

**Rumo a um mundo audiovisual acessível:
uma introdução à audiodescrição na empresa *Buggin Media***

Mara Clementina Oliveira Medina

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução
Área de especialização em Inglês**

Orientador: Prof. Doutor Marco Neves

Abril 2024

Versão corrigida e melhorada após a sua defesa pública

Índice

Agradecimentos	III
Resumo	V
Abstract	VII
Lista de siglas	IX
Introdução	1
I. O estágio	3
1. Caracterização da empresa de acolhimento	3
2. Formação	4
3. Descrição do estágio	5
3.1. Descrição da rotina diária	6
4. Trabalhos desenvolvidos	11
4.1. Categorização dos projetos desenvolvidos	11
II. Audiodescrição no mundo do audiovisual	14
1. Breve história da audiodescrição em Portugal	16
2. O público-alvo da audiodescrição	17
2.1. Características do público-alvo	17
2.2. Tipos e distribuição de audiodescrição	17
2.3. Perfil do audiodescritor	19
3. Criação do guião e aspetos técnicos da audiodescrição	20
3.1. Especificidades de audiodescrição para o mundo audiovisual	21
III. Aplicação prática da audiodescrição no mercado audiovisual	23
1. Workflow de audiodescrição numa empresa de audiovisual	23
1.1. O processo de criação do guião na prática: tipologia de programas, especificidades e dificuldades com exemplos do estágio	23
1.2. Revisão em audiodescrição	34
1.3. Aplicação do guião no produto audiovisual	35
2. Considerações sobre a experiência em audiodescrição e sugestões de melhoria	36
IV. Rumo a um mundo audiovisual acessível: o (des)conhecimento e formação de audiodescrição em Portugal e considerações finais	38
Conclusão	41
Bibliografia	43

Agradecimentos

Mais uma etapa da minha vida chegou ao fim e é com uma enorme alegria que escrevo estes agradecimentos a todos os que me acompanharam nesta jornada tão caótica, mas sobretudo especial e inesquecível.

Começo por agradecer aos maiores pilares da minha vida que são a minha mãe, o meu pai e o meu irmão. Obrigada por toda a confiança que depositaram em mim como pessoa e na minha veia académica, e por sempre me acolherem com palavras de carinho e de apoio quando não via a luz ao fim do túnel. Espero dar-vos ainda muito orgulho no caminho que me espera.

Um grande agradecimento também ao Prof. Doutor Marco António Franco Neves por me ter orientado desde a licenciatura até agora na fase final do mestrado, ao partilhar comigo a sua experiência e ajudar-me a adquirir competências e conhecimentos preciosos que aplicarei na minha futura carreira como tradutora.

Agradeço aos professores que também fizeram parte da minha jornada académica em tradução, tanto na licenciatura como no mestrado feito na FCSH. Os conhecimentos e aprendizagens que retiro de todas as unidades curriculares formam parte daquilo que sou hoje e aplicar-lhos-ei no mundo do trabalho que irei entrar muito em breve.

Agradeço ainda ao meu orientador na empresa de acolhimento, Tiago Alves da Silva, por toda a disponibilidade e ajuda prestada no decorrer e no pós-estágio. Obrigada por me teres acompanhado no que foi a minha primeira experiência no mercado de trabalho em tradução e por me permitires crescer como profissional num ambiente de compreensão, empatia e aprendizagem. Especial agradecimento também à restante equipa da *Buggin Media*, que sempre se mostraram disponíveis para me ajudar quando precisava.

Às minhas amigas e família chegada por sempre me incentivarem neste percurso com palavras de encorajamento e por me proporcionarem momentos para relaxar quando o stress se apoderava de mim durante a redação do presente relatório. Sei que são um espaço seguro com o qual posso sempre contar.

Por fim, mas não menos importante, um enorme obrigada à minha avó de coração, Rosa Mariana Silva. Apesar de não estares mais presente entre nós para poder dar-te mais um motivo de orgulho, agradeço-te por teres cuidado de mim desde pequenina e fazer-me acreditar que a realização dos meus sonhos é possível através do trabalho e da paixão colocados na sua concretização. Guardo-te sempre no meu coração com muito carinho.

Resumo

Na sociedade em que vivemos, onde a comunicação é feita cada vez mais sobretudo através do audiovisual, torna-se necessário fazer deste meio mais inclusivo para que todos possam ter acesso a este direito básico que é obter informação. A tradução para o audiovisual serve de ponte neste processo através das diversas áreas que a compõem, sendo as principais e mais conhecidas a legendagem e a dobragem. No entanto, o ser humano não é homogêneo e existe uma variedade de público à qual o acesso à informação audiovisual é, de certo modo, negado, quando não se fornece serviços de acessibilidade em tradução, como por exemplo a tradução e a audiodescrição (AD). Por este motivo, venho, através deste relatório, explorar a área da acessibilidade em tradução audiovisual, com principal foco na forma como modalidade da audiodescrição é feita em empresas de tradução audiovisual, neste caso tendo como base de estudo a empresa *Buggin Media*, na qual foi realizado o presente estágio com duração de três meses.

A audiodescrição, como o nome já nos dá pistas, consiste na descrição de elementos visuais necessários para o entendimento/melhor aproveitamento de um produto onde as onde a componente visual complementa o que é transmitido através da componente auditiva. Em tradução audiovisual, AD consiste na aplicação de faixas de áudio feitas através de um guião produzido por um audiodescritor que é inserido nos espaços de silêncio entre diálogos para uma melhor assimilação da narrativa, complementando a informação dada apenas através do áudio. Tem como principal público-alvo pessoas com níveis de visão baixos ou nulos, embora teóricos acreditem que possa ser um benefício para outros tipos de público.

Deste modo, ao longo do relatório descrevi como decorreu a minha experiência de estágio como iniciante na área prática da tradução audiovisual (em audiodescrição, dobragem e legendagem), introduzi a área de audiodescrição nas suas submodalidades bem como o que a caracterizava e regulamentação desta área, e procurei encontrar resposta a como decorre o processo de audiodescrever numa empresa audiovisual, isto é, a criação do guião, a revisão e a gravação das faixas de áudio. Apresento ainda exemplos práticos de guiões de audiodescrição que desenvolvi de acordo com o modelo aplicado na empresa *Buggin Media* e faço uma reflexão sobre o estado da arte da AD em Portugal, abordando o tópico da divulgação desta prática pelo país, a formação em AD e a procura de *feedback* do consumidor

como forma de desenvolver este serviço para que, deste modo, se siga rumo a um mundo audiovisual realmente acessível para toda a comunidade.

Palavras-chave: Tradução audiovisual; Audiodescrição; Acessibilidade na tradução; Acessibilidade nos Média; Inclusão; Audiodescrição em Portugal

Abstract

Nowadays, where communication is passed mainly via the audiovisual format, it is necessary to make it more inclusive so that everyone can access the basic right that is to be informed. Audiovisual translation works as a bridge in this process through its various modalities in which subtitling and dubbing are the main studied and known to the public. However, the human being is not homogenous, that is, there's a range of public to which audiovisual content is in a way denied when there is no offer of accessibility translation services such as Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing (SDH) or Audio description (AD). In this sense, through this report, I aimed to explore the research area of accessibility in audiovisual translation, with the main subject of study being the modality of audio description in audiovisual translation companies, in this case, within the *Buggin Media* company in which this internship took place for three months.

In audio description, as the name already hints, we describe the visual elements necessary for a better understanding of a visual product where the visual elements support what is conveyed through the hearing elements. When it comes to audiovisual translation in particular, audio description consists of the implementation of audio tracks made up of a script produced by an audio describer that is then inserted into the silent spaces between dialogues for better assimilation of the narrative, complementing the information given only through the original audio. Its main target audience is individuals who are blind or have some sort of visual impairment, although some academics believe it can benefit other types of audiences.

So, throughout this report, I describe my internship experience as a beginner in the practical field of audiovisual translation (in audio description, dubbing and subtitling), I introduce the field of audio description in its sub-modalities as well as its characteristics, complexities and the regulation of this area and I try to find answers on how the process of audio description takes place in an audiovisual company, i.e. the creation of the script, the revision and the recording of the audio tracks. I also provide practical examples of audio description scripts that I have developed according to the model applied at *Buggin Media* and, finally, I make a critical reflection on the state of the art of AD in Portugal, addressing the topic of its divulgation to the target and general public across the country, the issue of academic and professional training in AD and appealing for more search of consumer's feedback as a

way of developing this service so that we can move towards an audiovisual world that is truly accessible to the whole community.

Keywords: Audiovisual Translation, Audio description, Accessibility in translation, Media Accessibility, Inclusivity, Audio description in Portugal

Lista de siglas

AD- Audiodescrição

AO- Acordo Ortográfico em vigor em Portugal desde 1990

CC- Closed Captions (legendas ocultas)

CPL- Caracteres por linha

EN- Assinala a língua inglesa

ES- Assinala a língua espanhola

JP- Assinala a língua japonesa

LC- Língua de chegada

LP- Língua de partida

PT-EU- Assinala o português europeu

PT-BR- Assinala o português do Brasil

RS- Reading speed (velocidade de leitura de uma legenda/take de dobragem ou audiodescrição)

SDH- Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing (legendagem para surdos e ensurdecidos)

TC- Texto de chegada

TP- Texto de partida

Introdução

O presente relatório foi elaborado no âmbito de conclusão do grau de Mestrado na área de Tradução (com especialização em inglês) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa. Este foi realizado na empresa de tradução e produção audiovisual *Buggin Media*, teve duração de três meses e durante esse período pude explorar três áreas da tradução audiovisual: legendagem, dobragem e audiodescrição. A inclusão da audiodescrição no plano de estágio elaborado pela empresa foi algo que me causou curiosidade por ser uma área ainda não muito explorada que permite fornecer um direito aos seus consumidores que é o direito à informação igualitária. Tal motivou-me a ingressar num estágio com a *Buggin Media* com o objetivo de aportar mais conhecimento sobre audiodescrição no mundo académico português e refletir sobre a relevância que esta tarefa tem na nossa sociedade, embora não estando ainda muito desenvolvida.

Deste modo, o presente relatório tem como principal objetivo a exploração do processo de audiodescrição como ferramenta que serve de ponte à inclusão e acesso à informação transmitida na vertente de tradução audiovisual, tendo como base uma introdução prática nesta área na empresa *Buggin Media*.

No capítulo inicial é feita uma descrição da experiência de estágio vivida na empresa *Buggin Media*. Começo por fazer uma introdução geral da empresa e do seu funcionamento, passando para o seu *workflow* e refletindo sobre a formação que me foi fornecida para as diferentes áreas de tradução audiovisual com as quais trabalhei. Posteriormente apresento um enquadramento dos trabalhos desenvolvidos durante o estágio bem como as principais dificuldades e aprendizagens retiradas desses projetos.

De seguida surge um capítulo com um teor mais teórico com base em bibliografia desenvolvida nesta área, onde falo sobre a tradução audiovisual focando brevemente nas suas diferentes áreas e com mais incidência na área da audiodescrição. A audiodescrição é uma atividade que tem como objetivo prestar um serviço de acessibilidade a pessoas com deficiência visual (total ou parcial) e, durante esta secção, apresentei as suas complexidades e maiores desafios, a tipologia de produtos que costumam ser audiodescritos no mercado português do audiovisual, que perfil de audiodescritor é esperado e por fim uma reflexão

sobre a revisão em audiodescrição enfatizando a relevância da existência de consultores de audiodescrição no processo.

Numa terceira fase, apresento casos práticos dos projetos com os quais trabalhei durante a fase de audiodescrição do estágio, caracterizando a tipologia de programas e dificuldades que possuíam; comparo as minhas opções de descrição com as propostas de correção do orientador e apresento possíveis soluções e/ou sugestões de melhoria do trabalho que realizei, tendo como base as leituras feitas para a elaboração do presente relatório. Apresento ainda uma perspetiva de como decorre o processo de gravação do guião tendo em conta possíveis alterações que podem/devem ser feitas antes de chegar ao público.

Por fim, dedico um capítulo ao estado da audiodescrição em Portugal, refletindo sobre as leis em vigor de acessibilidade no contexto de comunicação audiovisual, sobre a formação (ou não formação) de audiodescritores académica e profissionalmente, sobre a importância da contratação de consultores de audiodescrição para o processo de revisão dos guias de audiodescrição e a procura de *feedback* do consumidor. Termino assim o presente relatório e capítulo fazendo algumas considerações finais sobre a minha experiência de estágio e sobre a pesquisa feita ao longo deste período que poderão servir para futura investigação na área da audiodescrição no mundo dos Estudos de Tradução.

I. O estágio

1. Caracterização da empresa de acolhimento

O estágio descrito no presente relatório foi realizado na empresa *Buggin Media-Audiovisual Creativity & Localization*. Este teve o seu início no dia 19 de setembro de 2023 e fim no dia 15 de dezembro de 2023, cumprindo-se deste modo as 400 horas previstas no regulamento de concretização da componente não letiva da NOVA FCSH para o Mestrado em Tradução, com especialização em inglês.

A *Buggin Media- Audiovisual Creativity & Localization* é uma empresa de localização e produção audiovisual fundada no dia 9 de abril de 2013, cuja sede se localiza em Oeiras, Lisboa. Inicialmente, a empresa trabalhava num sistema de rede a partir das instalações de sócios e colaboradores, mas, em 2014, expandiu-se para uma sede física no local onde se encontra agora (mantendo ao mesmo tempo um sistema de rede). Em 2017, aumentaram ainda mais a sua estrutura, tendo no momento 400 metros quadrados. Dentro destas instalações, existem estúdios de vídeo e áudio, escritórios, gabinetes e outras salas, como a copa e o *lounge*, por exemplo e, atualmente, conta com mais de quinze colaboradores *in-house*, organizados em 8 departamentos com foco em duas grandes áreas: criatividade e localização. Na área da criatividade, a empresa tem como especialização serviços de *Film Making*, como criação do argumento e realização audiovisual em vídeo tradicional VR ou 360°; criação de animações 2D e 3D e sonoplastia. No que diz respeito à vertente de localização, a *Buggin Media* trabalha com diferentes áreas da tradução audiovisual, sendo essas as áreas da tradução, legendagem, dobragem, locução e também fornece serviços de acessibilidade, que são a audiodescrição (AD) e a adaptação (ou legendagem para surdos e ensurdecidos). Os principais clientes da empresa são canais de emissão televisiva e plataformas de *streaming*.

O diretor da *Buggin Media* chama-se Bruno Golias e a empresa encontra-se dividida em 8 departamentos, sendo esses a Direção-Geral, Gestão de Clientes, Produção, Departamento de Áudio, Direção Criativa, Departamento de Marketing, Departamento de Vídeo e Departamento de Tradução. Foi neste último departamento onde se deu o estágio. Este departamento conta com, até ao momento da redação deste relatório, três tradutores internos: Bárbara Silveira, Tiago Alves da Silva e Marina Pinto. Bárbara Silveira desempenha ainda o cargo de coordenadora do departamento e, durante o estágio, Tiago Alves da Silva e Marina Pinto tiveram a função de orientadores, sendo Tiago Alves da Silva o meu orientador

durante este percurso. Para além destes três tradutores internos, o departamento também trabalha com tradutores *freelancer* que constam na sua base de dados. Quanto ao tipo de conteúdo audiovisual, o departamento trabalha essencialmente conteúdos de desporto, construção, decoração e gastronomia, embora também trabalhem com séries de ficção, seja com figura humana ou animada, tanto na vertente de legendagem, como nas restantes vertentes do audiovisual para o quais oferecem os seus serviços.

2. Formação

No decorrer do estágio, tivemos duas formações presenciais: uma antes de começarmos a trabalhar com legendagem, e outra antes de começarmos a trabalhar com dobragem e audiodescrição (de forma introdutória). Na primeira formação, foi-nos apresentado um documento onde constava diversos tópicos relacionados com os procedimentos que devíamos seguir na legendagem, sendo alguns deles os conjuntos de parâmetros dos clientes a seguir nos projetos (semanalmente indicavam-nos qual dos parâmetros devíamos usar), regras relacionadas com segmentação das legendas e como usar o programa *Sub+Dub AVT Translation Tool*, com o qual trabalhámos durante o estágio inteiro como *beta testers*, tanto para legendagem como para dobragem e audiodescrição. Nesse mesmo dia também nos foram apresentados os espaços da empresa e os diferentes departamentos, atribuíram-nos orientadores e informaram-nos sobre como decorreria o estágio, nomeadamente definição de prazos e da rotina que irei falar na secção seguinte. Na segunda formação, como explicitado anteriormente, o foco foi na formação muito breve de audiodescrição e tradaptação (esta última área não chegámos a trabalhar em contexto de estágio) e, após essa introdução, houve uma formação mais aprofundada sobre regras a seguir na área da dobragem. O sistema foi semelhante à outra formação: foi-nos disponibilizado um documento onde constava as especificidades de cada área, e, com mais pormenor, aspetos a ter em conta quando traduzimos para dobragem, como por exemplo o que fazer com as músicas, como lidar com o movimento das bocas dos personagens, etc.

A formação fornecida foi essencialmente esta, e depois passámos logo para a prática. No caso de dúvidas durante a prática, podíamos enviar *email* ao orientador para solicitar a sua ajuda.

3. Descrição do estágio

O estágio começou oficialmente no dia 20 de setembro de 2023. Na primeira formação foi-nos dada a informação de que todos os trabalhos que fizéssemos ao longo do estágio não seriam para emissão ou seja, todos os projetos com os quais trabalhámos tinham um intuito de treino, abordando diferentes géneros de produtos audiovisuais como desporto, gastronomia/culinária e *reality shows*.

Além disso, indicaram-nos que teríamos de trabalhar sete horas diárias (organizando essas horas de forma “livre”), que os trabalhos deveriam ser entregues por *email* a cada sexta-feira (trabalhávamos de segunda a sexta-feira) juntamente com um relatório que preenchíamos diariamente, e que receberíamos os ficheiros de trabalho também às sextas-feiras. O relatório em si servia com uma espécie de diário no qual tínhamos de explicitar a data, o número de minutos que tínhamos traduzido/dobrado/audiodescrito, indicar o número de horas que trabalhámos e descrever o que tínhamos feito nesse dia. Usei o relatório para registrar as dúvidas que tinha nos projetos das diferentes semanas, apontar como cheguei a certas soluções tradutórias ou técnicas e avaliar a minha evolução ao registrar os pontos onde me sentia confiante ou onde precisava de melhorar. Escrever este relatório de certo modo ajudou-me a relembrar o que fiz ao longo do estágio e, como as minhas dúvidas foram esclarecidas ou no relatório em si ou por *email*, foi mais fácil manter esse registo num único lugar, o que me pareceu um ponto positivo do estágio.

Grande parte do estágio foi realizado em teletrabalho e, em caso de dúvidas ou se precisássemos de ajuda, a comunicação com o orientador era feita através de troca de *emails*. Sendo assim, dirigi-me à empresa presencialmente durante três situações: nos dois dias de formação e na última semana de estágio, em que demos e recebemos *feedback* sobre o estágio e tivemos a oportunidade de ir ao estúdio de gravação para interpretar algumas falas dos guiões de dobragem que fizemos. No meu caso, ainda tive a oportunidade de fazer a locução de alguns trechos de um dos guiões de audiodescrição que tinha elaborado, experiência de que falarei com mais detalhe no capítulo 3.

Na formação, explicaram-nos como iria decorrer a revisão, introduzindo-nos ao cargo de “espelho”. Tratava-se de uma dinâmica de duplas em que, nas semanas indicadas pelo orientador, tive de fazer revisão dos trabalhos de uma colega e essa mesma colega também me forneceu *feedback* dos projetos que tinha realizado naquela semana. Para tal, utilizámos uma tabela onde se tinha de seleccionar a tipologia de erro (“N.A.”, “TC error”, “subtitle

format”, “invalid interval”, “duration too short” , “duration too long”, “reading speed”, “ wrongly divided”, “missing subtitle/take”, “translation” e “grammar”), indicar o *timecode* onde se encontrava tal erro, descrever o porquê daquela opção estar equivocada ou precisar de melhorias e, no fim, deixar um comentário geral sobre o trabalho do “espelho”. Para além desta revisão, também recebíamos a revisão do próprio orientador, que, normalmente, era enviada às segundas-feiras. A revisão do “espelho” deu-se apenas durante a prática de legendagem, ao contrário das feitas pelo orientador, que decorreram durante todo o estágio. Após estas informações, deu-se então início às treze semanas de estágio.

3.1. Descrição da rotina diária

O estágio esteve dividido em três fases. Na primeira fase, o foco foi a legendagem, com a qual trabalhámos durante seis semanas. Na segunda fase, estava planeado fazer dobragem durante quatro semanas e uma semana de audiodescrição e retroversão para que, na terceira fase, se voltasse à legendagem. No meu caso, devido ao tópico do presente relatório, o plano da terceira fase foi ligeiramente alterado. Fiz o mesmo número de semanas de dobragem que os meus restantes colegas e nas últimas três semanas o foco foi na audiodescrição, embora tenha tido uma tarefa de retroversão de PT-EU para EN na semana 11 e na semana 13, tive ainda uma atividade de legendagem, onde voltámos a traduzir e legendar o primeiro projeto que fizemos.

Passando à rotina em si, como expliquei previamente, tínhamos uma certa flexibilidade no que diz respeito à organização das nossas sete horas diárias de trabalho. Pessoalmente, trabalhava entre as 9h às 13h e entre as 14h e as 17h. Durante esse período, ia colocando no relatório as dúvidas que ia tendo em formato de tópico e, no final do dia, preenchia o relatório ao fazer a descrição do meu dia e acrescentando exemplos das dificuldades que tive, bem como as possíveis soluções. O meu dia começava por fazer *download* da pasta dos documentos da semana que, por norma, continha o vídeo do episódio e o guião do mesmo (exceto na fase da audiodescrição, pois tal não era necessário no contexto de audiodescrição de PT-EU para PT-EU). De seguida, colocava os materiais dentro da ferramenta de tradução audiovisual e começava a trabalhar.

A ferramenta de trabalho que utilizei chama-se *Sub+Dub AV Translation Tool*, que ainda não se encontra disponível para o público geral, isto é, ainda está na sua fase de teste e atualizações. Esta está a ser desenvolvida por tradutores para tradutores, iniciou o

programa *Beta Testing* em 2021 e tem vindo a introduzir diferentes funções ao longo de várias atualizações. O *layout* do programa (versão 0.4)¹ pareceu-me simples e intuitivo, sendo a minha adaptação ao mesmo de certo modo fácil. Para iniciar um projeto, basta abrir o programa e, assim que se entra, aparece uma aba com a informação do local onde ficará o projeto, indicação se vamos usar o programa no modo de legendagem (modo *subtitling*) ou no modo dobragem (modo *dubbing*), a língua de partida (LP) e a língua de chegada (LC) do projeto e que parâmetros seguir. Depois há uma secção para incluir o vídeo e outra para o guião. Quando se introduz o guião, podemos ainda decidir onde queremos que o programa segmente as frases (por exemplo, se depois de um ponto final ou depois de um parágrafo) e eliminar elementos que não será necessário traduzir (números de página ou de cena, por exemplo). Como no documento de formação de legendagem já estavam indicadas as teclas de atalho para a sincronização e segmentação de legendas, foi uma questão de prática para ir memorizando essas regras e, aos poucos, melhorar a velocidade e eficácia de trabalho.

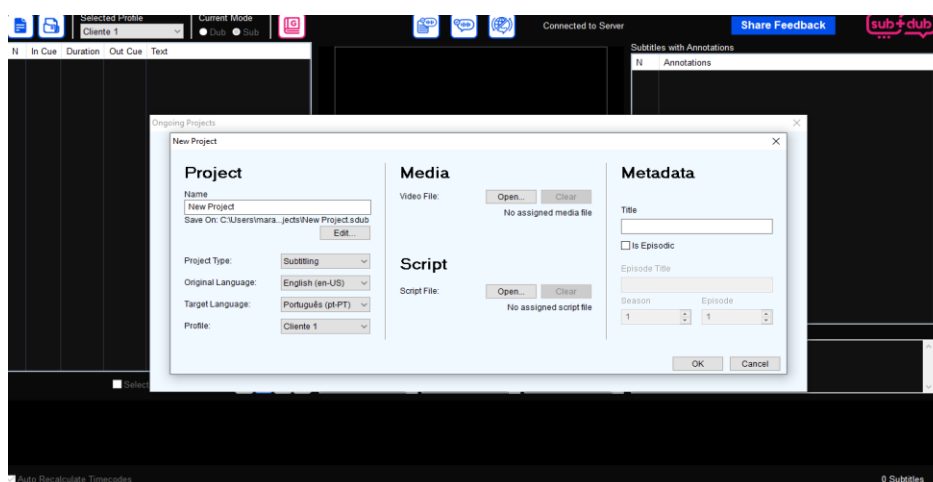


Fig. 1. Iniciar um projeto no programa *Sub+Dub AV Translation Tool*

¹ O programa tem uma versão mais recente, com um *layout* muito diferente, mas estou a descrever a versão que foi efetivamente utilizada durante o estágio.

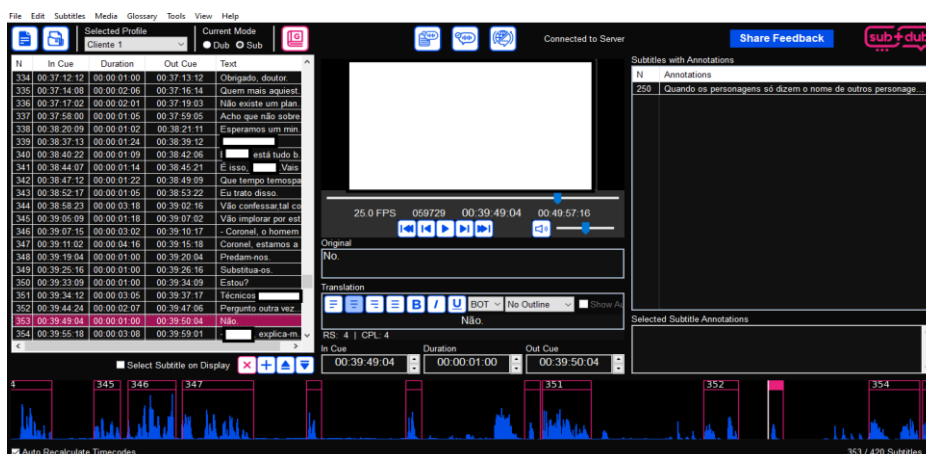


Fig.2 Layout do programa Sub+Dub AV Translation Tool no modo Sub (isto é, legendagem)

Depois de preparar o projeto, começava o processo de legendagem. Para experimentar diferentes técnicas, o orientador indicava semanalmente qual técnica utilizar com a intenção de avaliar qual é que me seria mais prática (ex: se começar com a tradução e depois passar à sincronização ou vice-versa; fazer a sincronização de legendas ao mesmo tempo que traduzia, etc.). Após a tradução e sincronização, fazia a revisão dos projetos, tanto revisão linguística como técnica, com o auxílio de duas ferramentas do programa: o *report* e o *spell check*. A primeira função, tal como indica o nome, era uma espécie de relatório onde constavam as legendas com algum tipo de erro técnico ou de não cumprimento de parâmetros de clientes e, antes da entrega dos projetos, devíamos garantir que este estava “limpo” (isto é, sem assinalar nenhum erro). A título de exemplo, indicava quando ultrapassava o número de caracteres por linha (CPL) ou de velocidade de leitura (*reading speed*- RS); quando se ultrapassava o número de máximo de segundos por legenda; se havia uma legenda sem *timecode* associado, entre outros. Esta ferramenta não indica, no entanto, aspetos como espaços a mais entre palavras, por exemplo, pois foca-se apenas nas regras de parametrização.

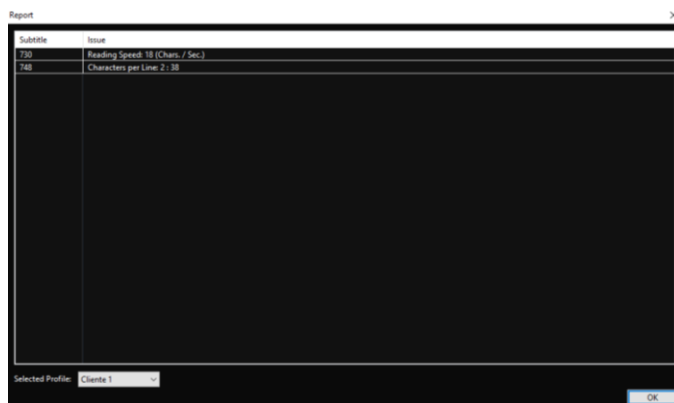


Fig.3 Exemplo de um *report* do programa *Sub+Dub AV Translation Tool*

Já o *spell check* é uma ferramenta que permite rever o trabalho em termos linguísticos, indicando-nos possíveis erros gramaticais ou gralhas, e apresentando sugestões para correção. Reforço “possíveis erros”, uma vez que o programa ainda não consegue identificar quando se está a utilizar estrangeirismos, identifica certos nomes próprios como erros e tem uma certa dificuldade na flexão verbal da língua portuguesa. Acrescentando a estas funcionalidades, o programa contém ainda uma parte reservada a apontamentos/notas que utilizei para colocar dúvidas ao orientador (que as respondia diretamente no programa) ou apresentar possíveis alternativas para a tradução de certas palavras. Também é possível criar glossários que podemos organizar por temáticas/géneros ou por séries, e o programa inclui ainda uma ferramenta de sincronização automática de legendas, que, apesar de ainda falhar algumas vezes, serve de ajuda para iniciar o processo de legendagem se a língua de partida estiver disponível no programa.

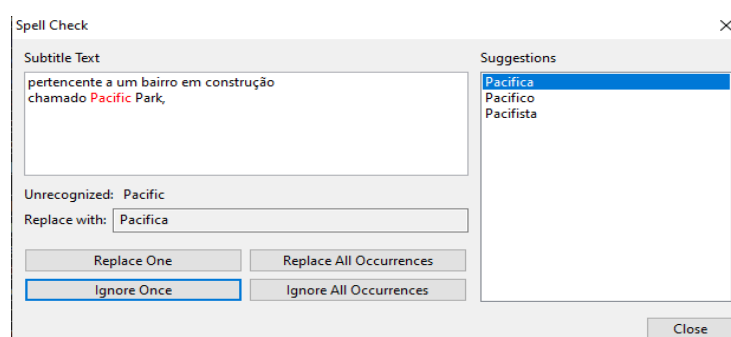


Fig.4 Função *spell check* do programa *Sub+Dub AV Translation Tool*

Quando terminava o projeto, enviava ao orientador o relatório e o ficheiro do projeto em formato .sdub, que permite abri-lo diretamente no programa. Também era possível extrair o ficheiro em formato Excel, mas tal não nos foi solicitado durante o estágio (já na empresa esse procedimento é comum para entrega final dos produtos aos clientes). Após

entregarmos os projetos nas sextas-feiras, recebíamos normalmente a revisão dos mesmos por parte do orientador na segunda-feira seguinte e nesse mesmo dia fazíamos a revisão dos projetos do nosso “espelho” (nas semanas em que tal nos era pedido), podendo entregar esta revisão ao “espelho” até sexta-feira. No total, revi quatro projetos do meu “espelho” e recebi *feedback* desses mesmos projetos.

Durante as seis primeiras semanas de estágio, a rotina manteve-se e, na semana 6, tivemos o teste de legendagem, com o mesmo processo de receção e entrega do ficheiro.

Nas semanas dedicadas à dobragem, o processo foi semelhante, havendo apenas algumas diferenças no *layout* do programa e revisão dos programas. O *layout* do programa no modo de dobragem inclui não só *timecodes*, guião e vídeo, como também inclui uma parte para identificação das personagens, onde podemos colocar uma imagem dos mesmos, designar o seu género e colocar a tradução dos nomes quando solicitado (na fig.5, secção identificada como “sources”). Trabalhei também com este *layout* para a criação de *takes* de audiodescrição (takes são secções com tempo de entrada e saída onde se inclui o texto que será gravado em estúdio, tanto no caso da dobragem como no caso da audiodescrição. Não têm restrições de caracteres por linha nem de número máximo de linhas) uma vez que o programa não tem uma área reservada para esta modalidade e, nas personagens, a identificação era feita apenas escrevendo “locutor/a”. Quanto à revisão em dobragem e audiodescrição, não tivemos de a fazer para nenhum dos projetos do “espelho”.



Fig. 5 Layout do programa no modo *Dub* (isto é, dobragem)



Fig.6 Layout do programa no modo *Dub* (versão audiodescrição)

Sendo assim, de um modo geral o meu *workflow* enquanto estagiária foi o seguinte:

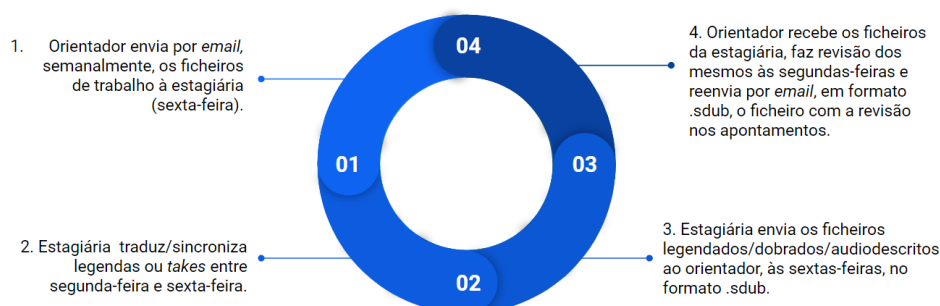


Fig. 7 *Workflow* semanal como estagiária na empresa *Buggin Media*

4. Trabalhos desenvolvidos

4.1. Categorização dos projetos desenvolvidos

Ao longo do estágio, tive a oportunidade de trabalhar com diferentes tipos de produtos audiovisuais e tópicos/temáticas. No total trabalhei com 19 episódios (um deles, duas vezes), com incidência em três principais áreas: legendagem, dobragem e audiodescrição.

Ao longo das seis semanas de legendagem, traduzi e fiz a sincronização de legendas para 8 episódios, cujos temas/géneros principais foram desporto, gastronomia e *reality shows*, embora também tenha feito legendas para um documentário e dois programas ao vivo/em direto. Trabalhei maioritariamente com o par de línguas EN-UK ou EN-US > PT-EU (à exceção do programa gastronómico mencionado na tabela 1, que a variante de partida era o inglês da África do Sul). No entanto, num dos projetos traduzi de ES > PT-EU e fiz um dia de retroversão de PT-EU > EN (não foi especificado para qual variante do inglês tínhamos de

traduzir). Na última semana tive ainda um teste de legendagem, que consistiu na tradução e sincronização de, no mínimo, 10 minutos do episódio de notícias com entrevistas em direto identificado na tabela 1.

Temas/géneros de produtos audiovisuais (legendagem)	Desporto	Gastronomia	Reality Shows ou programas ao vivo	Séries de ficção e documentários
Nº de projetos por tema/género	- 1 episódio (26 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio (51 minutos) - ES > PT-EU	- 1 episódio (44 minutos) - EN > PT-EU	- 1 episódio reality show (43 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio reality show (5 primeiros minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio de um programa de noticiário com entrevistas em direto- Teste de legendagem (10 minutos de episódio no mínimo) - EN > PT-EU - 1 episódio de programa ao vivo (7 minutos de 1 hora) - PT-EU > EN	- 1 episódio de série de ficção (50 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio documental (5 primeiros minutos) - EN > PT-EU

Tabela 1. Categorização dos programas legendados durante o estágio (tópico, duração e nº de episódios).

Nas quatro semanas de dobragem, criei e sincronizei *takes* para 6 episódios, cuja maior diferença entre eles foi maioritariamente o tipo de personagens (se de figura humana ou animada), uma vez que todas as séries pertencem ao género da ficção. Durante a dobragem, trabalhei sempre com os pares de línguas EN > PT-EU.

Temas/géneros de produtos audiovisuais (dobragem)	Séries de ficção (figura humana)	Séries de ficção (figura animada)
Nº de projetos por tema/género	- 1 episódio (41 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio (22 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio (22 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio (22 minutos) - EN > PT-EU	- 1 episódio (11 minutos) - EN > PT-EU - 1 episódio (24 minutos) - Áudio original em japonês, mas o guião disponibilizado estava em EN. A tradução foi feita de EN para PT-EU.

Tabela 2. Categorização dos programas dobrados durante o estágio (tópico, duração e nº de episódios).

Por último, fiz audiodescrição de quatro episódios, todos de PT-EU para PT-EU, dos quais falarei com mais especificidade no capítulo 3, dedicado à componente prática de audiodescrição.

Temas/géneros de produtos audiovisuais (audiodescrição)	Série de ficção (figura humana)	Série de ficção (figura animada)	Programas ao vivo (competição)
Nº de projetos por tema/género	- 1 episódio (48 minutos) - descrição para PT-EU	- 1 episódio (11 minutos) - descrição para PT-EU	- 1 episódio (1 hora) - descrição para PT-EU - 1 episódio (50 minutos) - descrição para PT-EU

Tabela 3. Categorização dos programas audiodescritos durante o estágio (tópico, duração e nº de episódios).

Durante este relatório, irei focar-me nos conteúdos utilizados na área da audiodescrição e as especificidades e dificuldades desta mesma área, embora ao longo do estágio também tenha sentido os diferentes desafios de legendagem (ex: respeitar caracteres por linha e velocidade de leitura; ter capacidade de sintetizar informação em duas linhas; cumprir com as regras de mudança de plano; etc.) e dobragem (ex: ter o cuidado de adaptar o texto ao público-alvo dos programas; garantir que o texto segue o movimento dos lábios dos personagens; respeitar o tempo de fala disponível para encaixar a tradução; etc.).

II. Audiodescrição no mundo do audiovisual

Na sociedade atual, em que o acesso à informação, à cultura e ao entretenimento passa cada vez mais pelo mundo do audiovisual, isto é, por reportagens, séries, documentários, filmes e outros formatos, a tradução para o audiovisual ocupa, como consequência, um papel importante nesta rede de comunicação. Segundo Remael (2010), dentro do mundo da tradução audiovisual existem diferentes modalidades, sendo as mais reconhecidas, de acordo com a autora, as áreas da legendagem, dobragem e *voice over*.

Díaz Cintas (2012, p. 274) entende por legendagem

a translation practice that consists of rendering in writing, usually at the bottom of the screen, the translation into a target language of the original dialogue exchanges uttered by different speakers, as well as all other verbal information that appears written on screen (letters, banners, inserts) or is transmitted aurally in the soundtrack (song lyrics, voices off).

Neste mesmo artigo, a dobragem é apresentada em contraste à legendagem porque é uma modalidade que “completely erases the original dialogue”, ou seja, a tradução acaba por ser a voz que é fornecida aos personagens, tentando encaixar palavras da LC no movimento de boca dos personagens da LP. Por fim, *voice over* é uma modalidade onde se mantém o áudio original do produto audiovisual de fundo e adiciona-se por cima uma voz a traduzir o texto para a língua de chegada, isto é, ouvem-se ambas as vozes do áudio original e da faixa traduzida. No entanto, para que os produtos audiovisuais possam ser consumidos por toda a população, torna-se necessário haver um maior interesse em adaptá-los e torná-los acessíveis. Quando se fala de acessibilidade no mundo da tradução/interpretação para o audiovisual, destacam-se como principais vertentes a interpretação de língua gestual (que difere de país para país), a adaptação (também conhecida como *Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing- SDH*, *Closed Captions- CC* ou legendagem para surdos e ensurdecidos) e, finalmente mas não menos importante, a audiodescrição (AD). Ao longo do relatório irei aprofundar apenas a área da audiodescrição uma vez ser esse o teor deste trabalho, mas é possível encontrar informação mais extensa sobre acessibilidade em tradução audiovisual noutras obras como no *Guia para legendagem para surdos: vozes que se vêem* (Neves, 2007) desenvolvido pela professora, investigadora e tradutora Josélia Neves que aborda a adaptação, por exemplo.

No mundo dos Estudos de Tradução, é comumente utilizada a categorização em três tipos de trabalho tradutório de Jakobson (1959), sendo esses a tradução intralinguística ou *rewording* (tradução feita dentro de uma mesma língua (ex. PT-PT > PT-BR)), tradução interlinguística ou *translation proper* (tradução de uma língua A para uma língua B) e, por fim, a tradução intersemiótica ou *transmutation*, que se define como a uma interpretação de signos verbais por meio de signos de sistemas não-verbais. Neste sentido, a audiodescrição pode ser encaixada nesta última categoria, uma vez que se cria uma descrição de um signo não verbal que é o signo visual, para um signo verbal, através da descrição do imagético.

A componente audiovisual, como já implícito no próprio termo, tem uma forte carga visual que, à falta de audiodescrição, impede que pessoas com visão baixa ou nula sejam capazes de absorver toda a informação disponibilizada para além do áudio. Sendo assim, como se define audiodescrição e qual a sua relevância para a nossa sociedade?

Como explica Neves (2011), a audiodescrição é

a arte de traduzir, através de uma narrativa ou outras técnicas verbais, mensagens visuais não perceptíveis apenas através dos sinais acústicos presentes em textos (áudio) visuais (filmes, produtos multimédia, Web, ...); a arte de descrever imagens, objectos, realidades com valor comunicativo essencialmente visualiza (ex. paisagens, património construído, peças de museu,...).

Benecke (2004) descreve ainda que esta modalidade é

[...] the technique used for making theatre, movies and TV programmes accessible to blind and visually impaired people: an additional narration describes the action, body language, facial expressions, scenery and costumes. The description fits in between the dialogue and does not interfere with important sound and music effects.

Mais ainda, acrescentam os autores Motta e Romeu (2010, p.11) que se trata de

[...] uma atividade de mediação linguística, uma modalidade de tradução intersemiótica, que transforma o visual em verbal, abrindo possibilidades maiores de acesso à cultura e à informação, contribuindo para a inclusão cultural, social e escolar (...)

Através destas três definições, podemos perceber que o objetivo principal da audiodescrição é permitir que o espectador que possua alguma deficiência visual (total ou parcial) possa obter informações de aspetos visuais que não constem na faixa áudio original e sejam importantes para a compreensão da narrativa. Este guião incluirá a descrição de certos aspetos como descrições físicas dos personagens e do espaço da ação, por exemplo, tratando-se assim de um serviço essencial para igualdade de acesso ao mundo audiovisual.

A audiodescrição é uma área que, apesar de ser relativamente recente em termos de pesquisa académica (remontando aos seus primeiros desenvolvimentos aos anos setenta do século passado nos EUA (Alves, Gonçalves e Pereira (2016, p. 203); Audiodescription solutions (2020))), trata-se de uma atividade comum na nossa sociedade que já é aplicada em contextos específicos (ex: quando se está no cinema e temos um familiar com alguma incapacidade visual ao qual explicamos baixinho o que está a acontecer além áudio). No entanto, como começou a ser desenvolvida formalmente há pouco tempo, ainda é um serviço com pouca oferta em diversos mercados no Mundo e que merece ser mais reconhecida como atividade que impulsiona a acessibilidade.

1. Breve história da audiodescrição em Portugal

Em Portugal, o desenvolvimento e conhecimento do que é a audiodescrição ainda pode ser considerado limitado. Mas, apesar disso, em “A audiodescrição em Portugal” de Neves (2013), podemos encontrar uma delimitação no tempo de certos aspetos históricos da evolução desta modalidade no país. Quando aplicada à televisão, Neves destaca como primeira aparição de audiodescrição a exibição do musical “A menina da rádio”, transmitido pela RTP 1 no ano de 2003. Realça também que em canais do Estado, também é possível ativar as faixas de audiodescrição em alguns programas. Já no cinema, ainda não é comum a oferta de salas com equipamento preparado para a exibição de filmes audiodescritos (quando existem, são sessões específicas que devem ser agendadas para poder usufruir deste serviço) e, no caso de salas de teatro, a situação é semelhante, isto é, a audiodescrição é apenas disponibilizada para o público cego ou com baixa visão em algumas sessões onde se preparam equipamentos técnicos e humanos para essa tarefa, isto é, uma pessoa que irá descrever os elementos do cenário, características físicas dos atores, etc, e/ou o audiodescritor que fará a locução, por exemplo. Neves explica ainda que

A oferta profissional deste serviço passará sempre pela existência de condições físicas e técnicas adequadas – cabine insonorizada e equipamento especializado de captação, transmissão e recepção de voz – realidade ainda inexistente no contexto das salas de espectáculo nacionais.

Por fim, nos museus portugueses, a autora explica que tem havido mais implementação de faixas de audiodescrição nos próprios audioguias fornecidos neste espaço, ou até mesmo visitas guiadas onde será feita então a descrição dos diferentes elementos

visuais do museu, o que me parece demonstrar pequenos avanços para tornar a disponibilização de audiodescrição mais regular.

2. O público-alvo da audiodescrição

2.1. Características do público-alvo

Como referido anteriormente, o principal público-alvo dos serviços de audiodescrição são pessoas com algum tipo de deficiência visual (total ou parcial), embora não se encontre limitado a esses indivíduos. Em ENAP et al. (2020), realçam-se também como beneficiários desta modalidade os seguintes públicos-alvo:

 pessoas com deficiência intelectual; idosos; disléxicos; autistas; pessoas com déficit de atenção e pessoas sem deficiência, que podem ampliar o senso de observação e o entendimento de espetáculos e produtos audiovisuais”. (ENAP, Módulo 1- Introdução à audiodescrição, 2020, p. 8)

Deste modo, a AD pode ser vista como uma modalidade de apoio a todos os que nela vejam vantagem, pois o seu objetivo final acaba por ser o de transmitir o não visível ou chamar a atenção a aspetos que, devido à grande quantidade de informação transmitida através dos produtos audiovisuais, podem passar despercebidos a qualquer pessoa.

2.2. Tipos e distribuição de audiodescrição

A audiodescrição pode ser categorizada em diferentes tipologias, tendo em conta a forma como o guião será apresentado ao público, onde será disponibilizado o serviço e/ou para que tipo de texto se aplicará a faixa de áudio.

Na palestra disponibilizada gratuitamente na plataforma *Youtube* intitulada *Audiodescrição na prática* organizada pela Fundação Dorina Nowill para Cegos, com moderação de Ezequiel Mariano, presença da intérprete de Libras-Português-Libras, Nara Oliveira, e a participação de dois audiodescritores profissionais, que são Claudia Scheer e Flávio Coelho, a audiodescritora distingue formas de como o guião é preparado/ apresentado ao público, sendos essas (minuto 17:30):

1. Audiodescrição gravada ou pré-gravada: aplicada em produtos já prontos e que não irão sofrer nenhuma alteração (tanto o produto, como a própria audiodescrição. Exemplos: em filmes, imagens dentro de livros, audioguias em museus, etc.);
2. Audiodescrição ao vivo: também tem guião e é aplicado a peças de teatro, ópera, peças de ballet, etc. Em caso de falha, em teatro por exemplo, o audiodescritor deve estar presente e, no momento, solucionar o problema, mesmo tendo consigo um guião. Em Neves (2011, p.13), é a

apresentação em directo de audiodescrição (com ou sem guião e em cabina) nas artes performativas (teatro, ópera, concertos, ...), museus e espaços públicos (visitas guiadas) e em manifestações de carácter visual.

3. Audiodescrição simultânea: feita para produtos que não tem um guião fixo de tudo o que vai acontecer e, por isso, a audiodescrição é feita na hora (ex: aulas ao vivo, palestras, etc). Apesar de, idealmente, o audiodescritor ter informação prévia dos documentos visuais que irão ser apresentados (ex: diapositivos de PowerPoint) e informação sobre as características físicas dos oradores, o audiodescritor não sabe como irão agir, daí ser necessário, no próprio momento, este estar presente para fazer a descrição. Já Díaz Cintas (2007, p.50), acrescenta que também entra nesta categoria (à qual na sua obra denomina de “AD en directo o semi-directo”) a audiodescrição de congressos ou quaisquer manifestações públicas como por exemplo atos de teor político.

Neves (2011) distingue ainda oito espaços onde a audiodescrição pode ser aplicada sendo estas no cinema, televisão, DVD, materiais da Web, teatro, espetáculos musicais e de dança, museus (ex: em audioguias) e em espaços públicos de um modo geral. A ENAP (2020) acrescenta a presença desta modalidade em palestras e eventos, livros (ex: audiobooks onde, para além da leitura do texto em si, pode ser feita a descrição das ilustrações, caso possuam) e em contexto de sala de aula (ex: materiais didáticos com recurso a apresentações visuais).

Quanto aos tipos de AD, Neves (2011) separa-os pelas seguintes nomenclaturas: AD de imagens estáticas (ex: quadros em museus e imagens publicadas em redes sociais), AD de imagens em movimento (ex: filmes), AD do mundo tangível/ de exploração (isto é, através do tato) e AD ao serviço da mobilidade/orientação (aplicado a sistemas GPS).

2.3. Perfil do audiodescritor

Como profissional na área da audiodescrição, espera-se que um audiodescritor possua certas competências para a realização desta tarefa. O audiodescritor, tal como o nome já nos informa, é então a pessoa encarregue de criar o guião dos aspetos visuais, desde conteúdos pré-gravados à descrição de uma pessoa ao vivo. Normalmente, este trabalho é desempenhado por transferência de competências de tradutores. No entanto, Díaz Cintas (2007) destaca algumas competências que se espera de um profissional que trabalhe com a área da acessibilidade no mundo audiovisual (e mais especificamente, em audiodescrição) sendo essas:

- Ter criatividade e sensibilidade linguística (no caso do audiodescritor, o autor destaca o facto deste dever possuir um vasto leque de vocabulário);
- Possuir competências profissionais de revisão e edição de texto na língua de chegada e ser rigoroso na revisão e no controlo de qualidade dos próprios trabalhos e de outros profissionais da área;
- Ter conhecimento sobre o mundo da incapacidade visual e as suas implicações na vida do público-alvo;
- Ter conhecimento de termos cinematográficos e sobre a semiótica da imagem;
- Domínio do funcionamento de programas de AD;
- Etc.

Neves (2011) acrescenta ainda que, a nível europeu, se espera que os audiodescritores possuam o seguinte perfil:

- Elevada competência no uso oral e escrito da língua de expressão;
- Capacidade de síntese e de reescrita;
- Boa visão e audição;
- Conhecimentos específicos na área de acção (cinema, TV, artes performativas, museologia);
- Capacidade de trabalho em grupo;
- Empatia com o público-alvo (pessoas cegas ou com baixa visão);
- Voz clara e agradável (opcional).

(Neves, 2011, p.77)

Ambos os autores reforçam a importância de capacidades adquiridas através da curiosidade e da formação, cujos pontos também me parecem essenciais para o exercício da tarefa de audiodescrição de forma a garantir um maior controlo de qualidade dos conteúdos audiodescritos.

3. Criação do guião e aspetos técnicos da audiodescrição

Na audiodescrição, tal como na prática tradutória tradicional, há que seguir normas para a concretização dos guiões a serem audiodescritos. Nesse sentido, têm sido criados alguns guias para a prática de audiodescrição em vários países, nos quais os autores destacam maioritariamente regras linguísticas e técnicas a serem aplicadas pelos audiodescritores. Neste subtópico irei apresentar alguns deles e, no ponto 1.1.3 do capítulo III, irei mencionar pontos mais específicos com exemplos dos trabalhos desenvolvidos em estágio.

Em Portugal, destaca-se o “Guia de Audiodescrição: Imagens que se ouvem” (Neves, 2011), onde constam diversos aspetos históricos, linguísticos e técnicos da modalidade aplicada a diferentes vertentes. Neste guia, realço o ponto 6.2, intitulado como “Escrita do guião”, onde a autora traça pontos técnicos como a delimitação de espaço e de sequências narrativas em audiodescrição, como avaliar a legibilidade do guião e como iniciar o processo de escrita do guião. Para além deste, destaco a importância do ponto 7, onde o foco são os aspetos linguísticos e está denominado como “Técnicas de Escrita para audiodescrição”. Neves apresenta tanto componentes relacionadas com a seleção de informação que deve ser audiodescrita, como aspetos mais gramaticais (ex: que tempos verbais devem ser utilizados/priorizados), lexicais (cores, escolha do tipo de linguagem a ser utilizado) e imagéticos (descrição de espaços, expressões faciais e emocionais).

No Brasil já foram desenvolvidos mais guias onde se aborda o tópico da criação de guiões, sendo alguns deles o “Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis”, de Naves et al (2018) ou a “Apostila de Audiodescrição”, de Scheer (2020). Em Naves et al. (2018) destaco o capítulo 3, intitulado “Orientações para elaboração da Audiodescrição”, no qual se apresentam instruções mais técnicas para a aplicação de audiodescrição em filmes e programas de TV, aspetos mais linguísticos como a seleção de adjetivos e advérbios, e como fazer a descrição de planos e enquadramento da narrativa. Scheer (2020) trata-se de um manual para aplicação na formação de audiodescritores, cujo conteúdo é semelhante ao

guião mencionado anteriormente. Para além desses (e embora não tenha sido desenvolvida para uso académico, mas sim para ser aplicado ao mundo profissional), destaco ainda o Guia de Estilo para Audiodescrição da plataforma de *streaming* Netflix, que se encontra disponível gratuitamente *online*, onde, para além de podermos encontrar informações técnicas e linguísticas, também se abordam tópicos como a censura (i.e, que esta deve ser evitada na elaboração de um guião, independentemente de se tratar de temas tabu, por exemplo — ver ponto 1.3 deste mesmo guia), a relevância das canções e tradução/descrição de idiomas estrangeiros. Esta é apenas alguma bibliografia para a produção prática de guiões de audiodescrição em português, mas também existe algumas normas/guias criadas noutras línguas, das quais destaco o “ITC Guidance On Standards for Audio Description” (2000), desenvolvido no Reino Unido, ou a “Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías”, norma criada pela Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR) em 2005, de Espanha.

3.1. Especificidades de audiodescrição para o mundo audiovisual

O audiodescritor, quando trabalha para a tradução para o audiovisual, para além das complexidades linguísticas e técnicas gerais mencionadas acima para a criação de um guião de audiodescrição, deve ter em consideração outros aspetos.

Em produtos audiovisuais como séries e filmes, podemos encontrar certos constrangimentos que não existem em outras modalidades onde se disponibiliza audiodescrição. Neste tipo de conteúdos existe um vasto uso do visual para passar informação e nem sempre é possível descrever tudo o que está exposto devido, principalmente, a aspetos mais técnicos. Braun (2008, p.7) reforça este facto explicando que

in the description of fast-paced films and TV programmes it is normally impossible to provide all the detail that is conveyed visually (a character's location, his/her actions, appearance, details about the scenery etc).

Durante os projetos com os quais trabalhei no estágio, apercebi-me que a maioria dos constrangimentos no processo de produção do guião foram de teor mais técnico como por exemplo encaixar a descrição no tempo morto disponível (isto é, espaços de silencio entre diálogos dos personagens ou espaços onde não haja elementos sonoros que podem ser essenciais para a narrativa) ou respeitar a velocidade de leitura da descrição, mas também

técnico-linguísticos, como tornar evidente mudanças de planos/espço através do uso da palavra, tal como explicado por Neves (2011, p.56).

Sendo assim, e tal como apresentado por Díaz Cintas (2007), é importante que o audiodescritor adquira conhecimento sobre o funcionamento técnico-linguístico da tradução para o audiovisual se se procura especializar nesta modalidade em concreto.

III. Aplicação prática da audiodescrição no mercado audiovisual

1. Workflow de audiodescrição numa empresa de audiovisual

1.1. O processo de criação do guião na prática: tipologia de programas, especificidades e dificuldades com exemplos do estágio

1.1.1. Tipologia de programas audiovisuais audiodescritos

Existe uma variedade de produtos audiovisuais que podem ser audiodescritos. Durante o estágio, tive a oportunidade de criar guiões para produtos já gravados como séries de ficção com figura humana, figura animada e programas “ao vivo”, isto é, programas de entretenimento onde há plateia e diálogos sem guião. Para além de programas e séries televisivas, também é possível audiodescrever outros tipos de produtos audiovisuais como anúncios publicitários, vídeos institucionais ou *reality shows* pré-gravados (embora não tenha trabalhado com nenhum desses produtos durante o estágio).

No estágio, preparei guiões para quatro episódios: dois episódios de programas “ao vivo” de dois programas diferentes, um episódio de uma série de ficção de figura humana e um episódio de uma série de figura animada. Cada um destes produtos audiovisuais apresentaram diferentes desafios e dificuldades na criação dos seus guiões, os quais passarei a explicar nas próximas secções.

1.1.2. Construção de um guião para audiodescrição: guidelines da empresa de acolhimento

Tal como para projetos de legendagem e dobragem, o contacto para o fornecimento deste serviço é feito por um cliente. Na empresa, este contacto é feito normalmente e principalmente por emissoras televisivas. Em Portugal, as emissoras devem fornecer, por lei, um número de horas mínimo de programas audiodescritos. Da principal operadora pública televisiva espera-se que sejam disponibilizadas 20 horas por trimestre de programas com audiodescrição; a segunda emissora pública portuguesa deve cumprir pelo menos 6 horas por trimestre de conteúdos audiodescritos e as operadoras generalistas privadas devem

assegurar na sua programação um mínimo 5 horas por trimestre de programas audiodescritos (baseado no Plano Plurianual da Entidade Reguladora para a Comunicação social, acordado em 2021, que apresenta obrigações que as emissoras televisivas devem cumprir para tornar os seus conteúdos acessíveis a todos os públicos).

De acordo com o que foi explicado na breve formação de audiodescrição, os tipos de produtos a serem audiodescritos na empresa são variados, e normalmente são conteúdos pré-gravados. A coordenadora do departamento reforçou desde início o facto de que, para realizar este tipo de trabalho, temos que nos afastar por completo daquilo que costumamos fazer como tradução “tradicional”, por não se tratar de uma tradução de uma língua para outra, mas sim de uma tradução intersemiótica. Outro ponto importante que destacou foi o facto de que existem diferentes perfis de pessoas com algum tipo de deficiência visual e que, ao criarmos os guiões e tomarmos decisões, deveríamos ter isso em mente para abranger o maior número de pessoas.

O processo de audiodescrição como estagiária decorreu tal como nas semanas anteriores: recebia os materiais por *email*, usava a ferramenta Sub+Dub para criar *takes* com a descrição e depois enviava o ficheiro ao orientador, isto sempre com projetos que não seriam para emissão. Apesar de não nos terem sido disponibilizado parâmetros de clientes, a empresa forneceu-nos algumas *guidelines* sobre como devíamos fazer a audiodescrição, sendo essas (informação retirada do documento de formação sobre audiodescrição, adaptação e dobragem, que me foi enviado por email em PDF pelo orientador do dia 27 de novembro de 2023):

- Fazer descrição das características físicas dos personagens que possam ser decisivas à compreensão;
- Mencionar cores e descrever paisagens no caso de poderem ter algum significado;
- Descrever presenças que possam ser relevantes para a narrativa;
- Não audiodescrever em cima de músicas que possam ser importantes para o entendimento do produto, como músicas de suspense, mais alegres, etc que podem indicar algum tipo de informação da narrativa;
- Evitar avalanches de informação no guião pois o público poderá não perceber.

Estas foram as diretrizes que recebemos inicialmente e, apesar de não serem muito específicas, após o primeiro projeto foram-no esclarecidas outras dúvidas que tínhamos e

indicaram-nos novas regras, que irei mencionar mais em diante. Sendo assim, na semana 11 criei o meu primeiro guião de audiodescrição.

1.1.3. Criação de um guião de audiodescrição: programas audiodescritos em contexto de estágio

Antes de passar aos exemplos práticos, clarifico que a escrita destes guiões foi feita com base nas *guidelines* dadas pela entidade de acolhimento (ver 1.1.2, capítulo III) e, posteriormente, com as informações dadas quando nos tiravam dúvidas. Ao longo deste capítulo apresento alguns exemplos com correções/sugestões de melhoria feitas pelo orientador através da revisão dos dois primeiros projetos e, nos dois últimos projetos, apresento possíveis formas de melhoria tendo como base o *feedback* mencionado anteriormente e as leituras feitas para o desenvolvimento deste relatório.

O primeiro projeto com o qual trabalhei foi um episódio de uma série televisiva com cerca de cinquenta minutos no qual, a cada episódio, se desvendam casos criminais diferentes. Neste projeto, as principais dificuldades foram as seguintes:

- Seleção de informação e restrições técnicas: O episódio era extenso e possuía muita informação visual que, por restrições de tempo, nem sempre era possível fornecer na sua totalidade ao público-alvo. Para além disso, o género da série (suspense e mistério) também teve influência na escolha de informação quando criava o guião, uma vez que não deveria ocultar detalhes que ajudassem no entendimento da resolução da trama, mas também não poderia dar “*spoilers*” aos espectadores. O contrário, isto é, dar muita informação, também não era recomendado porque podia fazer com que os *takes* ficassem “maçantes” ou tivessem informação acessória.
- Espaço morto disponível e velocidade de leitura: Outro ponto a destacar é o facto de, por ser uma série onde a ação e os diálogos costumam ser constantes, ao se criar um guião devemos ter em conta a duração dos espaços “mortos” e a velocidade de leitura também. Idealmente dever-se-ia saber que número médio de caracteres por segundo se deve respeitar para que o locutor consiga encaixar a informação que descrevemos no espaço de tempo disponível. Neste sentido, e porque esta foi uma dúvida comum entre os estagiários após a entrega deste primeiro projeto, foi-nos passada a seguinte informação pelos orientadores:

Reading speed - nestes casos de narração (esta info segue também para documentários, por exemplo) o reading speed de referência não é estanque e vai depender muito do ritmo do programa e das necessidades de informação que tens de passar, no entanto, o que temos vindo a ver que resulta num equilíbrio mais ou menos tranquilo é 14, por isso, o truque seria trocar informação que é dispensável ou mesmo mudar um pouco as expressões que escolheste para ser mais rápido de dizer.- retirado do email enviado no dia 11 de dezembro de 2023 pelo orientador Tiago Alves da Silva.

- Descrição física e emocional: Quanto à descrição física, a minha maior dificuldade foi encaixar essa informação para todos os personagens. Esta série em particular tem personagens que são fixos em todos os episódios, mas existem personagens esporádicos que passam a ser principais nesse mesmo episódio devido ao crime a ser resolvido. Dei mais destaque à descrição desses personagens esporádicos pois tinham um papel importante para a trama do episódio e só depois descrevi fisicamente os personagens recorrentes da série. Estes últimos são personagens que terão de ser descritos em todos os episódios, o que, para o espectador, pode ser bom caso não siga os episódios por ordem ou pode se tornar cansativo a longo prazo, caso vejam os episódios por ordem cronológica. No entanto, pareceu-me adequado fazer sempre esta descrição porque, como mencionei, não há como saber por qual das formas (cronológica ou esporádica) o público iria aceder à audiodescrição desta série. Para além disso, também foi complexo arranjar espaço nos silêncios para fazer a descrição. O programa tem muita ação e diálogos também, o que fez com que tivesse de escolher se descrever a ação ou o físico dos personagens. Por essa razão, por vezes tive de fazer a descrição da aparência física dos personagens principais mais à frente no episódio. Sobre este tópico, foi-nos passada a seguinte orientação:

Em caso de não haver tempo (ou necessidade) de descrever as personagens o mais importante será defenderem-se pondo descrições essenciais à compreensão, e para isso poderão optar por pôr apenas em casos de vítimas/personagens não tão recorrentes e coisas mais essenciais como idade/cor do cabelo/estatura física, porque [...] podem ser fundamentais para a [c]onstrução da narrativa. As outras personagens mais frequentes só deves pôr se as características físicas [...] [se] forem importantes ou impactante[s]. Caso façam audiodescrição de programas menos históricos e [com] mais entretenimento [,] a descrição dos intervenientes acaba por não ser tão necessária, mas, caso haja espaço, poderão optar por pôr. [retirado do email enviado no dia 11 de dezembro de 2023 pelo orientador Tiago Alves da Silva, sobre dúvidas de audiodescrição]

Outra possível solução para este problema passaria por uma sugestão de Alves, Gonçalves e Pereira (2016) de se criar “fichas com AD de personagens, ambientes, vinheta, que podem ser acessadas a qualquer momento pelo usuário dentro das possibilidades da TV digital”. Não sei até que ponto isto seria factível e aplicável às práticas atuais do mercado de audiodescrição, mas parece-me que poderia ser uma mais valia tanto para os audiodescritores como para o público-alvo, evitando assim receberem repetição de informação e consumirem os episódios já com informação antecipada.

Passando para a descrição de emoções/expressões faciais, esta pareceu-me ser a mais desafiante de se fazer nos quatro projetos e fez-me perceber a quantidade de informação que se perde ao não se descrever. Em contexto de audiovisual este constrangimento pareceu-me maior devido aos diálogos dos personagens, onde nem sempre é possível encaixar *takes* sobre as emoções e expressões faciais que complementam essas emoções, e a voz por vezes não é suficiente para as assimilar. Quando tal é efetivamente possível, senti-me por vezes a usar mais adjetivos diretos ao invés de descrever os gestos dos personagens, mas, como teóricos afirmam que esta não é a melhor forma de abordar as emoções, procurei evitar fazê-lo. No mundo académico há um consenso de que o uso de adjetivos tão diretos acaba por ser uma interpretação do audiodescritor do que os personagens aparentam estar a sentir. Neves (2011) explica que “existe o perigo de podermos desvalorizar o filme através de explicações detalhadas ou interpretações pessoais das emoções expressas no rosto e linguagem corporal das personagens”. No *ITC Guidance On Standards for Audio Description*(2000) expressa-se que “Describers should not voice a personal opinion or interpret events”. O orientador na empresa explicou-me que, nestas situações,

(...) a descrição emocional acaba por ter muito mais impacto no episódio e na série e no desenvolvimento da mesma. Às vezes emoções ou reações que até “passam despercebidas” a outras personagens acabam por ser essenciais ao público e se tu, enquanto vês o episódio, reparas, então é possível que mais gente repare porque é de facto, por exemplo “uma pulga atrás da orelha” que mais à frente se verifica verdadeira e que a suspeita fez todo o sentido e foi essa suspeita que levou a investigação por X caminho que foi essencial para desvendar o caso e que, por outro lado, acaba por também contribuir para a descrição daquela personagem de um ponto vista mais profundo do que simplesmente o que ele veste ou da idade que tem.
[resposta do orientador Tiago Alves da Silva, enviada no dia 11 de dezembro de 2023]

A título de exemplo, estão estes *takes* que compilam algumas das dificuldades acima referidas, e apresento possíveis formas de alterar os *takes* para torná-los mais acessíveis,

tendo como apoio as sugestões do orientador de estágio da empresa. Os nomes dos personagens, idades e relações entre os mesmos não foram identificados por uma questão de confidencialidade e, por isso, aparecem numerados perante o número de pessoas e ordem que surgem nas cenas.

Exemplo 1 (Projeto 1):

Breve contexto	Nesta cena, um carro está a ser seguido por outro de forma suspeita. Sabemos quem está no carro que está a ser seguido (dois personagens principais do episódio), mas ainda não se sabe quem conduz o carro que está a seguir.
Guião de AD	Personagem 1 dá arranque o carro, coloca a mudança e sai do lugar onde estava estacionado em marcha atrás. //O jipe preto que estava parado começa a segui-los.
Pontos de melhoria	Neste exemplo, o orientador sugeriu acrescentar informação ao <i>take</i> da segunda frase para, assim, fornecer mais informação ao público, pois este é um detalhe que mantém o suspense e mistério da cena de perseguição. Deste modo, a sugestão seria corrigir o take neste sentido: “O jipe preto que estava parado começa a segui-los. Não se percebe quem o conduz.”

Exemplo 2 (Projeto 1):

Breve contexto	Foi chamada uma ambulância ao local onde decorre a cena após uma das personagens ter desmaiado ao ingerir um fumo desconhecido num sítio onde anteriormente estava fechada, do qual foi salva a tempo e trazida para fora do edifício.
Guião de AD	Personagem 1 e personagem 2 estão na rua, juntos de uma ambulância. // Personagem 1 e personagem 2 olham para a ambulância. // Personagem 3 desce da ambulância com o auxílio de dois bombeiros, um à frente e outro atrás a segurar-lhe pelas costas. Personagem 3 agradece com a mão.
Pontos de	Neste exemplo, o orientador sugeriu duas alterações:

melhoria	1- Juntar a informação num só take: no trabalho que entreguei, originalmente tinha separado estas três frases, sendo que poderiam estar numa só unidade e assim ser gravado de seguida. 2- Condensar a informação para evitar repetição: o orientador explicou-me que havia uma repetição da palavra “ambulância” que poderia ser evitada através da reescrita e condensação da frase, sugerindo-me a seguinte solução: “Personagem 1 e personagem 2 estão na rua, junto de uma ambulância onde personagem 3 é avaliada após o ataque. Depois, personagem 3 sai da ambulância ajudada por dois bombeiros, um à frente a ampará-la e outro atrás a segurar-lhes as costas. Personagem 3 agradece-lhes com a mão.”
-----------------	---

Exemplo 3 (Projeto 1):

Breve contexto	Nesta cena, a personagem 4 prepara um bolo para os restantes personagens, mas o personagem 1, por motivos de saúde, não o pode comer. Entretanto percebe-se que a personagem 4 colocou demasiado açúcar na massa do bolo e, por esse motivo, os personagens 2 e 3 reagem da forma descrita abaixo.
Guião de AD	O personagem 1 encosta-se à cadeira com uma feiçã amuada¹ e leva a mão à boca. A personagem 2 corta duas fatias de bolo², uma para ela e outra para o irmão [personagem 3]. A personagem 4 observa-a sorridente¹. O personagem 3 apanha a sua fatia de bolo enquanto o personagem 1 fica a observar. Os personagens 2 e 3 riem-se. Os personagens 2 e 3 dão uma mordidela na fatia de bolo. A personagem 2 para de comer e coloca o resto no prato com uma cara de choque¹. O personagem 1 olha para ambos. A personagem 3, com uma cara de desgosto¹, também coloca o resto da fatia no prato e coloca o pedaço que tem na boca num guardanapo. (Reading speed: 17 cps. Recomendado pela empresa era de 14 cps.)

Pontos de melhoria (sugestões feitas por mim)	1- Descrição de emoções: preferência por descrição de expressões faciais. No primeiro caso, uma possível solução seria “cara/rosto franzido” em vez de “feição amuada”. No segundo caso, substituiria o “sorridente” por “com um sorriso (no rosto)”. No terceiro caso corrigiria a expressão “cara de choque” por “com os olhos esbugalhados” e no último caso, de “cara de desgosto” por “com o rosto franzido”. 2- Condensação: Aqui a solução passaria por juntar a informação numa só ideia, como por exemplo “A personagem 2 corta uma fatia de bolo para ela e outra para o irmão.”
--	--

O segundo e quarto projetos em que trabalhei, com episódios de cerca de uma hora, seguiam dinâmicas semelhantes. O formato destes programas é pré-gravado com público, e tem uma dinâmica de competição ao vivo onde dois participantes (no primeiro programa) ou cinco participantes (no segundo programa) respondem a questões de cultura geral feitas por um apresentador (era o mesmo nos dois programas). A cada etapa do jogo, recebem (ou perdem) uma quantia monetária de acordo com o número de respostas corretas/erradas. Este formato é completamente diferente da série com a qual trabalhei no meu primeiro projeto e, ao contrário do que esperava, o número de *takes* criados para audiodescrição foi bastante reduzido tendo em conta a duração destes dois episódios (o projeto 1 teve 263 *takes*, enquanto que o projeto 2 e o 4 tiveram, respetivamente, 175 *takes* e 46 *takes*).

A minha maior dificuldade foi, novamente, selecionar a informação a ser descrita, mas neste caso foi por motivos diferentes. As ações dos concorrentes acabam por ser repetitivas e, o que está explícito em imagem ao longo do concurso, é enunciado oralmente pelo apresentador ou pelos participantes regularmente. Por este motivo acabei por não criar muitos *takes* sobre as perguntas e opções de respostas, por exemplo, para não ser repetitivo para o ouvinte. Para além disso, a conversa entre os intervenientes é constante em ambos os programas então o espaço para inserir *takes* sobre o aspeto físico das pessoas também se torna reduzido. Nesse sentido, senti que não estava a fornecer muita informação ao público-alvo, para além de algumas reações dos concorrentes e do apresentador, mas o orientador expressou que consegui manter um bom equilíbrio entre o que era informação essencial para

compreender o programa e o que não era necessário ser mencionado por já estar implícito no áudio.

A título de exemplo, apresento alguns *takes* de um dos episódios, com exemplos dos problemas mencionados acima.

Exemplos (Projeto 2):

Na revisão deste projeto, o orientador aponta aspetos pontuais como *takes* que teriam de ser encurtados e respostas às dúvidas que tinha sobre se poderia cortar certos *takes*, assim que os pontos de melhoria que apresento são sugestões/alterações feitas por mim.

Guião de AD	Take 1: O pai, também chamado [nome do concorrente], está sentado na plateia do lado esquerdo, tem um <i>tablet</i> à sua frente e não usa máscara. (Reading speed: 26 cps) Take 2: Na tela surge o número 2. (repetição) Take 3: Joaquim gesticula o sinal de aspas. (frase complexa)
Pontos de melhoria	Take 1- Reading speed: neste caso, teria de condensar a informação para caber nos 14 cps recomendados. Desse modo, alteraria a versão por esta (testada no programa Sub+Dub): “O pai está sentado na plateia com um <i>tablet</i> à frente e sem máscara. (14 cps)”. Retirei informação que já tinha sido introduzida pelo apresentador anteriormente (“também chamado [nome do concorrente]”) e informação extra que não afetaria o entendimento do conteúdo (“do lado esquerdo”). Take 2- Repetição: como, no início, não sabia que informação seria relevante para o público, coloquei sempre a frase “na tela surge o número X” para evidenciar a mudança de pergunta. No entanto, penso que tal poderia ser ocultada tendo em conta que o apresentador anuncia cada vez que muda de pergunta e há um som específico cada vez que tal mudança acontece. Take 3- Frase complexa: Na audiodescrição, devemos dar prioridade a frases mais simples e diretas. Por isso, alteraria a frase inicial para algo deste género: “Joaquim faz o sinal de aspas com os dedos.”

O último projeto de que irei falar trata-se de um episódio de uma série de animação de 11 minutos para um público-alvo maioritariamente infantil que tinha como personagens principais duas crianças e uma nuvem. Este episódio, apesar de curto, teve os seus desafios:

- Adequar a linguagem ao público infantil- O primeiro foi a escolha da linguagem a ser utilizada. Como este programa tinha como principal alvo crianças, tive de escrever de forma mais “simples” para se adequar a esse público;
- Descrever expressões faciais e emocionais de uma nuvem personificada- Outro ponto a mencionar foi a descrição facial e emocional de uma nuvem que é personificada. A nuvem muitas vezes concordava com o que os personagens humanos diziam com o “corpo” todo ou tinha expressões faciais que, ao descrever, podia ser motivo de confusão para o público, daí ter tido o cuidado de, ao elaborar o guião, procurar não criar um imagético desconexo através da audiodescrição (i.e, não soa muito natural para o espectador descrever-se uma nuvem como se fosse mesmo uma pessoa ao se dizer expressões como “concordou com a cabeça”, por exemplo);
- Explicar mudanças de plano- por vezes senti dificuldade em descrever que houve mudança de plano ou espaço porque ou não tinha espaço para colocar a descrição, ou o espaço já tinha sido introduzido antes e não sabia como voltar a situar o take nessas localizações sem que soasse confuso para as crianças.

A título de exemplo, apresento alguns *takes* para ilustrar os problemas mencionados acima:

Exemplos (Projeto 3):

Guião de AD	Take 1: A nuvem anui sorrindo. (Palavras complexas) Take 2: A nuvem olha para o céu, onde voam dois pássaros amarelos. (personificação de uma nuvem) Take 3: Personagem 1 desenhou uma cara feliz na árvore e coloca uma pena no tronco. (Descrição de um imagético)
Pontos de melhoria	Take 1- Uso de linguagem complexa: Sendo uma série cujo público-alvo são crianças, haveria probabilidade de que estas não entendessem o significado o verbo “anuir”. Uma possível solução seria “A nuvem concorda sorrindo”. Take 2- Personificação de um elemento atmosférico: a personificação da nuvem sugere uma dificuldade na hora de audiodescrever, como vemos neste exemplo. Sabe-se que a nuvem tem olhos e boca (contexto dado no guião da AD) daí ter colocado esta opção, sabendo que poderá eventualmente causar confusão ao público a nuvem ser tão “humanizada”. Take 3- Descrição de um imagético: A cena onde se insere este take foi a mais trabalhosa deste projeto. Para contextualizar, nesta cena existem 3 personagens que são a nuvem, a personagem 1 e o personagem 2. Os três encontram-se de frente para um tronco de uma árvore que faz lembrar uma cara de zangado. No entanto, a personagem 1 desenha nesse tronco uma cara feliz, isto é, dois pontos acima de um ramo que sai do tronco (e que parece um nariz), um sorriso abaixo desse tronco e coloca a tal pena nesse ramo. Não há contexto de como é que ela fez esse desenho nem de onde surge a pena, mas a cena deve ser descrita como tal. Aqui a solução que tentaria aplicar seria acrescentar a informação de que o tronco imita um nariz, para criar essa imagem de rosto e de que a árvore já não estava “zangada”.

1.2. Revisão em audiodescrição

A fase de revisão é, idealmente, feita para todos os produtos resultantes de tradução, quer seja para o audiovisual ou não. Em audiodescrição, esta também é realizada e acredito que é uma das fases fundamentais para garantir que a informação passada é disponibilizada da melhor forma possível ao seu público-alvo, uma vez que o perfil do audiodescritor (falado no tópico 2.3., capítulo II) é diferente do perfil do possível consumidor deste conteúdo.

Em Portugal, creio que ainda não há uma figura específica para a realização desta tarefa e esta é confiada ou aos tradutores contratados para tal ou aos audiodescritores. No entanto, noutros países, como é o caso do Brasil, existe um agente cuja função é rever os guiões, chamado consultor de audiodescrição. O consultor de audiodescrição desempenha então o papel de revisor e deve ser um indivíduo formado em audiodescrição com características parecidas ao público-alvo, isto é, possuir baixa ou nula visão. Este irá ouvir as faixas de audiodescrição e dar sugestões de melhoria de acordo com as necessidades do público. Assim, neste tipo de revisão, são analisados aspetos para lá dos linguísticos para que, deste modo, o audiodescritor possa tornar o seu guião mais acessível. Monte Alegre, consultor especializado, explica que, durante este processo, é necessário considerar as diferentes pessoas que possuem deficiências visuais, tendo em conta que algumas já nasceram sem visão, outras perderam-na nos seus primeiros anos de vida e outras perderam a visão mais tarde, mas que possuem memória das cores (adaptado da entrevista de Monte Alegre para o Blog da Audiodescrição, 2015). Deste modo, é possível assumir que a relação consultor/audiodescritor seria mais próxima do que nas outras áreas, tendo em conta que, idealmente, o audiodescritor deverá ter mais consideração pelos pontos apontados depois da revisão já que “se um texto não está sendo compreendido com clareza pelo consultor, ele deve ser repensado” (Jacques, 2019), embora se saiba que esta prática não ocorre a nível mundial.

1.2.1. O processo de revisão de audiodescrição na empresa Buggin Media

Durante o estágio, recebi revisão dos meus trabalhos por parte do próprio orientador e, no contexto da empresa, tive conhecimento que tal tarefa é feita entre os tradutores, isto

é, no *workflow* de audiodescrição não está incluído a presença de um consultor de audiodescrição. Tive resposta a esta dúvida quando questionei no meu relatório o seguinte:

Por fim, gostaria de fazer uma pergunta em relação ao processo de revisão de audiodescrição em contexto real. No Brasil, por exemplo, existe a figura de consultor de audiodescrição, que seria então uma pessoa especializada que [seja cega ou que] tenha baixa visão que faz a revisão do guião criado pelo audiodescritor antes deste ser gravado. Na empresa, esta revisão é feita internamente ou existe esta figura (ou parecida) que faz este trabalho? [...]. (dúvida colocada por mim ao orientador via relatório semanal, no dia 29 de novembro de 2023)

Como resposta a esta questão, o orientador explicou-me como funciona o processo de revisão de audiodescrição na empresa ao colocar o seguinte:

Não sei se os canais terão, e seria de facto ótimo que tivessem, mas não creio que haja esse investimento e que apenas confiem no facto de os tradutores se terem tornado especialistas na área. Nós internamente não temos esse tipo de reforço. (resposta do orientador Tiago Alves da Silva, tradutor na empresa *Buggin Media*, à questão acima formulada, no dia 11 de dezembro de 2023)

Sendo assim, pode assumir-se que, em Portugal, talvez haja uma tendência para a revisão da audiodescrição não passar propriamente por um consultor especializado, mas sim ser uma tarefa feita pelos audiodescritores como parte do processo de audiodescrição (pelo menos no mundo da audiodescrição para o audiovisual). O ponto levantado pelo orientador sobre o não investimento por parte dos canais de emissão portugueses reforça o facto de, por não ser uma área muito reconhecida, não haver uma valorização suficiente desta área no mercado, nem no que toca à disponibilização de audiodescrição em diversos canais (por lei, apenas um número concreto de emissoras são obrigadas atualmente a fornecer um número de horas de audiodescrição), nem no que diz respeito ao controlo de qualidade extra feita por alguém que pertença à comunidade do público-alvo em questão, exemplificando.

1.3. Aplicação do guião no produto audiovisual

Em audiodescrição, tal como na dobragem, a informação é adicionada ao conteúdo audiovisual através da gravação de voz em estúdio. No caso da audiodescrição em específico, a gravação dos *takes* é feita por um/a locutor/a de AD que será diferente da pessoa que criou o guião a ser gravado. Neves (2011) reforça a ideia de que “grande parte do êxito de uma AD reside na locução.” porque “a forma como o texto é “dito” é fundamental. Não se pode sentir que o texto está a ser lido. A voz tem de comportar toda a vida da fala espontânea.” A escolha

da voz adequada acaba por ser um processo de importância pois a locução deve garantir que a mensagem está a ser corretamente passada.

Apesar de eu não ser locutora, na última semana de estágio tive a oportunidade de dar voz a uns minutos de audiodescrição que fiz para entender, na prática, como aquilo que estava no papel ganharia vida através da voz. Para tal, fiquei dentro de uma cabine de som e no exterior estava o técnico de áudio, a coordenadora do departamento de tradução, Bárbara Silveira, o meu orientador na empresa, Tiago Alves da Silva, e outros três estagiários. Quando dentro da cabine, para além do microfone e auscultadores, tinha o vídeo num ecrã à minha frente juntamente com o guião de audiodescrição em formato de Excel. Para começar a gravar, o técnico colocava no *timecode* indicado no guião e depois eu lia o que tinha escrito. Durante esse processo, a coordenadora foi dando algumas sugestões de como encurtar/reestruturar informação quando me apercebia que tinha informação a mais por *takes* ou informação considerada acessória. Acrescento também que fazer esta breve locução foi uma ótima oportunidade de perceber aspetos como a velocidade de leitura na prática, constatar certas gralhas que rapidamente foram corrigidas e trabalhar a dicção dessas mesmas falas, uma vez que é necessário saber colocar a voz para que a mensagem fosse passada com clareza.

Por fim, menciono de forma muito breve a importância da sincronização da faixa de áudio no vídeo final. Embora não tenha visto como é esta se fazia na empresa, através de alguns pequenos exemplos que nos apresentaram de audiodescrição feita na entidade, percebi que o áudio original e o áudio da faixa de audiodescrição aparecem de lados opostos, abafando-se o áudio original no lado onde se encaixa a audiodescrição. Penso que esta prática seja aplicada em diversos projetos audiodescritos e parece-me facilitar o entendimento do espectador, pois não terá avalanche de informação em ambos os ouvidos, permitindo talvez um entendimento mais claro da trama dos produtos audiovisuais.

2. Considerações sobre a experiência em audiodescrição e sugestões de melhoria

Esta foi a minha primeira experiência prática de audiodescrição e, através destes quatro projetos distintos, foi-me dada a oportunidade de conhecer as diversas dificuldades e especificidades que a criação de um guião pode exigir, tendo em conta o tipo de produto com o qual estamos a trabalhar. A criação de um guião requer, para além de uma boa capacidade

de seleção de informação e de redação, de informações mais concretas onde possamos recorrer quando temos dúvidas sobre o que é acordado na comunidade de audiodescritores, como por exemplo que tempos verbais se deve dar prioridade ou como se deve indicar mudanças de plano na teoria? Nesse sentido, senti que as *guidelines* fornecidas pela empresa podiam não ser tão explícitas para iniciantes, pois faltavam estas especificidades. No meu caso, apesar de já possuir alguns (reduzidos) conhecimentos teóricos prévios sobre a tarefa da audiodescrição adquiridos por leituras que fiz para pesquisas passadas, senti que, no ficheiro de introdução à audiodescrição, poderiam ser incluídas mais informações (opinião também partilhada entre colegas estagiários). A melhoria do ficheiro de formação poderia passar pela inserção de bibliografia recomendada e/ou disponibilização de um guia de estilo base com os quais a empresa trabalha, se tal existisse. Se não existisse, sugeriria a criação de um para a uniformização desta tarefa com base nessa bibliografia recomendada e exemplos de trabalhos já feitos na empresa, criando-se assim uma lista de regras para prática da audiodescrição. Estas são algumas sugestões que me parecem ajudar, não só aos estagiários como também aos profissionais e, consequentemente, à prática de audiodescrição como um todo por se regularizar pouco a pouco esta tarefa dentro de empresas que fornecem AD às entidades que a disponibilizam aos consumidores finais.

IV. Rumo a um mundo audiovisual acessível: o (des)conhecimento e formação de audiodescrição em Portugal e considerações finais

A audiodescrição, embora já regulamentada em Portugal para alguns canais de emissão televisiva (através do Plano Plurianual do ERC de 2021, por exemplo), no meu entender ainda é uma área que possui algumas lacunas a serem preenchidas, nomeadamente no que diz respeito ao acesso deste serviço/direito, ao tipo de formação (ou não formação) existente/esperada nesta área e à frequência de disponibilidade e conhecimento desta modalidade.

Apesar de ser uma área com um grande potencial de crescimento e de melhoria da qualidade para os seus utilizadores, parece-me que esta ainda padece de desconhecimento dentro não só da nossa sociedade geral, como também no seio dos potenciais e principais beneficiadores deste direito.

A título de exemplo de tal desconhecimento temos o “Estudo sobre a receção de audiodescrição transmitida pela RTP” (2016), realizado pela Unidade Acesso do Departamento da Sociedade da Informação da Fundação para a Ciência e Tecnologia. O principal objetivo deste estudo era então perceber, através de um inquérito feito a espectadores com deficiência visual, se estes consumiam as programações disponibilizadas com audiodescrição da emissora pública RTP e também identificar que tipo de tecnologias utilizavam para aceder a estes conteúdos. Das 80 pessoas inquiridas, 59% eram cegas e 41% possuíam baixa visão (para a investigação em causa estariam qualificadas pessoas com “visão inferior a 30% do melhor dos olhos”, p.4) e os resultados, apesar de me terem chocado ao início, ao mesmo tempo pareceram realistas, refletindo o estado da audiodescrição em Portugal. De acordo com este estudo, 85% dos inquiridos responderam que não assistiram a episódios audiodescritos deste canal televisivo e apenas 15% afirmaram já ter consumido programas da RTP com esta modalidade. Os 85% explicam os seus motivos, sendo eles o não conhecimento de que as séries estariam a passar com audiodescrição (68%) e a falta de posse das tecnologias necessárias para aceder e sintonizar à faixa audiodescrita (“40% diz não ter rádio com Onda Média ou não conseguir sintonizar o rádio e 20% diz já não ter TDT.”, p.5). Apesar de este estudo já ter alguns anos, parece-me relevante focar no ponto do desconhecimento do fornecimento deste produto e alertar para a sua divulgação de forma mais assertiva. Essa divulgação poderia passar pela partilha de informação sobre quando e

que programas estarão disponíveis com faixas de audiodescrição, feita através das próprias emissoras ou redes que consigam alcançar o público-alvo da audiodescrição com uma maior antecedência; pela divulgação/criação de palestras sobre este assunto no mundo académico de áreas como Tradução e Estudos da Tradução de forma a gerar debate e mais interesse pela área ou pela inserção da prática e teoria de audiodescrição no currículo de unidades curriculares de cursos especializados em Tradução de forma a criar novos profissionais que possam chegar ao mercado com formação prévia, o que, consequentemente e pouco a pouco, permitirá a difusão de informação à nossa sociedade. Algumas destas medidas podem, de momento, ser de certo modo ambiciosas, mas creio que através delas será possível desenvolver mais a área em Portugal e no resto do Mundo, de forma a garantir que indivíduos com baixa ou nula visão possam usufruir deste direito que é a audiodescrição.

Outro ponto que me parece essencial é a valorização da tarefa que é a AD e, como mencionei anteriormente, o investimento na formação nesta área. Aos olhos externos, a descrição da tarefa de audiodescrever pode parecer simples, uma vez que temos “apenas” de descrever ações que acontecem na imagem, mas, como fui exemplificando ao longo deste relatório, não é assim tão direto e fácil. Existem várias camadas para a criação e aplicação de guiões de audiodescrição a produtos para o audiovisual e, para garantir que essas camadas são preenchidas com qualidade, há que fornecer formação a futuros profissionais para criar uma homogeneidade dentro das práticas do mercado. Para além de guias desenvolvidos por académicos que podem servir de base e bibliografia para quem esteja interessado em audiodescrição, é necessária a criação de outras formas de aceder à formação. Em Portugal ainda não existe um curso superior com especialização em audiodescrição, o que faz com que a contratação de profissionais para exercer esta tarefa tenha como maior requisito o facto de se ter formação em Tradução. De facto, os tradutores têm competências que são transferíveis para a área da audiodescrição, como o conhecimento da língua de chegada e a capacidade de sintetizar informação por exemplo (principalmente os que trabalham na área de tradução para o audiovisual). No entanto, tais competências não são as únicas necessárias para a criação de guiões de audiodescrição, como podemos ver no ponto 2.3 do capítulo II, e os clientes parecem desconhecer esses requisitos no momento em que solicitam este serviço. Nesse sentido, acredito que a criação de cursos mais extensos e especializados na área da audiodescrição e a valorização de profissionais com tais qualificações para a execução desta tarefa e da tarefa de revisão (em Portugal, por exemplo, incluindo um consultor de

audiodescrição no processo de audiodescrição) seja de clara importância para aumentar cada vez mais a credibilização da audiodescrição.

Por fim, e talvez a mais importante, é a procura de *feedback* dos consumidores de programas audiodescritos. Para que haja evolução nesta área, há que saber se o trabalho está a ser feito de forma acessível para a pessoa que usufrui da audiodescrição. Inquéritos e estudos como o desenvolvido pela Unidade Acesso do Departamento da Sociedade da Informação da Fundação para a Ciência e Tecnologia deveriam de ser uma prática mais recorrente para perceber, através da experiência da comunidade cega e amblíope, se o trabalho do audiodescritor/locutor/técnico de áudio foi bem conseguido e/ou se há pontos em que precisam melhorar para que o seu trabalho seja realmente perceptível.

Resumindo, ainda que existam pequenos avanços dentro da área de audiodescrição, o interesse em torná-la numa atividade mais regulamentada e estudada (tanto em termos de lei como académicos) é um ponto que deve ser visto como essencial na sociedade de modo a fomentar a igualdade de acesso à informação e, assim, definitivamente seguir rumo a um mundo audiovisual acessível.

Conclusão

A experiência de estágio vivida na empresa *Buggin Media* foi deveras enriquecedora e deu-me a oportunidade de, pela primeira vez, conhecer como funciona o mundo da tradução audiovisual, reforçando ainda mais o meu gosto pela divulgação de informação através do mundo audiovisual, que já possuía antes de entrar na faculdade. Durante estes três meses, sinto que cresci e adquiri ou melhorei competências tradutórias que, agora que vou entrar no mercado como tradutora, serão uma mais-valia. Nesta empresa pude adquirir tais competências através da compreensão, do apoio da equipa da casa quando necessitava, num ambiente de aprendizagem onde me foi permitido desenvolver capacidades em diversas áreas do mundo da tradução audiovisual, nomeadamente legendagem (cujo conhecimento anterior era introdutório), dobragem (que fiz pela primeira vez) e audiodescrição (em que apliquei conhecimento teórico à prática pela primeira vez).

O meu interesse pela acessibilidade na área da tradução audiovisual surgiu numa aula de introdução à legendagem, no meu último ano de licenciatura, pois abriu-me portas a duas grandes vertentes que não conhecia, que foram a adaptação e a audiodescrição. A audiodescrição em específico despertou-me curiosidade por ser uma modalidade diferente da tradução tal como é habitualmente entendida, pois traduzimos imagens para quem não o pode fazer, o que me pareceu um direito que deveria ser mais explorado. Nesse sentido, na escolha do tema deste relatório, decidi explorar este meu interesse pela área e fico muito agradecida à *Buggin Media* pela oportunidade de o fazer e adaptar a minha componente não letiva para a atingir o meu objetivo: fornecer mais conhecimento sobre a área da audiodescrição e apelar pelo investimento no mercado da AD em Portugal.

Através da redação teórica e prática deste relatório, procurei inicialmente dar algumas informações teóricas sobre a área da audiodescrição, uma vez que ainda não é muito trabalhada em Portugal. A partir desta pesquisa, foi-me possível aceder a informação que talvez não seja dada a conhecer ao público, como o facto de a revisão, no nosso país, consistir numa tarefa feita através de transferência de competências de um tradutor, que também é responsável pela criação do próprio guião a ser audiodescrito; que a audiodescrição, para o mundo audiovisual, não passa “apenas” pela descrição do que não é passado oralmente ao público cego ou com baixa visão e que também possui implicações técnicas que devem ser respeitadas de modo a fornecer um produto de facto acessível; que a divulgação deste serviço

precisa ser alargada e regularizada para que o acesso à AD seja possível a todos o que dela precisam e podem beneficiar e que, por fim, mas não menos importante, a audiodescrição, apesar de ser vista como um serviço de tradução audiovisual, é sobretudo um direito que pessoas cegas e com baixa visão deveriam ter como garantido, pois o acesso à informação deve ser igualitário.

Assim, termino o presente relatório apelando a mais pesquisa na área da audiodescrição no mundo audiovisual, inserindo-a, como é justo, nos projetos de investigação em Estudos de Tradução, pois, sendo uma tarefa feita por tradutores, será uma mais-valia poder partilhar conhecimentos entre académicos e futuros tradutores para um contínuo desenvolvimento da audiodescrição e da acessibilidade.

Bibliografia

- AENOR (2005) "Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías." Madrid. UNE 153020, AENOR
- Alves, S. F., Gonçalves, K. N., & Pereira, T. V. (2016). "A tradução como recurso de acessibilidade: audiodescrição de telenovelas." *Revista Todas as Letras*, 18(3), 202-206.
- Audio Description Solutions. (2020) "A brief history of audio description in the U.S.", <https://audiodescriptionsolutions.com/a-brief-history-of-audio-description-in-the-u-s/>
- Benecke, B. (2004). "Audio-Description." *Meta*, 49(1), 78–80.
<https://doi.org/10.7202/009022ar>
- Blog da audiodescrição. (2015) "Revisão cognitiva e consultoria em audiodescrição", <https://www.blogdaaudiodescricao.com.br/2015/04/revisao-cognitiva-econsultoria-em-audiodescricao.html>
- Braun, S. (2008). "Audiodescription research: state of the art and beyond." *Translation Studies in the Third Millennium* 6
- Buggin Media. (s.d.). Obtido de Buggin Media: <https://www.bugginmedia.com/?lang=pt-pt#home/contact>
- Costa, A. (2014) "A tradução audiovisual: os desafios da áudio-descrição". Porto: Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto. Instituto Politécnico do Porto. oai:recipp.ipp.pt:10400.22/5424
- Díaz-Cintas, J. (2005). "Audiovisual Translation Today – A question of accessibility for all. *Translating Today*", 4, p. 3-5.
- Díaz-Cintas, J. (2007) "Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual." *TRANS - revista de traductología*

Díaz-Cintas, J. (2012). "Subtitling: theory, practice and research". em The Routledge Handbook of Translation Studies

Enap Et al. (2020) "Introdução à Audiodescrição"
https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/5299/1/Mod_1_Introdu%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20Audiodescri%C3%A7%C3%A3o.pdf

Entidade Reguladora para a Comunicação social (2021) Plano plurianual que define o conjunto de obrigações relativas à acessibilidade dos serviços de programas televisivos e dos serviços audiovisuais a pedido por pessoas com necessidades especiais. Lisboa .
<https://www.erc.pt/download/YToyOntzOjg6ImZpY2hlaXJvIjtzOjM5OiJtZWRpYS9kZWNPc29lcY9vYmplY3RvX29mZmxpbmUvODM1My5wZGYiO3M6NjoidGl0dWxvIjtzOjI5OiJkZWxpYmVvYWNhby1lcmMyMDIxMzE3LW91dC10diI7fQ==/deliberacao-erc2021317-out-tv>

ITC Guidance on Standards for Audio Description (2000) Disponível em:
http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html

Jacques, E. (2019), "O que faz um consultor de áudio-descrição?"
<https://www.brisateixeira.com/consultor-em-audiodescricao/>

Live "Audiodescrição na prática" disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=XohiNxjH8gM>

Motta, L. e Filho, P. (2010) "Audiodescrição: transformando imagens em palavras". São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo

Naves, S. Et al. "Guia para produções audiovisuais acessíveis" (2018) ISBN- 978 85-62128-14-1
<https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audiovisuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf>

Netflix, "Guia de Estilo para Audiodescrição" v.2.5.
https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/20166320647827-Guia-de-estilo-de-audiodescricao-v2-5#h_01H96WD5DWZM41Z7290CQYHVKS

- Neves, J. (2007) “Vozes que se Vêm – Guia de Legendagem para Surdos.” Leiria: Instituto Politécnico de Leiria & Universidade de Aveiro.
- Neves, J. (2011) “Imagens que se Ouvem. Guia de Audiodescrição” Lisboa & Leiria: Instituto Nacional de Reabilitação e Instituto Politécnico de Leiria. ISBN: 978-989-8051-20-2
https://www.researchgate.net/publication/322975503_Neves_Joselia_2011_Imagens_que_se_Ouvem_Guia_de_Audiodescricao_Lisboa_Leiria_Instituto_Nacional_de_Reabilitacao_e_Instituto_Politecnico_de_Leiria_ISBN_978-989-8051-20-2
- Neves, J. (2013) “A audiodescrição em Portugal”,
<https://www.acessibilidade.gov.pt/blogue/categoria-publicacoes/a-audiodescricao-em-portugal/>
- Remael, A. (2010) “Audiovisual Translation: Subtitling”, em The Routledge Handbook of Translation Studies.
- Roman, J. (1959) “On Linguistic Aspects of Translation” em Venuti, L., Ed., The Translation Studies Reader, Routledge, London, p. 113-118
- Santos, R. (2017) “O direito das pessoas a verem televisão.” Associação Dos Cegos E Amblíopes de Portugal. <https://www.acapo.pt/o-direito-das-pessoas-a-verem-televisao>
- Scheer, C. (2020/2021) “Apostila Audiodescrição” <https://trocandosaberes.com.br/wp-content/uploads/2022/03/02-Apostila-de-Audiodescricao.pdf>