sincronização das Legendas

Tal como nas regras da legendagem aberta, também as legendas fechadas têm de respeitar o tempo de entrada e saída das legendas. De um modo geral, a entrada das legendas deve coincidir com o começo e o fim do discurso do orador. No entanto, também é importante que as legendas tenham o tempo de leitura suficiente para que o telespectador possa apreender a informação nelas contida. Nestes casos, e se possível, quanto maior for a legenda, maior terá de ser o tempo de leitura da mesma.

No entanto, há alguns tipos de programa em que a sincronização com os diálogos não é assim tão importante. É o caso dos documentários, onde os telespectadores não vêem o orador.

Deve sempre evitar-se que uma legenda fique pendurada nas mudanças de cena. Quando a cena muda também a legenda da cena anterior deve sair do ar para evitar qualquer confusão. Neste aspecto, a sincronização do tempo de entrada e do tempo de saída é fundamental nas legendas.

Técnicas especiais

Na legendagem fechada, existem algumas técnicas especiais que permitem ao utente do serviço de legendagem ter uma melhor compreensão das legendas dos programas. Neste tipo de legendas dirigidas a pessoas com dificuldades de audição, é importante dar a entender os conteúdos que aparecem no programa apenas em som, como por exemplo o tom de voz, indicar uma voz *off*, descrição de sons ambiente e música.

Ênfase e Tom de Voz

Quando se quer dar ênfase a certas palavras, uma das técnicas usadas é a de escrever as palavras enfatizadas em letra maiúscula. Exemplo:

- Os transplantes SÃO o FUTURO.

- E ele a dar-lhe !

Ou então altera-se a cor da palavra para se destacar do resto da legenda. Exemplo:

Para saber mais,
telefone para o 219 33 91 58 .

Se quiser contactar-nos já sabe:
é o consigo@rtp.pt .

Expressar o tom de voz nas legendas não é muito fácil, mas a utilização de sinais, tais como (!) ou (?), pode facilitar esta compreensão. O primeiro é utilizado para indicar expressões de ironia. O segundo é aplicado quando o discurso da personagem é de segundas intenções. Exemplo:

- O João ganhou a lotaria.
- Tenho tanta pena dele. (!)

O que vais fazer com o dinheiro ?
Não mo queres dar ? (?)

As aspas, os apóstrofes e os parênteses também são utilizados para indicar expressões que possam ocorrer ao longo dos diálogos. Estes sinais são aplicados normalmente quando os oradores não se encontram visíveis no ecrã.

‘ ‘ – Usa-se quando se verifica uma voz *off*, ou se ouvem pensamentos. Deve ser acompanhado de mudança de cor dos caracteres para branco. Exemplo:

' Lembra-te do que eu te disse ! '

“ – Identificam um discurso que é reproduzido mecanicamente como o som proveniente de um rádio, de uma televisão, de altifalantes e devem ser acompanhadas de mudança de cor dos caracteres para branco.

**PUBLICIDADE TV: "A nova lavadeira
já não usa lixívia nem sol.**

**"Apenas lhe basta o novo sabão
Sonasol."**

() – O texto entre parênteses usa-se para exprimir falas sussurradas ou apartes. Nesta situação, também se pode escrever a palavra “sussurra” entre parênteses e seguida de texto.

**(GAGUEJA) - Como, Elza ?
- Vamos criar um orfanato.**

Efeitos Sonoros

A descrição de sons é também uma prioridade. É necessário descrevê-los, para que sejam compreendidos. Por exemplo, se num filme alguém dispara tiros com uma arma, o mais aconselhável é efectuar uma descrição da acção, ao invés de indicar os sons através de onomatopeias. Esta indicação de sons ou de qualquer outro comentário deve ser feita sempre em maiúsculas e sempre alinhada à esquerda e a cor azul ciano. Exemplo:

TIROS DE PISTOLA

A descrição das músicas, se estas forem relevantes para o enredo, também deverá ser indicada nas legendas. Para tal, aplica-se o símbolo # para indicar a presença de música. Estas indicações fazem-se, normalmente, nos genéricos dos programas. Devem estar em maiúsculas, e sempre alinhadas à esquerda.

A letra das músicas, sempre que possível, deve ser incluída legenda, da forma como foi explicado anteriormente. No caso de a música não ter letra, enquanto a música está a passar, o sinal de # deverá estar presente no ecrã para indicar a continuidade da mesma. Exemplo:

TEMA A ALMA E A GENTE

#

#

Estas indicações a azul devem também ser aplicadas para descrever situações ou ambientes sonoros que possam ser imperceptíveis ao telespectador surdo. Estas indicações podem fazer referência a situações de tensão, sons imperceptíveis na imagem, etc.

TIROS DE PISTOLA

TENSÃO

Quando estas situações se arrastam por muito tempo deve utilizar-se a indicação (...) para que o telespectador não pense que o sistema foi abaixo. Esta indicação serve apenas para indicar a continuação da situação descrita anteriormente e pode estar no ar até 10 segundos de duração, tal como a indicação de música # .

Exemplo: Quando existe um grande período de tensão com cerca de 12 segundos de duração deve indicar-se da seguinte forma:

TENSÃO

(com 4 segundos de duração)

(...)

(com 8 segundos de duração)

Música

No mínimo, o título da música deve ser dado como informação adicional na legenda. Se possível as letras das canções devem ser igualmente dadas. Isto é muito importante, pois na maioria das vezes, as músicas estão relacionadas com o contexto do programa, especialmente com as personagens.

As letras das músicas devem ser transcritas na íntegra, mas se o ritmo da música for muito acelerado e não permitir muito tempo de leitura às legendas, então podem ser omitidos partes ou mesmo

versos completos.

Caso não exista letra para a música, pode-se identificar a música quanto ao género. Exemplo:

TEMA INSTRUMENTAL SAMBA

TEMA INSTRUMENTAL ROCK

TEMA INSTRUMENTAL FADO

Ou então identificar se é uma música alegre ou triste, indicando:

TEMA INSTRUMENTAL TRISTE

Caso exista uma mudança repentina da música ou se a mesma música muda de um ritmo mais acelerado para um mais lento por motivos contextuais do enredo do programa, pode-se indicar essa mesma mudança.

TEMA INSTRUMENTAL ROCK

#

MUDA PARA MÚSICA TRISTE

LEGENDA FINAL

Todos os programas devem ser assinados no final e esta legenda deverá conter o nome do legendador responsável pela adaptação e legendagem e o nome do departamento ou serviço, neste caso, Gabinete Multimédia.

Esta última legenda deve formatar-se ao centro e a cor deverá ser sempre a azul. Pode assumir duas formas:

Adaptação e Legendagem
Mário Sequeira - Gabinete Multimédia

Ou:

Adaptação e Legendagem
Gabinete Multimédia

A única diferença entre estes dois tipos de legenda, é que a primeira indica que o programa foi todo trabalhado apenas por uma pessoa, daí o nome do legendador, e a segunda indica que o trabalho de legendagem foi realizado por duas ou mais pessoas da equipa de legendagem.

LEGENDAGEM PARA PROGRAMAS INFANTO-JUVENIS

A legendagem que é feita para programas infanto-juvenis requer um especial cuidado porque as crianças não têm a mesma facilidade que os adultos para ler legendas. Para além das regras gerais, há ainda alguns procedimentos específicos que temos de utilizar:

1 – As legendas de programas infantis devem ser sempre simplificadas.

2 - A voz e a legenda devem coincidir ao máximo, ou seja, tem de haver uma sincronização perfeita entre o momento que a personagem fala e o momento em que a legenda vai para o ar.

3 - As palavras consideradas difíceis devem ser sempre simplificadas.

4 - Os tempos verbais mais complexos, tais como o conjuntivo, o condicional ou tempos futuros, devem ser sempre transformados em tempos verbais mais simples e de melhor compreensão, como, por exemplo, o presente e o pretérito perfeito.

5 – Os advérbios, por vezes, podem ser apenas omitidos.

6 - Quanto às interjeições como “Ah” ou “Oh” também podem ser omitidas, pois podem causar alguma confusão às crianças que se encontram em fase de aprendizagem.

7 - A estrutura gramatical deverá ser sempre o mais simples possível. Tal como nas legendas aplicadas nos outros programas, também aqui o recurso à forma passiva, as frases longas, e o uso do gerúndio devem ser evitados nas legendas.

Embora este tipo de legendagem feito no Gabinete Multimédia, da RTP seja para surdos, esta legendagem também é feita a pensar nas crianças que estão em fase de aprendizagem. É preciso ter algum cuidado para que as legendas contribuam para o desenvolvimento intelectual das crianças não ouvintes, bem como das crianças ouvintes.

ANEXO II - Legendagens Realizadas

- As aventuras da Miffy (Episódios 39, 40, 41, 43, 45, 46, 51)
- Eco-lógica (Episódios 9, 10, 11, 15)
- Um Século em Filme (Episódio 13)
- Flavors - Horizontes (Episódio 2)
- Wonders of China (Episódio 3)
- Geoparque Açores (Série completa de 4 episódios)
- Os Vizinhos Piratas (Episódios 6, 47, 52)
- Armário (Episódio 2)
- Horizontes (Episódio 10)
- Sonhar o Futuro (Episódios 14, 16, 19)
- Portugal Culto e Oculto (Episódios 1, 2, 3)
- O Rei dos Elefantes (Episódio único)
- Back from the Brink (Episódio único)
- Pororo: O Pequeno Pinguim (Episódios 20, 38, 53, 65)
- História Natural do Brasil (Episódio 3)
- De Lisboa a Helsínquia (Episódios 2, 3, 6)
- O Sonho do Novo Mundo (Episódios 2, 4)
- Home (Temporada 2; episódios 2, 13, 18, 25)
- Piquenique em Hanging Rock (Episódio 4)
- Camus - Um Combate Contra o Absurdo (Episódio único)
- Soldado Milhões - Making Of (Episódio único)
- Gotham (Temporada 3; episódios 3, 6, 15)
- Joy (Filme; Em parte)
- Literatura Aqui 2018 (Episódio 36)
- Segurança Nacional (Temporada 5; episódios 8, 9, 12)
- Grande Guerra (Episódios 1, 3)
- Voz do Cidadão 2018 (Episódio 38)
- Girafas - Uma Perspetiva Pessoal (Episódio único)
- 19-2 (Temporada 1; episódios 5, 8/Temporada 2; episódio 4, 10/Temporada 3; episódio 3)
- Biosfera 2018 (Episódio 38)

- Mysterious Monkeys of Shangri-La (Episódio único)
- Os Grandes Talentos da Natureza (Episódio 1)
- Falar em Silêncio (Episódio 11)
- Blow Up (Filme)
- Conta um Conto (Episódio 4)
- Europa Minha (Episódio 2)
- Girls (Episódios 3, 4, 9)
- A Mother's Panda Love (Episódio único)
- Dirty Dozen (Filme)
- A Vida Secreta dos Veados (Episódio único)
- Sexo, Mentiras e Borboletas (Episódio único)
- Wolfblood (Temporada 3; episódios 8, 11, 13)
- Web Therapy (Temporada 2; episódio 2)
- Em Busca da Vida Selvagem (Episódio 1)