

**A Relação Simbiótica entre a Ferramenta e o Legendador:
Uma Análise Crítica do *Software* de Legendagem *Ooona Toolkit***

Rita Esteves Marçal

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução
Área de Especialização em Inglês
Versão corrigida e melhorada após defesa pública**

Orientador: Prof. Doutor Marco Neves

Coorientadora: Prof.^a Doutora Maria Zulmira Castanheira

Novembro, 2022

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

Agradecimentos

À Dra. Rosário Vieira e ao formador Renato Barcelos, por me concederem esta oportunidade de estágio numa empresa de excelência como a Sintagma. Através dos conselhos, correções e explicações de ambos, pude compreender não só o funcionamento de uma empresa de audiovisual e do processo de legendagem, como também as competências que um bom legendador deve possuir. Também gostaria de agradecer por toda a simpatia e hospitalidade.

Ao meu orientador, Prof. Marco Neves, e coorientadora, Prof.^a Maria Zulmira Castanheira, pelo incentivo e valorização que atribuíram a este relatório através dos seus conselhos, revisões e correções.

Aos professores do Mestrado em Tradução pelo contributo para a minha formação, abrindo-me as portas ao mundo da Tradução e fornecendo conhecimentos conceptuais necessários que apliquei durante o estágio e continuarei a aplicar durante a minha carreira profissional.

À minha família, em especial aos meus pais, por todo o carinho, amor, apoio incondicionais e opiniões dadas sobre a elaboração deste relatório.

Resumo

A Relação Simbiótica entre a Ferramenta e o Legendador: Uma Análise Crítica do *Software* de Legendagem *Ooona Toolkit*

O presente relatório tem como objetivo analisar a relação simbiótica entre a ferramenta e o profissional de legendagem através da análise crítica do *software* de legendagem *Ooona Toolkit*, especificamente a ferramenta *CreatePro*, utilizada durante o estágio curricular na Sintagma. Todavia, antes de abordar a relação intrínseca entre a tecnologia e legendagem, é necessário compreender as características deste tipo de tradução audiovisual. Desta forma, o primeiro capítulo consiste na contextualização da tradução audiovisual, averiguando o que é o texto audiovisual e especificamente a legendagem, apresentando um panorama tecnológico desta. O segundo capítulo consiste na descrição do estágio, incluindo a apresentação da empresa, a rotina e as atividades realizadas e ainda uma reflexão crítica sobre toda a experiência. Em seguida, o terceiro capítulo discute a relação simbiótica existente entre a tecnologia e o profissional, culminando na análise crítica da ferramenta utilizada, na qual é apresentada, em primeiro lugar, a empresa promotora e depois as vantagens, desvantagens e possíveis melhorias da mesma. Este relatório termina com uma reflexão crítica sobre o futuro da legendagem na visão de uma iniciante neste ramo.

Palavras-chave: legendagem, tecnologia, *Ooona/Ooona Toolkit*, *CreatePro*, ferramenta/*software*, legendador/profissional, tradução automática, tradução aumentada

Abstract

The Symbiotic Relationship between the Tool and the Subtitler: A Critical Analysis of the Subtitling Software *Ooona Toolkit*

The current report aims to analyse the symbiotic relationship between the tool and the subtitler through the review of the software, *Ooona Toolkit*, specifically the tool *CreatePro*, used in the internship. Nevertheless, before delving into the intrinsic relationship between technology and subtitling, it is necessary to give contextualization about it as this is a rather complex type of audiovisual translation. Therefore, in the first chapter, it is explained what is audiovisual translation and an audiovisual text, specifically subtitling, giving also a technological panorama about it and its industry. The second chapter describes the internship and its activities while also presenting a critical analysis about the whole experience. Then, in the third chapter, it is analysed the symbiotic relationship between technology and the subtitler, culminating with the review of the tool *CreatePro*, presenting its developer, the advantages, disadvantages and possible improvements. Finally, it will be given the critical thoughts of a novice in subtitling, about the future of this area.

Key-Words: subtitling, technology, Oona/Oona Toolkit, CreatePro, tool/software, user/subtiter, machine translation, augmented translation,

Índice

Introdução	1
Capítulo I: Tradução audiovisual e legendagem	3
1.1. A natureza da tradução audiovisual.....	3
1.2. Tipologia da tradução audiovisual.....	5
1.2.1. Definição e caracterização da legendagem.....	8
1.3. O panorama tecnológico da legendagem.....	12
Capítulo II: O estágio.....	15
2.1. Apresentação da empresa	15
2.2. Descrição da rotina de estágio	16
2.2.1. Trabalhos de teste	19
2.2.2. Trabalhos para emissão	22
2.3. Reflexão crítica.....	24
Capítulo III: A relação simbiótica entre a ferramenta e o tradutor.....	27
3.1. A inteligência artificial na legendagem	27
3.2. O impacto da tradução automática e o papel centralizado do tradutor/legendador. 37	
3.2.1. O uso da tecnologia na formação: profissão de tradutor em mutação.....	41
3.3. Apresentação do <i>software</i> de legendagem <i>Ooona Toolkit</i>	44
3.3.1. Análise crítica do <i>software</i> de legendagem <i>Ooona Toolkit</i>	45
3.3.1.1. Possíveis melhorias	60
Capítulo IV: O futuro da legendagem	64
4.1. Reflexão crítica enquanto iniciante na legendagem	64
Conclusão	68
Bibliografia.....	70
Anexos.....	75

Lista de Abreviaturas

ACE – *Automated Content Enrichment*

ASR – *Automatic Speech Recognition*

CAT – *Computer Assisted Translation*

CBMT – *Corpus-based Machine Translation*

EBMT – *Example-based Machine Translation*

MDL – *Multimodal Deep Learning*

MMT – *Multimodal Machine Translation*

MT – *Machine Translation*

NMT – *Neural Machine Translation*

QA – *Quality Assurance*

QC – *Quality Check*

RBMT – *Rule-based Machine Translation*

SMT – *Statistical Machine Translation*

VMT – *Video-guided Machine Translation*

Índice de Imagens

Fig. 1.....	26
Fig. 2.....	32
Fig. 3.....	37
Fig. 4	47
Fig. 5.....	47
Fig. 6.....	47
Figs. 7 a 10.....	48
Figs. 11.....	49
Fig. 12.....	49
Fig. 13.....	50
Fig. 14.....	50
Fig. 15.....	51
Fig. 16.....	51
Fig. 17.....	52
Fig. 18.....	52
Fig. 19.....	53
Fig. 20.....	53
Fig. 21.....	54
Fig. 22.....	55
Fig. 23.....	55
Fig. 24.....	55
Figs. 25 e 26.....	56
Figs. 27 e 28.....	57
Fig. 29.....	58
Fig. 30.....	58
Figs. 31 e 32.....	59
Fig. 33.....	59

Introdução

Desde os primórdios, a Tradução é considerada um meio de comunicação em que a informação é decodificada e novamente codificada de uma língua para a outra, implicando um encontro entre culturas. Durante este processo, o tradutor assume o papel de agente intermediário, encarregado de estabelecer esta ponte cultural. Por outro lado, o fenómeno da globalização possibilitou um aumento da partilha de informação e do conhecimento. A tecnologia, pilar fundamental da sociedade em constante evolução, não só impactou rotinas e modos de trabalho, como também alterou os meios de comunicação, substituindo gradualmente as tradicionais vias analógicas pelas recentes vias digitais, marcadas pela presença de ecrãs/imagens e áudio/sons. Desta forma, fruto da audiovisualização da comunicação, destaca-se a tradução audiovisual, nomeadamente a legendagem, que representa a versatilidade da tradução, uma vez que, nesta modalidade, a mensagem escrita vem acompanhada de outros elementos não-verbais, também fundamentais na comunicação humana, enriquecendo a experiência do recetor, mas colocando novos desafios ao tradutor.

Numa tentativa de facilitar processos e vencer barreiras linguísticas, possibilitando a rápida partilha de grandes quantidades de informação, num curto espaço de tempo, aposta-se cada vez mais na aplicação da inteligência artificial à área da tradução/legendagem, refletida em motores de tradução automática, na aprimorização de *softwares*/programas ou na criação de outras funcionalidades. Todavia, é necessário ter em conta que a tradução é uma transferência cultural, uma transfusão de um contexto para o outro, ambos com características únicas, e só o ser humano, experiente na arte de traduzir, consegue identificar e resolver determinadas especificidades e problemas.

Face à constante transformação e extensão do mercado linguístico, exige-se, atualmente, que o profissional seja multifuncional, servindo-se do seu leque de competências cada vez mais diversificado para desempenhar outras funções que se estendem para lá da “simples” tradução. Esta tendência acentua-se sobretudo no campo da legendagem e justifica a escolha do tema e da empresa de legendagem, Sintagma Traduções, para realização de trabalho de campo. Pretende-se assim, no âmbito da componente não-letiva, efetuar uma análise crítica do *software* de legendagem *OOOna Toolkit*, em particular da ferramenta *Create Pro*, sob a ótica de um utilizador pouco experiente no mundo da legendagem. Tem como principais objetivos: conhecer e compreender a extensão das capacidades destes *softwares*, observar as novas interações

entre a ferramenta e o profissional e as expectativas que cada um deve cumprir; constatar a influência dos *softwares* e novas ferramentas no estatuto do tradutor e as transformações/mudanças que a própria indústria da Tradução sofreu e concluir acerca da possibilidade de virem a substituir, num futuro próximo, o próprio tradutor. Além disso, como o estágio representa o culminar de um percurso acadêmico de 2º ciclo, isto é, a aquisição de experiência em ambiente profissional, complementado a teoria já adquirida, este relatório possui como objetivo secundário compreender a dinâmica da legendagem, ou seja, quais os desafios que este tipo de tradução apresenta, que ferramentas são utilizadas aquando da tradução e qual a formação que um tradutor deve adquirir de forma a singrar nesta área do mercado de trabalho.

O relatório está dividido em quatro partes. O primeiro capítulo consiste no enquadramento teórico, no qual se aborda a tradução audiovisual, quais as suas características, que tipos de tradução audiovisual existem, sendo o principal foco a legendagem e o panorama tecnológico atual desta. Em seguida, apresentar-se-á o local de estágio, procedendo-se a uma descrição detalhada da empresa e das atividades realizadas. O terceiro capítulo aborda a relação simbiótica entre a tecnologia e o tradutor/legendador através da compreensão do papel do *software* e respetiva evolução a nível da inteligência artificial, e do papel do tradutor/legendador, ele também em constante atualização perante a necessidade de prestar serviços de qualidade. Exemplificando esta relação simbiótica, far-se-á a apresentação do *software OOOna Toolkit* e da ferramenta *Create Pro* nas suas diversas dimensões, seguida de uma análise crítica destacando os pontos fortes, os constrangimentos e sugestões de possíveis melhorias. Finalmente, o quarto capítulo é uma reflexão crítica sobre o futuro da legendagem e o perfil do tradutor/legendador a partir da visão de uma iniciante.

Capítulo I: Tradução audiovisual e legendagem

1.1. A natureza da tradução audiovisual

Geralmente, entende-se a tradução como uma transferência de conteúdo entre duas línguas e culturas diferentes, assumindo-se a existência de um texto de partida a ser traduzido, sendo que o próprio conceito de texto remete para uma sequência de palavras ou frases. Contudo, a evolução das tecnologias e a partilha de conhecimento, ambos impulsionados pelo fenómeno da globalização, contribuíram para o surgimento de vários canais de comunicação que criaram novos formatos de texto e alteraram maneiras de observar e compreender a informação que o mundo transmite, esbatendo, conseqüentemente, o conceito de texto. Desta forma, antes de se definir a tradução audiovisual, é fundamental entender o que é um texto audiovisual, ou se é necessário que a tradução audiovisual se baseie num documento redigido.

Devido à natureza comunicativa do ser humano, no mundo material cada objeto pode ser visto e utilizado como um meio de comunicação, ou seja, um símbolo ou código que faz parte de um sistema. Além disso, a maneira como se observa e interpreta o mundo material varia segundo a percepção de cada indivíduo, influenciada pelo seu contexto sociocultural. Numa tentativa de se expressar, o falante transmite enunciados que estão intrinsecamente ligados a um contexto, sendo este apenas parcialmente linguístico pois depende das circunstâncias na qual o falante e o ouvinte se encontram e do seu conhecimento acerca do tema. Assim, o conceito de “texto” não deve limitar-se ao plano linguístico, pois este apenas consegue transmitir significado através da sua junção ao plano físico. Por isso, segundo Zabalbeascoa (2008:21), “an audiovisual (AV) text is a communication act involving sounds and images.”, sendo fundamental a presença de elementos não-verbais. Reiss (*apud* Cintas Díaz & Remael, 2014:10), além da sua tipologia textual tripartida (texto informativo, expressivo e operativo), identificou um outro tipo de texto, o *audio-medial text type*, entendido como “a superstructure that takes into account the special characteristics of the spoken language and oral communication.”

Tendo em conta que existem dois canais/modos de comunicação, acústico e visual, e dois códigos/sinais de informação, verbal e não verbal, então um texto audiovisual é composto por quatro elementos: áudio-verbal (diálogos/monólogos ou banda sonora), áudio-não verbal (efeitos sonoros e barulhos de fundo), visual-verbal (cartas, cartazes ou títulos) e visual-não verbal (imagens, fotografias ou gestos/expressões/movimentos). Por isso, afirma-se que o texto audiovisual é uma estrutura polissemiótica, pois de modo a

produzir e a transmitir um significado, combina harmoniosamente diversos elementos, códigos e sinais, onde todos se complementam e possuem o mesmo grau de importância.

Paralelamente, visando evitar falhas de comunicação, a transmissão do significado depende de cuidadoso planeamento e coerente combinação entre os vários elementos. Por isso, os materiais são pré-determinados e gravados, sendo a sua sucessão igualmente pré-definida. Esta composição de materiais é depois reproduzida num ecrã, não existindo qualquer alteração do material, pois o mesmo pode ser transmitido da mesma forma que a anterior, vezes sem conta. O mesmo acontece com o discurso que, apesar de se basear num guião, num documento escrito por um profissional de acordo com as normas e técnicas da companhia ou outros agentes, deve ser falado com toda a espontaneidade possível, sem nunca dar indícios de que foi algo planeado.

Tal como já foi referido, devido à superestrutura que é um texto audiovisual, a sua tradução é definida como *constraint translation*, sendo que de acordo com Bartrina & Espasa (2005:85):

The specificity of audiovisual translation consists in its mode of transmission, rather than in the topics it covers. In audiovisual texts there is semiotic interaction between the simultaneous emission of image and text and its repercussions for the translation process.

De forma a que haja uma sincronização temporal e harmoniosa entre todos os elementos, o tradutor deve não só lidar com as questões linguísticas, comuns na transferência entre duas línguas e culturas, como também deve sincronizar a componente linguística com as imagens, cujo significado é universal e inalterável, e, daí, estas não poderem ser manipuladas ou adaptadas. Esta corrente de pensamento revela uma grande lealdade ao texto de partida, sendo que o tradutor apenas deve traduzir a parte linguística “as if they were one side of a coin, ultimately physically bound to the picture, but looked at separately.” (Zabalbeascoa, 2008:22).

Todavia, de acordo com Toury (1995), as traduções são factos da cultura de chegada, pois dependem do contexto do público de chegada, ou seja, de gostos, características específicas, normas e circunstâncias ou correntes de pensamento. No panorama da tradução audiovisual, como cada indivíduo possui um contexto sociocultural que influencia a maneira de ver e de interpretar, as imagens são únicas, providas de significados diferentes. O foco reside em criar um novo guião com novas imagens e sons numa língua e cultura diferentes, para que através das novas relações estabelecidas entre os diversos elementos a mensagem seja transmitida de forma correta e coerente, conectando-se com o novo espectador. Devido a esta natureza bicultural da mensagem, é

possível aplicar o conceito de *noise* proposto por Mayoral *et al* (*apud* Sung-Eun, 2014:383), na medida em que existe sempre a produção de uma espécie de barulho, resultante das diferenças, além de linguísticas, culturais durante a comunicação entre emissor e recetor. Se a tradução provocar uma estranheza excessiva no público de chegada, fruto de uma grande quantidade de barulho durante o processo da tradução, então o ato de comunicação não ficou claro e, por isso, a mensagem não foi entregue.

Desta forma:

the translator must be aware for each scene, for each frame almost, of which are the most important and relevant items (verbal or otherwise) in the meaning(s) and function(s) of the (AV) source text (Zabalbeascoa, 2000c: 125) so as to make informed, context-sensitive, function-oriented, audiovisually-coherent decisions as to the words that will be the most appropriate for the task at hand. In other words, the best-case scenario is one where the translator manages to render the combined meaning(s) and function(s) of the words, icons and sounds, although most of the time solutions are restricted to manipulations on the verbal plane alone. (Zabalbeascoa, 2008:30).

Visto que cada espectador irá interpretar os elementos verbais e não-verbais de acordo com a sua perceção, a tradução audiovisual está intimamente ligada ao conceito de adaptação e, neste caso, um filme é uma adaptação, pois é um produto planeado que nasce a partir de um guião. Devido ao aumento da diversidade e acessibilidade do conteúdo audiovisual, promovendo o seu rápido consumo, o conceito de adaptação deu origem a novas práticas semelhantes, como por exemplo a localização¹, a transcrição² e *transmedia*³. Aplicando o conceito de adaptação de Bassnett (1993), estas novas práticas permitem que um texto tenha uma outra vida num novo contexto, deixando de ser apenas uma “mera” tradução. Além disso, o alargamento do conceito de tradução, entendido como um processo dinâmico e heterogéneo, aliado ao desejo e exigência de tornar acessível a todos os novos conteúdos audiovisuais, impulsionaram a criação dos tipos de tradução audiovisual.

1.2. Tipologia da tradução audiovisual

A evolução da tecnologia veio alterar a forma como a sociedade comunica, sendo uma resposta às novas situações e desafios que o contacto entre culturas e a constante partilha de conhecimento, bens e serviços trouxeram. Perante esta nova realidade, e como foi referido no subcapítulo anterior, a tradução, sendo um modo de comunicação dinâmico, procurou adaptar-se, criando novas modalidades de tradução audiovisual,

¹ De acordo com a definição de Chaume (2018).

² De acordo com a definição de Chaume (2018).

³ De acordo com a definição de Chaume (2018).

compatíveis com as características e necessidades do público. Assim, existem dois grandes modos de tradução audiovisual, o *revoicing* e o *captioning*, sendo que cada um apresenta várias modalidades.

Segundo a tipologia de Chaume (2013), o primeiro modo inclui qualquer manipulação ou substituição da faixa de áudio original através da gravação de uma nova faixa e consequente sincronização desta com as imagens. Divide-se nas seguintes modalidades: dobragem, narração (*voice-over*) e comentários livres (*free-commentary*).

Sendo uma das modalidades mais utilizadas, sobretudo nos desenhos animados, a dobragem consiste na tradução e consequente gravação dos diálogos por uma equipa de atores, substituindo a faixa de áudio original. Apesar de ser demorado e caro, pois requer a gravação da faixa por atores que são guiados por um diretor de dobragem, por sua vez aconselhado por um assistente ou consultor linguístico, este método respeita a imagem sem a “poluir” com informação redigida, o que contribui para uma maior atratividade cinematográfica, e preserva uma maior quantidade de informação original, sendo por isso um dos métodos menos invasivos. Assim, o facto de o produto ser dobrado, ou seja, fingir ser um produto nacional e de destacar as imagens, permite uma maior aproximação e envolvimento com o público de chegada, especialmente crianças e outros leitores mais lentos. Contudo, de forma a que haja uma entrega correta e clara da mensagem, é fundamental que haja uma perfeita sincronização labial, tornando a dobragem um exemplo de equilíbrio entre o plano técnico e o artístico/linguístico, ligados através do trabalho em equipa.

Denominada também de dobragem parcial, a narração (*voice-over*), utilizada sobretudo nos documentários, consiste na emissão simultânea de ambas as faixas de áudio, a original e a dobrada, na qual o som da primeira é reduzido de modo a destacar a voz do ator da dobragem, sendo que este apenas começa a ler o guião traduzido segundos após a voz original começar a falar. O facto de preservar a voz original confere um traço verossímil ao conteúdo, dando-lhe mais credibilidade.

Ao contrário da dobragem parcial que preserva a voz original, esta pode ser eliminada nos comentários livres (*free commentary*), quando o comentador achar apropriado. Utilizado sobretudo em programas satíricos e humorísticos, neste método o comentador pode criar e adicionar as suas opiniões, informações e outros detalhes considerados importantes, conferindo-lhe um tom informal e humorístico, mas tendo em conta as capacidades intelectuais do público. Devido a esta liberdade conferida ao tradutor, o qual deve sincronizar o seu comentário com a imagem, esta modalidade também é considerada

como uma adaptação e, por isso, o tradutor deve, previamente, investigar e reformular o texto.

O segundo modo de tradução audiovisual, *captioning*, consiste na inserção de texto traduzido ou transcrito no mesmo ecrã onde está exposto o texto de partida e divide-se nas seguintes modalidades: legendagem, que será analisada no subcapítulo seguinte, legendagem para teatro e ópera (*surtitling*) e transcrição de áudio para texto (*respeaking*).

Semelhante à legendagem, com o objetivo de que o público acompanhe os diálogos e, conseqüentemente, o espetáculo, a legendagem para ópera e teatro (*surtitling*) consiste na projeção e transmissão das legendas inter ou intralinguísticas, dependendo da função, no ecrã, acima do palco ou nas costas das cadeiras, caso os espectadores tenham uma má visão do palco.

Utilizado nos programas transmitidos em direto, a transcrição de áudio para texto (*respeaking*) realiza-se através da utilização de um *software* de reconhecimento de voz, previamente configurado para reconhecer a voz do intérprete que ouve o discurso, resumindo-o através das suas próprias palavras, de modo a que as legendas se adequem ao espaço gerado pelo *software* quando este processa as frases.

Devido à partilha de conhecimentos, o público, cada vez mais heterogéneo e exigente, não só tomou contacto com novos conteúdos estrangeiros, por exemplo o *anime*, como também se tornou cada vez mais sensível e consciente acerca das questões de igualdade e inclusão. Por outro lado, o nascimento das plataformas de *streaming*, incluindo as piratas, permitiram uma maior proliferação de novos conteúdos, proporcionando um acesso fácil e rápido a uma grande diversidade de conteúdos. É a partir deste desejo de rápido consumo e preocupação com a inclusividade que nascem as modalidades *fandubbing*, *fansubbing*, legendas ocultas e audiodescrição.

Tal como o nome indica, as duas primeiras modalidades referidas são realizadas individualmente num ambiente doméstico, por fãs, quando os conteúdos audiovisuais ainda não foram emitidos no país de chegada. No primeiro caso, os dobradores amadores descarregam o conteúdo audiovisual da *internet* e, através de um programa de edição de som, manipulam ou eliminam a faixa de áudio original, substituindo-a por uma nova faixa que gravaram com microfone. O mesmo acontece no segundo caso: os tradutores-legendadores amadores obtêm o conteúdo audiovisual da *internet* e, utilizando um *software* grátis de legendagem que apresenta opções semelhantes às dos *softwares* profissionais, inserem as legendas que depois são partilhadas na *internet*. Estas duas modalidades podem, em certos casos, espelhar a intenção satírica/humorística do

legendador/dobrador, quando este faz uso da sua criatividade e irreverência, criando regras próprias, raramente de acordo com as regras *standard*.

Conhecidas, popularmente, por *close captions* (CC), as legendas ocultas consistem na reprodução do diálogo, ou de qualquer outra informação áudio-verbal, sejam estas canções ou sons. Distribuídas tanto na parte inferior, no caso de diálogo, como superior, no caso de canções, do ecrã, estas legendas, normalmente, apresentam cores diferentes, de modo a que público identifique corretamente quem está a falar. Além disso, como o público utiliza, primordialmente, o sentido da visão para captar a informação, as legendas ocultas possuem mais linhas, fornecendo assim mais informação, e permanecem mais tempo no ecrã, facilitando a leitura, visto que o público com problemas de audição, normalmente, apresenta uma menor velocidade de leitura comparativamente ao público geral. A par das legendas ocultas, existe a audiodescrição, isto é, a inserção de uma nova faixa de áudio, na qual uma voz narradora identifica secções do filme que, apesar de não estarem ocupadas com diálogo ou outra fonte sonora, são, igualmente, relevantes para o desenvolvimento da história. Esta voz narradora descreve, detalhadamente, o que se está a passar no ecrã, como por exemplo as expressões e movimentos das personagens ou a descrição do ambiente. Desta forma, afirma-se que a audiodescrição é um exemplo de tradução intersemiótica, na medida em que as imagens são traduzidas por palavras.

1.2.1. Definição e caracterização da legendagem

Entende-se por legendagem a representação escrita de todos os elementos linguísticos presentes no filme, sejam estes visuais, como citações ou cartazes, ou acústicos, como os diálogos trocados entre as personagens ou as músicas. Como implica uma mudança do canal de transmissão, isto é, da oralidade/discurso para a escrita, a legendagem é considerada como uma *diamesic translation* (Gottlieb, 1994:104), dividindo-se em vertical, ou seja, intralinguística, ou diagonal, isto é, interlinguística. De acordo com o tipo de transferência, a legendagem pode desempenhar três papéis: substituição, quando o público, por motivos linguísticos ou físicos, não é capaz de descodificar a mensagem que a língua de partida transmite; melhoramento, ao reforçar a mensagem de um programa ou ajudar à compreensão deste; ou complemento, quando o público de chegada, familiarizado com a língua de partida, possui acesso ao conteúdo tanto na língua de partida como na de chegada, utilizando as legendas não só para visionar o programa, mas para analisar a qualidade da tradução (Gottlieb, 2012:46).

Com o objetivo de manter a sincronização entre o diálogo, as imagens e as legendas, facultando uma camada extra de informação, a legendagem é descrita, como já anteriormente referido no subcapítulo 1.1, como uma *constraint translation*, obedecendo a uma série de restrições espaciais, temporais, linguísticas e pragmáticas, sendo que “the quality of subtitles should be measured by the degree to which the subtitled version *as a whole* manages to convey the semantic gestalt of the original.” (Gottlieb, 2012:57). Contudo, estas restrições são cada vez mais ténues, apresentando-se como meras indicações devido às novas tendências e práticas da tradução que, moldadas aos gostos do público/cliente, abalaram os códigos da tradução.

As legendas possuem uma natureza intrusiva e chamativa, pois aparecem e desaparecem do ecrã, ocupando espaço e contaminando a imagem. Desta forma, estas devem ser quase invisíveis, apenas compostas por duas linhas horizontais de 37 a 42 caracteres e posicionadas na parte inferior central do ecrã, onde decorre pouca informação visual, e com o intuito de preservar a estética da imagem; normalmente, a primeira linha é mais curta que a segunda. A parte inferior central do ecrã é considerada uma zona de segurança, na medida em que as imagens e texto escrito podem ficar distorcidos nos cantos do ecrã. Como a ação tem lugar no centro do ecrã, apenas basta olhar para baixo para ler tranquilamente as legendas, evitando esforços desnecessários da visão (Cintas Díaz & Remael, 2014:82). Contudo, aquando da presença de oráculos (texto de ecrã) e de elementos acústicos que podem ser relevantes para a mensagem e/ou história, é possível que as legendas adquiram outras posições: nas canções, as legendas devem situar-se ao fundo do ecrã, do lado esquerdo; nos oráculos, ou se a ação ocupar a parte de baixo do ecrã, as legendas devem passar para o topo do ecrã.

Além dos limites espaciais, o número de caracteres e de linhas varia também de acordo com o período de duração do diálogo. A sincronização entre o diálogo e as legendas é fundamental para o disfrutar de qualquer programa e falhas do tipo legendas a entrar/sair demasiado cedo/tarde podem gerar confusão entre os espectadores e, conseqüentemente, afetar a qualidade do programa. Por isso, o processo *spotting* ou *cueing*, isto é, a marcação e temporização das legendas quando as personagens começam e terminam de falar, é essencial, pois permite a identificação e distinção entre locutores e deve ser tanto um reflexo do ritmo do programa, respeitando as pausas e outras características originais do discurso, como demonstrar a coesão do programa traduzido. (Cintas Díaz & Remael, 2014:90).

Desta forma, as legendas não devem permanecer no ecrã por um período de tempo demasiado longo (duração máxima de seis/sete segundos), sob pena de o espectador as ler duas vezes e, conseqüentemente, cortar a fluidez do diálogo, nem a tempo-relâmpago (duração mínima de um segundo), pois o espectador necessita de tempo suficiente para ler e assimilar a informação, tanto escrita como pictórica. Apesar de cada canal de distribuição possuir as suas próprias regras, pois atingem diferentes públicos, o processo de temporização, normalmente, obedece à regra dos seis segundos que, com base em cálculos matemáticos, estipula aquilo que um espectador-padrão consegue ler tranquilamente, ou seja, uma legenda de duas linhas, cada uma com 37 caracteres.

Contudo, no mercado audiovisual, existem públicos heterogêneos que provêm de vários contextos socioculturais e, por isso, possuem e desenvolvem, a diferentes ritmos, capacidades cognitivas e de concentração distintas. Desta forma, existe uma diversidade de velocidades de leituras que influenciam, radicalmente, não só a duração das legendas, mas também a quantidade de informação e a complexidade do vocabulário nelas contida. Através das legendas emitidas pelos diferentes canais de distribuição, como por exemplo a televisão, o cinema ou as plataformas de *streaming*, é possível observar e identificar diferentes públicos, pois enquanto que as legendas no cinema pressupõem uma maior velocidade de leitura, indiciando um público jovem, a velocidade das legendas na televisão, que alcança um público mais geral, é menor, de forma de garantir que todos os espectadores conseguem captar a informação.

Considerando que o espectador possui uma velocidade de leitura inferior à do diálogo, as legendas, contendo a informação escrita e pictórica, devem ser vistas como um resumo da oralidade. Visando preservar apenas o núcleo da mensagem e eliminar tudo o que seja acessório para o público, os tradutores/legendadores optam por condensar o discurso através de duas técnicas de redução: redução parcial ou condensação, que apenas resume/sumariza partes do diálogo, e a redução total ou omissão, que consiste na eliminação de partes do diálogo. As legendas devem ser simplificações máximas do discurso, evitando-se modificadores e advérbios de modo, uso excessivo de vírgulas, repetições, incluindo o nome das personagens, tempos verbais compostos e vocabulário de difícil compreensão. Todavia, tal como já foi referido, a legendagem é a passagem do discurso espontâneo para a escrita, sendo que cada modo de comunicação possui o seu próprio formato, regido por um conjunto de regras às quais a mensagem será adaptada. Desta forma, além de as pausas, idiossincrasias ou perdas de raciocínio, marcas comuns do discurso resultante de uma ação dinâmica direta entre dois falantes num determinado

contexto, serem eliminadas durante a condensação, o mesmo acontece à linguagem implícita e outras características prosódicas, cabendo à pontuação, sinais gráficos e diferentes tipos de letra expressar levemente a entoação do discurso. Assim, a redução deve ser feita consciente e harmoniosamente, evitando que longos diálogos sejam traduzidos numa mera-troca de palavras ou que falas breves sejam convertidas em legendas complexas. (Gottlieb, 1994:102) (Cintas Díaz, 2012:277)

A condensação das legendas complica-se caso o público conheça a língua de partida, ou se a sua língua for semanticamente próxima da de partida. Sabendo que a legendagem pode ser uma *overt type of translation* (Gottlieb, 2012:51), no caso em que existe uma coocorrência entre o texto de partida e a tradução torna-se mais fácil detetar erros e falhas. Desta forma, existe uma enorme pressão sobre o tradutor/legendador que, sensível a eventuais críticas, tenta produzir legendas semanticamente adequadas ao diálogo de partida através da escolha de palavras e estruturas que sejam semelhantes e proporcionais às da língua de partida. Contudo, esta escolha pode revelar-se inapropriada, pois cada língua tem as suas próprias construções, facultando a informação a ritmos diferentes, e os decalques podem resultar na perda de idiomatismo.

Durante este processo de conversão, deve-se ter em conta que as legendas são unidades gramaticais concisas que, apesar de interligadas de modo a manter a coerência e a coesão do discurso, devem ser segmentadas de acordo com os cortes da câmara e com as pausas, muitas vezes gramaticalmente corretas, que interlocutor faz para respirar. Por isso, “the subtitler should not spill the beans by prematurely revealing a point, such as the answer to a dramatic question. The audience should get the points *as* things happen, not *before* they happen.” (Gottlieb, 2012, p.65). Além disso, a segmentação entre linhas também deve ser gramatical e semanticamente correta, de modo a otimizar a velocidade de leitura, reduzindo o número de fixações de olhar, permitindo que o público entenda e disfrute do filme, esquecendo-se da língua de partida deste:

[A] good subtitler (apart from being a good translator) needs the musical ears of an interpreter, the no-nonsense judgment of a news editor and a designer’s sense of esthetics. In order to present the subtitles in a synchronous manner, the subtitler must also have the steady hand of a surgeon and the timing of a percussionist. (Gottlieb, 1994:115).

Considerando que o processo de legendagem requer a transformação/condensação do diálogo de partida, por força das limitações espaciais e temporais associadas ao processo de mudança entre os modos de comunicação oral e escrito, a legendagem não é considerada, no ramo académico, como uma tradução, assumindo um estatuto inferior. Desta forma, a legendagem é antes vista como uma adaptação, ou seja, uma série de

intervenções cujo o texto final não é considerado uma tradução, mas de acordo com os elementos acústicos e visuais, preserva a função e as características do texto de partida, em vez da sua forma/significado semântico. (Bastin, 2005:5). Contudo, não se deve ver a tradução como um processo unidimensional limitado ao modo da escrita, mas sim como um processo dinâmico que seja

the definition of a technological process that continually evolves and changes. Our role is not to close the door on new realities but to favour and encourage them. We need open definitions that can be modified both to envelop new realities (sign language interpretation, multimedia, text production), and to get rid of those that have ceased to be useful and necessary. (Asensio *apud* Cintas Díaz & Remael, 2014:10).

1.3. O panorama tecnológico da legendagem

Desde sempre que o ser humano utiliza não só a escrita para comunicar mas também a fala, o som, a imagem e o gesto, entre outros. Não é por acaso que se diz: “Uma imagem vale mais do que mil palavras!” ou “O gesto é tudo!”. Podemos transmitir uma multiplicidade de mensagens através das versáteis combinações entre imagens e outros elementos, razão pela qual a imagem é considerada como um meio de comunicação fácil e lúdico, estando presente no nosso dia a dia nas mais diversas áreas, como a educação, o lazer ou o trabalho. Mais recentemente, a evolução exponencial da tecnologia e dos meios digitais veio acelerar esta troca de mensagens audiovisuais, contribuindo para uma audiovisualização da comunicação (Cintas-Díaz, 2015:632).

A revolução digital de 1980, ou seja, o abandono da tecnologia analógica em prol da digital, agilizou a troca de mensagens na medida em que diversificou os canais e formatos de distribuição. Atualmente, além da televisão, da rádio, dos jornais e do cinema, é possível transmitir mensagens através de *smartphones*, *tablets* ou computadores. Marcando o fim da era do DVD e do CD, que possuíam apenas um conjunto limitado de conteúdos audiovisuais, as plataformas de *streaming*, tais como Netflix, AmazonPrime ou a Disney+, são extremamente populares devido à produção original e disponibilização de diversos conteúdos audiovisuais legendados, incluindo legendas para o público com problemas auditivos e dobragem em várias línguas. Assim, numa tentativa de diversificar os seus conteúdos, as empresas de televisão, como por exemplo a RTP, possuem uma multiplicidade de canais cada vez mais especializados, através dos quais atingem diversos nichos de mercado, marcando a passagem do *broadcasting* para o *narrowcasting* (Pinto, 2012:343).

Por outro lado, o aparecimento da *internet* e a sua evolução para a Web 2.0 não só veio acelerar a troca de mensagens como também alterou a corrente do fluxo de informação, de unidirecional para bidirecional. Através das diversas aplicações e *sites*, os utilizadores podem agora criar o seu próprio conteúdo, ou participar na criação deste, envolvendo-se em grandes comunidades virtuais. Tal como Cintas-Díaz (2015:633) afirma:

the viewing, exchange and circulation of audiovisual materials is just a keystroke away for nearly everybody. Passive viewers of the first static websites have now become prosumers and bloggers of the cyberspace, with the power of creating and distributing their own material.

A facilidade de produção, disponibilização e troca de informação contribui para o aumento do volume de materiais que requerem tradução. Entre todos os modos de tradução audiovisual, a legendagem é o mais utilizado devido ao facto de ser rápido e barato quando comparado com a dobragem que, tal como foi referido no subcapítulo 1.2, necessita da contratação de uma equipa de atores, de técnicos e de um estúdio. Além disso, esta disponibilização constante de grandes quantidades de conteúdos audiovisuais e partilha de conhecimentos, fruto da globalização, levou a que público se tornasse crescentemente mais exigente, participativo e/ou crítico, pressionando cada vez mais o tradutor/legendador que deve trabalhar sob prazos cada vez mais curtos.

Antigamente, de acordo com Cintas-Díaz (2015:634), o processo da legendagem resumia-se da seguinte maneira:

subtitlers needed a computer, an external video player in which to play the VHS tapes with the material to be translated, and a television monitor to watch the audiovisual programmes. The computer would have a word processor with a special subtitling program which made it possible to simulate the subtitles against the images on screen. Some subtitlers would also need a stopwatch to perform a more or less accurate timing of the dialogue.

Contudo, de forma a aumentar a produtividade do tradutor e economizar tempo, procurou-se agilizar o processo de tradução/legendagem, sendo que atualmente tudo o que o legendador necessita é de um computador com uma cópia digital do vídeo e um programa/*software* de legendagem que seja capaz de realizar todas as tarefas subjacentes ao processo. Além das opções de edição das legendas (cor, tipo e tamanho de letra, posição, alinhamento), os legendadores podem definir os parâmetros e trabalhar as legendas de acordo com estes (velocidade de leitura, números de caracteres, duração mínima e máxima, intervalo mínimo entre legendas), corrigir a tradução através da correção ortográfica, visualizar as legendas no vídeo e importar/exportar as legendas em diferentes formatos.

Numa tentativa de racionalizar o espaço, os *softwares* de legendagem utilizam pixéis, isto é, unidades/pontos que compõem uma imagem, como unidade de medida de texto, cujo número de caracteres será limitado de acordo com espaço existente. Além disso, cada tipo de letra possui o seu próprio tamanho, o que também define o espaço de leitura, juntamente com o número de caracteres e o tamanho destes. Mal o número de caracteres é definido, estes *softwares* iniciam a contagem e quando a primeira linha se mostra preenchida, automaticamente aparece a segunda. Assim que o número de caracteres é ultrapassado, o *software* sinaliza através de um símbolo ou ícone.

Permitindo uma marcação cirúrgica, a faixa de áudio encontra-se dividida por códigos temporais de oito dígitos, compostos por horas, minutos, segundos e *frames*, isto é, cada imagem que compõe a cena. Nesta mesma faixa também estão representadas, graficamente, as mudanças de cena e as ondas de frequência do áudio e as suas mudanças de tom, o que é bastante útil para o legendador, pois este pode saltar os momentos silenciosos e identificar, de uma forma mais precisa, os tempos das falas. Paralelamente, ao acusar o excesso de caracteres, estes *softwares* também avisam quando a legenda apresenta uma duração demasiado longa.

Todavia, muitos destes *softwares* são caros, sendo apenas utilizados por profissionais, o que impulsionou o desenvolvimento e a proliferação de *freewares*, como por exemplo o Aegisub, Subtitle Edit ou o Subtitle Workshop que contribuem para uma maior acessibilidade e distribuição deste grande volume de conteúdos audiovisuais em *sites* de *streaming* piratas. Estes *freewares* replicam os ambientes de trabalho profissionais, nos quais os seus utilizadores, não seguindo as normas *standard* da legendagem, produzem as suas próprias legendas de acordo com as suas regras, criando novos estilos dinâmicos e criativos de legendagem que refletem uma nova geração mais crítica, tecnológica e inovadora. Outra característica importante dos *freewares* referidos é que muitos possuem um código aberto (*open-source software*), ou seja, com o objetivo de produzir legendas com a máxima qualidade através das funcionalidades de um programa profissional, utilizadores que tenham conhecimentos avançados podem corrigir, alterar e melhorar o código do programa, de modo a que este replique com mais exatidão o ambiente de trabalho de um *software* profissional.

No entanto, muitos destes *freewares* ainda requerem a sua instalação ou *download*, algo que não é necessário em *softwares online* que funcionam como ambientes de trabalho partilhados, onde o cliente também pode participar na criação do seu projeto de legendagem. Mais uma vez, a evolução da tecnologia não só agilizou a comunicação e a

partilha de conhecimento, como também reduziu distâncias entre produtor e cliente. Se, antigamente, uma empresa de tradução pagava ao tradutor pelo seu trabalho, hoje em dia também é possível observar vários profissionais separados geograficamente, mas a trabalharem no mesmo projeto através da nuvem (*cloudsubtitling*), isto é, um espaço virtual partilhado, acessível através de qualquer dispositivo, que possui diversas aplicações e armazena e trata dados ou informações. Compostos por uma plataforma de gerenciamento de projetos e a própria aplicação de legendagem, exemplos destes novos programas são: OOna Toolkit, EZtitles, Media Studio da Omnescien Thecnologies e Matesub da translated.

A *cloudsubtitling* também está intimamente ligada à *crowdsubtitling*, pois atualmente existem várias plataformas sem fins-lucrativos, como por exemplo a Amara, também baseadas na nuvem. Contudo, ao contrário do primeiro fenómeno, no qual são verdadeiros profissionais de legendagem que produzem e editam as legendas, no segundo fenómeno, um grupo de voluntários está apenas encarregado da componente linguística das legendas, não podendo definir velocidade de leitura e outros parâmetros.

Apesar da automatização e agilidade do processo da legendagem, este tornou-se mais complexo na medida em que já não se resume apenas a traduzir, legendar e rever, mas sim, segundo Pinto (2012:348-349):

the translator is often expected to encode audiovisual material, convert from one video format into another, re-conform the subtitle file with new timing reviewed, export and import subtitle files in different formats, and create a final single document with the video material merged with subtitles.

Como se pode constatar, a tecnologia continua a ter um grande impacto nos hábitos e rotinas de trabalho e a conduzir a uma alteração do perfil do tradutor, ou seja, já não se espera deste apenas conhecimentos e competências linguísticas e culturais, mas também que possua competências tecnológicas e digitais atualizadas, aliadas a um grande à-vontade na gestão e manipulação de diferentes programas de legendagem.

Capítulo II: O estágio

2.1. Apresentação da empresa

Líder do mercado nacional na área da Tradução Audiovisual, a Sintagma, situada em Carcavelos, iniciou a sua atividade em 1993 apenas como uma empresa de tradução e legendagem, cuja missão consiste essencialmente em: “oferecer o melhor serviço e qualidade, de forma a garantir conteúdo audiovisual de excelência ao espectador.”

(Sintagma:s.d). Ao longo dos últimos 25 anos, graças ao seu espírito empreendedor e inovador, expandiu-se para as áreas da Tradução Técnica e Interpretação, seguidas da Dobragem e Locução. Além dos serviços referidos, esta empresa, sempre atenta às exigências de novos mercados de conteúdo audiovisual, também oferece serviços de legendagem para o público com problemas auditivos, audiodescrição e consultoria nas artes visuais e audiovisuais para o público com deficiência visual e intelectual.

Alguns dos seus principais clientes são: a Netflix, a RTP e a TAP. Tem parcerias com *softwares* de legendagem, OOna Toolkit e Spot, e com associações de tradutores, como por exemplo a Associação de Profissionais de Tradução e de Interpretação (APTRAD) e a Associação Portuguesa de Tradutores Audiovisuais (ATAV). Liderada pela Dra. Rosário Vieira, diretora-geral da Sintagma, a equipa de profissionais é composta por vários tradutores e legendadores com conhecimentos em várias línguas, especialmente inglês, espanhol, francês e alemão. Alguns colaboradores desempenham as funções de revisores e gestores de projetos e outros são profissionais de som, imagem e consultadoria de acessibilidade.

Com o objetivo de continuar a aperfeiçoar os serviços prestados ao cliente nas áreas de legendagem, localização, dobragem, audiodescrição e serviço de inserção de legendas, a Sintagma procura manter-se atualizada sobre os estudos e avanços realizados no campo da Tradução Audiovisual, participando em várias conferências e convenções no ramo do entretenimento, multimédia e tecnologia, algumas delas internacionais, como por exemplo a *International Broadcasting Convention (IBC)*, realizada em Amesterdão. Por outro lado, a Sintagma também aposta na formação dos seus profissionais e colaboradores através da realização de cursos avançados ou de iniciação à legendagem e audiodescrição, promovendo o espírito de equipa e o trabalho colaborativo. Reconhecendo o papel fundamental da nova geração na construção do futuro, cujo domínio das tecnologias digitais é imprescindível nos dias de hoje, marcados por mudanças tão rápidas e em que a comunicação e a informação acontecem em tempo real, esta empresa proporciona estágios mediante protocolos celebrados com várias universidades.

2.2. Descrição da rotina de estágio

Tal como foi atrás referido, o estágio realizou-se na Sintagma entre 15 de novembro de 2021 a 14 de fevereiro de 2022, tendo uma duração total de 400 horas. Devido à situação pandémica, ficou acordado, logo de início, que o estágio ocorreria em regime de teletrabalho. Após o primeiro contacto com a Sintagma em maio, e antes de me

selecionarem como estagiária, fui entrevistada pela Dra. Rosário Vieira e realizei um pequeno teste, de modo a avaliarem as minhas capacidades como legendadora. O teste consistiu em legendar um clipe de dez minutos da *sitcom* norte-americana “Two and a Half Men” na *freeware* Aegisub, de acordo com os parâmetros fornecidos. Ao início foi um pouco confuso, pois como nunca tinha trabalhado na área da legendagem, não sabia como o programa funcionava, nem compreendia alguns dos parâmetros dados. Após ter entregado o teste e recebido o *feedback* positivo, as datas foram acordadas, juntamente com o horário de trabalho, das 10:00 às 18:00, e a documentação devidamente assinada. Também ficou acordado que, uma semana antes de o estágio começar, eu deveria enviar um *e-mail* a solicitar agendamento para uma sessão introdutória, a qual se realizou no primeiro dia de estágio. Na semana antes do início do estágio, a entidade teve o cuidado de me enviar alguns documentos de orientação sobre as regras gerais da legendagem em Portugal e sobre o funcionamento da ferramenta *Create Pro* e do programa utilizado durante o estágio, o *OOona Toolkit*. No primeiro dia de estágio houve uma chamada/reunião de apresentação, através do *Skype*, para explicar e esclarecer dúvidas acerca do programa de legendagem adotado, respetivos controlos e funcionalidades básicas. Nas três primeiras semanas de estágio, foram-me atribuídos pequenos trabalhos sem prazo de entrega, para me familiarizar com o programa.

De modo a iniciar sessão no programa⁴, foi-me enviado um *e-mail* com o meu nome de utilizador e o *link* para aceder à plataforma, na qual me registei através de *login*, criando a minha palavra-passe. Após o *login*, entrava no meu ambiente de gerenciamento de projetos onde, antes de iniciar o trabalho, fazia o *check-in*, registando a hora do início; ao terminar, fazia o *check-out*, registando a hora de término. Estas ações estavam na secção “Timesheet”, localizada no separador “My menu”, que era a minha folha de horário. Dividida por meses, esta folha calculava, automaticamente, as horas de trabalho por dia, a média e o total das horas por mês. No entanto, esta folha apenas se refere aos dias em que utilizei o programa, sendo que nem sempre existiam tarefas a realizar; durante o tempo mais disponível, era-me aconselhada a leitura de artigos académicos sobre tradução audiovisual e legendagem.

⁴ O programa está descrito de uma forma mais aprofundada no subcapítulo 3.3.1, intitulado “Análise crítica do *software* de legendagem *Ooona Toolkit*”. De modo a evitar a repetição de imagens que explicam o funcionamento do *software*, preferiu-se colocá-las no mesmo subcapítulo que contém a descrição mais detalhada.

Quando havia uma tarefa a realizar, uma gestora de projetos encarregada de criar/preparar o projeto na plataforma, atribuía a tarefa ao legendador e o programa enviava automaticamente um *e-mail* a avisar que a tarefa estava pronta a ser realizada. Este *e-mail* continha os dados gerais sobre o trabalho, como por exemplo o título do ficheiro, as línguas de partida e chegada, a duração do vídeo, a data de entrega e um *link* através do qual se podia aceder imediatamente à plataforma, mediante *login*, caso ainda não tivesse entrado. De seguida, teria de clicar em “Check-in” e só depois ir à secção “My Tasks”, em “My menu”, onde estavam listadas todas as tarefas atribuídas. Antes de começar a trabalhar, era essencial conhecer *a priori* os parâmetros que, frequentemente, eram fornecidos pela entidade de estágio num documento à parte, ou estavam expostos nas “Messages”. Se o projeto tivesse mensagens, era necessário ler tudo até ao final da página e marcar a mensagem como lida, clicando em “Completed”. O programa não deixava abrir a ferramenta se a mensagem não fosse confirmada. Além disso, caso a tarefa tivesse um guião, o que normalmente acontecia, este podia ser descarregado em “Order Files”, que tinha todos os documentos relevantes sobre a tarefa, premindo em “Download File”.

Após estes passos iniciais, começava a executar a tarefa, clicando em “Open toolkit project” para abrir o meu espaço de trabalho. Em primeiro lugar, e caso já não estivessem definidos pela entidade de estágio, começava por definir os parâmetros do projeto em “Project Settings”, no separador “Settings”. Estes consistiam no número de caracteres, velocidade de leitura, duração mínima e máxima e intervalo mínimo entre as legendas. No modo “Work edit”, o meu método de trabalho consistia, primeiramente, em ver o vídeo, prestando atenção a detalhes importantes como por exemplo a presença de oráculos ou músicas. Só depois começava a traduzir e a legendar em simultâneo, recorrendo às teclas de atalho para acelerar o processo, pois também era necessário consultar fontes externas durante a tradução, o que tornava o trabalho mais demorado. Caso tivesse alguma dúvida sobre uma legenda específica, como por exemplo uma palavra difícil de traduzir, fazia um comentário, um “remark”, de modo a assinalar a necessidade de uma posterior reformulação dessa legenda durante revisão. De modo idêntico, sempre que tivesse alguma dúvida sobre a segmentação ou as regras em específico da prática da legendagem, consultava os documentos fornecidos pela entidade de estágio. Dependendo da duração do vídeo a traduzir, legendar e rever, um projeto podia demorar de um dia a uma semana a ser concretizado, tendo em conta que traduzia/legendava, no máximo, 20 minutos por dia.

Posteriormente, já no modo “Review”, tendo em conta que o corretor ortográfico do programa não é fiável porque se baseia ainda no antigo acordo ortográfico, procedia a duas rondas de revisões, focando-me mais nas legendas que tivessem algum comentário, o qual era eliminado após a versão final da legenda. Quando dava a tarefa por concluída, avisava os meus supervisores que já tinha terminado e clicava em “Finnish project” no separador “Project”, aparecendo um aviso a perguntar se também queria marcar a tarefa como concluída na plataforma. Uma resposta positiva impossibilitava a realização de qualquer outra alteração na tarefa; apenas era permitido visualizar o vídeo. Caso quisesse ver o percurso que a tarefa seguira, dirigia-me à secção “Tasks completed”, no separador “My Tasks”, onde constavam todas as tarefas realizadas e os prazos em que as entregara. Caso estivesse interessada em saber pormenores acerca de uma tarefa em especial, clicava em “Order Tasks” e via todas as etapas do processo, os prazos destas e quem as havia realizado. As etapas que se seguiam à minha revisão eram variadíssimas, desde a revisão suplementar de alguém superior a mim (*Proof-reading*), o *burn-in*, que consiste na gravação das legendas no próprio vídeo, até à entrega ao cliente.

Infelizmente, devido à pandemia não tive oportunidade de conhecer as instalações da empresa, nem toda a sua equipa, apenas ficando com uma ideia da sua composição e dinâmica entre pares. Toda a comunicação que fiz com os meus supervisores durante o estágio foi através do *e-mail* e Skype, onde foi criado um grupo de *chat*, intitulado Estágio 2022, que, além de mim, incluía a minha orientadora no local de estágio, a Dra. Rosário Vieira, o coorientador, Renato Barcelos, e outra estagiária com quem partilhava ideias e impressões sobre as tarefas que nos atribuíam. Era no seio deste grupo que esclarecia dúvidas sobre a legendagem, avisava se já tinha terminado a tarefa, recebia *feedback*, analisava erros, caso os houvesse, e tomava conhecimento das tarefas que me eram atribuídas.

2.2.1. Trabalhos de teste

Nas três primeiras semanas realizei pequenas tarefas, sem prazos a cumprir, sobre vídeos antigos, já legendados, que pertenciam a diferentes géneros: comédia satírica, desenho animado e documentário. O único objetivo era permitir que me familiarizasse com o programa, servindo apenas como forma de introdução ao ramo da legendagem.

O primeiro trabalho realizado consistiu em transcrever um clipe de nove minutos da série portuguesa *Pôr do Sol* que, de forma humorística, explora o conteúdo das telenovelas portuguesas e o seu excessivo dramatismo. Como foi o meu primeiro contacto

com a legendagem, tive várias dificuldades a nível técnico. Como já foi referido no subcapítulo 1.1, os diálogos, apesar de “pré-fabricados”, devem ser falados com toda a espontaneidade e, nesta série, as personagens falavam consideravelmente depressa. Dada a minha inexperiência, desconhecia a forma mais correta de segmentar as legendas e, numa tentativa de transcrever tudo o que a personagem dizia, elaborava legendas demasiado longas, que ultrapassavam tanto o número de caracteres como a velocidade de leitura. A letra da música de abertura, também transcrita, era cantada de forma pomposa, ocasionando um prolongamento das palavras “Pôr do Sol”. Pensando que as legendas só deviam sair quando o cantor terminasse de cantar, prolongava o tempo destas, o que resultava em legendas com uma duração desnecessariamente longa.

No segundo trabalho, traduzi e legendei um clipe de dez minutos do desenho-animado canadiano/norte-americano *The Mighty Hercules*, datado de 1962. A inexistência de guião dificultou a tarefa, pois como era um produto antigo, tanto o vídeo como o som não tinham grande qualidade. Desta forma, de modo a entender certas palavras, incluindo o nome de algumas personagens, recorri à tradução automática intralinguística do Youtube, ao *website* IMDb (*Internet Movie Database*) e, também, à Wikipédia para perceber melhor o contexto geral do desenho-animado. A ação tinha lugar na Grécia Antiga e o vocabulário utilizado era próprio da época, o que se revelou difícil de traduzir, tendo também em conta que o público-alvo era infanto-juvenil. Ainda no panorama linguístico, outra dificuldade consistiu na tradução dos nomes de certas personagens, como por exemplo Wileheim ou Newton, que foram traduzidos para Guilhermina e Newton após a consulta de fontes externas. Outros nomes como Hercules, Helena ou Odus foram traduzidos literalmente, ou de forma muito próxima: Hércules, Helena e Ótis. Visto que o público era jovem, também foi necessário traduzir as canções de abertura e fecho de programa. Durante o processo, apesar de manter a rima, as legendas ficaram demasiado longas, ao contrário do recomendado, ou seja, legendas à esquerda, curtas, em formato de caixa. Mesmo postas à esquerda, como dita a regra, as legendas acabaram por arruinar o lado estético, sendo que a má segmentação entre linhas também agravou o problema.

O terceiro trabalho consistiu na tradução do terceiro documentário sobre ursos-polares pertencente à trilogia *My Polar Bear Family and Me*, apresentado/dirigido pelo cineasta escocês Gordon Buchanan, o qual vigiou/acompanhou uma urso-polar e a sua cria ao longo da Primavera, Verão e Outono. Apesar da pronúncia escocesa, que dificultava a compreensão de algumas palavras, este documentário vinha acompanhado

de guião. Todavia, foi mais complicado de traduzir porque não era um clipe de apenas dez minutos, mas um episódio completo de cinquenta e cinco minutos com um registo mais pessoal, onde o apresentador falava diretamente para a câmara relatando cada dia da expedição, como se fosse uma espécie de diário. Esta forma de interação com o público é conhecida por “quebrar a quarta parede”, tornando-se essencial manter o tom informal, transmitido pela utilização abundante do pronome pessoal “you”. Além disso, como o cineasta estava a viver cada momento, o seu discurso não era planeado e estava cheio de pausas, interrupções e outras características comuns no discurso humano, referidas no subcapítulo 1.2.1., o que dificultou a segmentação e a construção de cada legenda. Outra dificuldade foi a presença de oráculos, isto é, texto de ecrã, algo com que ainda não me tinha deparado, que também tinha de ser traduzido; assim, as legendas deveriam ser subidas, de modo a não taparem os oráculos.

Estes trabalhos que acabei de descrever e os de emissão tinham uma característica em comum: nenhum pertencia a uma série “normal”. Os locutores, em todos os vídeos, falavam calmamente, pausadamente, o que permita que as legendas respeitassem a velocidade de leitura. Foi por isso que, já no final do estágio, tive grandes dificuldades ao traduzir e legendar um clipe do 16º episódio da 9ª temporada da série policial norte-americana *Bones*, pois existiam várias personagens a falar rapidamente e ao mesmo tempo. Com efeito, tinha várias dúvidas sobre a segmentação entre legendas e, apesar de ter resumido e condensado ao máximo a informação, estas continuavam ligeiramente superiores à velocidade de leitura. Por isso, com o objetivo de procurar soluções sobre a condensação das legendas e possível organização destas, consultei um *site* de *streaming* que tinha a série legendada. Outro constrangimento relacionou-se com a utilização de terminologia da área da antropologia forense nos momentos em que as cenas do crime eram descritas pelos personagens da série, o que obrigou à consulta de manuais de anatomia humana para evitar erros de interpretação.

Outro teste que levantou o mesmo problema, mas não tão evidente, foi a tradução, através das legendas *pivot* em inglês, de um clipe do 3º episódio da 2ª temporada da *anime* *Konosuba: God's Blessing on this Wonderful World*. Foi a primeira vez que trabalhei em formato *template*, ou seja, um ficheiro original que será utilizado depois para a tradução, tendo usado para essa mesma função outra ferramenta do OOOona Toolkit, Translate Pro, bastante semelhante à Create Pro. Relatando as aventuras de um grupo de caçadores de tesouro feiticeiros, a *anime* contém terminologia relacionada com videojogos RPG (*Role-playing game*) e de fantasia, como por exemplo *dungeon crawling*, *lich* ou *dullahan*, e

nomes específicos de feitiços que as personagens fazem. Desta forma, juntamente com a outra colega de estágio, além de traduzirmos cada uma um clipe, foi-nos pedida a elaboração de um glossário com todos esses termos e as soluções que discutíamos em conjunto. Como fontes auxiliares, foram consultados alguns sites de *streaming* que possuíam esta *anime*.

2.2.2. Trabalhos para emissão

Após a elaboração dos testes acima referidos, no início do mês de dezembro comecei a traduzir/legendar trabalhos para emissão, sendo que notei uma grande mudança no tipo de tarefas que realizava: estas eram agora mais longas, com mais regras/parâmetros e os prazos eram cada vez mais limitados, havendo, conseqüentemente, um maior rigor por parte da entidade de estágio. Para uma melhor exposição, as tarefas serão agrupadas de acordo com o cliente/tema. Todos os trabalhos que necessitavam de tradução vinham acompanhados por um guião.

O meu primeiro trabalho de emissão foi para o Discovery Channel e consistiu na tradução/legendagem do 5º episódio da 1ª temporada de *Facing Waves*, uma série/documentário sobre destinos perfeitos para a realização de atividades/desportos a remo. Especificamente, este episódio foca-se na apresentação do trilho de canoagem Nothern Forest Canoe Trail, no estado norte-americano de Nova Hampshire, e uma das primeiras dificuldades sentidas foi a tradução do nome do trilho, pois este é um produto turístico próprio daquela região. Contudo, se não traduzisse, o público de chegada poderia não perceber o que era. Além disso, visto que é um programa sobre atividades a remo, incluindo a pesca de canoa, apresentava terminologia própria destes desportos, justificando-se a importação de alguns termos, tal como acontece na terminologia de outros desportos, como por exemplo no *surf*. Ainda no plano linguístico, também incluía designações de espécies de fauna que, inexistentes em Portugal, apenas foram designadas genericamente. Quanto ao plano técnico, deparei-me, mais uma vez, com novo procedimento no ramo da legendagem, nomeadamente o uso de barras, ou seja, para aumentar a visibilidade e facilitar a leitura, as legendas são inseridas numa caixa com um fundo diferente à cor das legendas. Esta opção é expressamente solicitada pelos clientes.

As mesmas dificuldades acima descritas também foram sentidas durante a tradução/legendagem do 8º episódio do mesmo programa. Desta vez, a cena decorre no estado mexicano Baixa Califórnia do Sul. Além das questões de terminologia, foi novamente difícil traduzir o nome do estado, pois este tem duas designações, ambas

extremamente conhecidas: *Baja California Sur* ou Baixa Califórnia do Sul. Ademais, os habitantes/locutores, quando se referiam ao estado, apenas utilizavam “Baja”, o que para o público português soa um pouco estranho, pois para este, “baixa” remete para a parte antiga/baixa de uma cidade.

Este problema da terminologia também se revelou bastante desafiante na tradução do documentário *Sons da Europa – Noruega*, emitido pela RTP. Apresentado pelo alemão Manuel Winbeck, relatava as várias tradições musicais existentes nas diferentes regiões da Noruega. Quando explicavam a sua tradição musical e diferentes aspetos da música em geral, os entrevistados utilizavam terminologia ligada à área da música que nem sempre tinha tradução, pois estava profundamente ligada à cultura norueguesa. Além da terminologia, a tarefa da tradução também se revelou complexa por o guião não incluir ou estar de acordo com o que os entrevistados diziam. Como o cliente desejava editar os oráculos, além da tradução também me foi pedida a inserção, num documento *word*, dos tempos de entrada dos oráculos e a sua tradução.

Os trabalhos seguintes, *Gaming (Not) Over*, *Streamlining your Code from IDE to Production* e *People, Leadership and Culture*, foram transcrições de painéis, apresentações e palestras pertencentes ao evento BTF 2022 (*Building The Future*). Este evento português é o mais destacado no contexto da transformação digital, onde a educação, a tecnologia e a liderança se interligam. A principal dificuldade destes trabalhos resume-se da seguinte forma: como eram conversas reais entre vários interlocutores portugueses que utilizavam terminologia inglesa, frequentemente pronunciada de forma incorreta, referente à sua área de trabalho, muitas vezes era impossível compreender o que estavam a discutir, sendo necessário ouvir várias vezes certas secções do vídeo. Mesmo assim, algumas partes era tão ininteligíveis que tinha de me socorrer da *internet* para pesquisar o que pensava ter ouvido. Caso não obtivesse uma solução credível, tentava colocar uma palavra que, apesar de diferente, estivesse de acordo com o discurso do interveniente. Este problema também foi o principal obstáculo nas transcrições, uma em inglês, da conferência *The Role We Can Play* sobre voluntariado corporativo da EDP e o documentário biográfico sobre Sita Valles. No primeiro caso, três empresários, cuja língua-mãe não era a inglesa, esforçavam-se por manter uma conversa em inglês e, em certas ocasiões, quer pela acentuada pronúncia dos intervenientes, quer pela falta de confiança em falar inglês, a linha de pensamento perdia-se, tornando algumas secções do vídeo incompreensíveis, incompletas e cheias de erros gramaticais. A segunda transcrição foi de um documentário biográfico sobre Sita Valles, personagem política

angolana, feito a partir de testemunhos de pessoas que, no passado, com ela se relacionaram. Com o objetivo de explicar as repercussões que a queda do regime salazarista teve em Angola nos anos seguintes ao 25 de abril, tal documentário reunia várias filmagens antigas, incluindo cenas de crianças angolanas a cantarem e gravações de breves diálogos mantidos entre soldados angolanos em cenário de guerra e de tensão. Perante a extensa duração do documentário, só uma parte da transcrição previamente efetuada foi por mim trabalhada no que diz respeito à segmentação das legendas, legendagem e transcrição de todos os oráculos e diálogos, as quais pelas razões acima explicadas, constituíram verdadeiros desafios à capacidade de audição e compreensão da tradutora/legendadora.

2.3. Reflexão crítica

A componente letiva do mestrado permitiu-me experienciar e adquirir competências que um tradutor deve possuir em diferentes áreas: técnica, científica, pragmática e literária. Contudo, reconhecendo o papel que a tradução audiovisual, nomeadamente a legendagem, possui na sociedade atual, decidi completar a minha formação aprofundando os meus conhecimentos e ganhando experiência como tradutora/legendadora. Esta decisão foi também impulsionada quando, durante a realização da componente letiva do mestrado, assisti a um *webinar* sobre legendagem que me cativou bastante, já que, até àquele momento, a minha perspetiva se centrava apenas na ótica do espectador.

Por isso, trabalhar na Sintagma, referência nacional no ramo da legendagem, permitiu-me compreender a complexidade do mundo da legendagem, não só a nível técnico e linguístico, como também profissional. Começando por elaborar traduções com longos prazos de entrega, depressa fui surpreendida pelo intenso ritmo de trabalho da empresa, refletido nos curtos prazos de entrega de um dia apenas, como foi o caso dos trabalhos para emissão. Por outro lado, a dificuldade em perceber e entender aquilo que, por vezes, é dito, exige por parte do tradutor/legendador níveis elevados de atenção/concentração e de grandes competências cognitivas e linguísticas. Apesar de a maioria dos trabalhos ter sido entregue dentro do prazo, alguns ficaram um pouco aquém das minhas expectativas em termos de qualidade. Até primeiro contacto direto com a legendagem, nunca tinha percebido que o processo pudesse ser tão moroso e detalhado. Ao utilizar o método típico dos legendadores iniciantes, em que o trabalho está dividido em várias tarefas realizadas separadamente, ou seja, visualização do vídeo e atenção ao pormenor, tradução e legendagem, várias rondas de revisão e ainda a consulta de fontes

externas, fui tomando consciência dos constrangimentos e potencialidades desta área de tradução.

Apesar dos prazos apertados, a entidade de estágio foi muito amável e compreensiva ao conceder-me alguma flexibilidade, pois, além do estágio que era das 10:00 às 18:00, também frequentava uma atividade extracurricular cujo horário se sobrepunha ligeiramente ao do estágio. Sensíveis a este compromisso, sempre que era necessário, agendavam as reuniões de manhã para eu poder participar. Esta empresa tinha preocupação em interagir com a estagiária, perguntando como estava, recorria frequentemente a piadas, *emojis* e *gifs* com o objetivo de criar um ambiente de boa-disposição e descontração. A Dra. Rosário Vieira, às vezes, marcava reuniões para saber como eu me sentia, que trabalho estava a realizar e se tinha alguma dúvida. Sempre que tinha uma pergunta, o formador Renato Barcelos demonstrava-se logo disponível para responder e promovia a realização de debates quando escrevia no grupo de *chat* legendas ou frases com erros linguísticos para analisar e alguns artigos sobre o uso da Língua Portuguesa com o objetivo de aprimorar a técnica e expandir os meus horizontes como profissional de tradução e legendagem. Neste sentido, sempre que eu colocava uma dúvida sobre um aspeto que deveria incluir na tradução, o formador aconselhava-me a refletir sobre a pertinência e relevância do mesmo em relação à tradução, contribuindo para incentivar o meu pensamento crítico e capacidade de decisão.

Devido à situação pandémica atual, o meu estágio foi em formato de teletrabalho e por isso senti uma certa distância em relação à empresa. Infelizmente, não pude conhecer as instalações, nem estabelecer novos contactos que pudessem impulsionar uma maior envolvimento no estágio e na equipa. Como estavam demasiado ocupados com outros projetos importantes, os supervisores, embora raramente, esqueciam-se de me atribuir trabalho, cabendo-me a mim lembrar-lhes que estava disponível. Também se esqueciam de dar *feedback* de algumas tarefas que já tinha realizado, o que normalmente era feito através de mensagens ou reuniões com a Dra. Rosário Vieira.

No primeiro mês de estágio, o *feedback* que recebi estava relacionado, sobretudo, com a ortografia, ou seja, vários erros ortográficos eram afixados no grupo de *chat* para análise e correção, com o objetivo da melhoria contínua do meu desempenho. Com o tempo, fui procedendo a revisões muito mais rigorosas, consultando sempre, caso tivesse dúvidas, dicionários e *sites* sobre a escrita correta do português, como por exemplo a Infopédia e o Ciberdúvidas, e sempre que os meus erros eram apontados, juntava-os num documento *word* com as devidas correções. Na medida em que o corretor ortográfico do

OOOa Toolkit é pouco fidedigno, pois ainda segue o antigo acordo ortográfico, foi-me aconselhado instalar a ferramenta *LanguageTool*. Também considero, de acordo com Rodrigues (2013:23), pertinente propor:

a existência, na empresa, de uma grelha de erros com a distinção entre maior e menor magnitude, ou mesmo incluindo os erros vulgarmente designados por *showstoppers*, cuja gravidade exige que o texto audiovisual de chegada não possa ser emitido sem a resolução dos mesmos.

Outros erros apontados foram a má segmentação e velocidade de leitura ultrapassada e, através das fotografias de correção (Fig. 1), pude perceber como poderia melhorar neste âmbito. O cumprimento da velocidade de leitura, da condensação e simplificação extrema do discurso foi o aspeto da legendagem que mais me desafiou, pois um tradutor/legendador deve possuir uma grande capacidade de síntese e diversidade de vocabulário, de modo a substituir palavras longas e complexas por sinónimos curtos e fáceis de entender, privilegiando a adaptação.



Fig. 1 – Fotografia de correção postada no grupo de *chat* do *Skype*.

Na coluna da direita, constam as minhas legendas e na coluna da esquerda, as legendas do revisor

Tal como foi referido, este estágio permitiu-me conhecer e compreender a complexidade do mundo da legendagem e o perfil de competências de um profissional de tradução/legendagem. Agradeço a oportunidade que me foi concedida ao estagiar numa empresa com grande representatividade no mercado na área da tradução audiovisual e poder vivenciar, em primeira mão, os dilemas e obstáculos, bem como ponderar as possibilidades e caminhos a trilhar no futuro. Foi uma experiência imensamente enriquecedora, pelos seus constantes desafios, resultantes do cruzamento entre o plano linguístico e o técnico, mais precisamente, condensar um discurso idiomático e, ao mesmo tempo, satisfazer a velocidade de leitura e a segmentação das legendas. Daí, as palavras de Gottlieb, referidas no subcapítulo 1.2.1, sobre a diversidade de competências e a perícia que um legendador, além de ser bom tradutor, deve ter. Permitiu-me, também,

conhecer um novo conjunto de métodos, ferramentas e equipamentos necessários ao trabalho nesta área. Por fim, conclui que a tradução audiovisual tem sofrido grandes desenvolvimentos e está em constante evolução, impulsionada pelas novas tecnologias e inovações digitais que concorrem para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir melhores resultados na prestação do serviço ao cliente.

Capítulo III: A relação simbiótica entre a ferramenta e o tradutor

3.1. A inteligência artificial na legendagem

A legendagem é um processo complexo e demorado constituído por várias etapas, envolvendo vários profissionais que estão dependentes do tradutor/legendador e do seu ritmo de trabalho. Além das tarefas tecnológicas e técnicas referentes a este processo, o profissional ainda pesquisa/consulta fontes externas e procura soluções de modo a que mensagem seja transferida corretamente da língua/cultura de partida para a de chegada, tendo também em conta os elementos não-verbais. Todo este fenómeno, cognitivamente complexo, deve ser feito em prazos cada vez mais curtos, o que é desproporcional ao crescente volume de conteúdo audiovisual a necessitar de tradução.

Desta forma, numa tentativa de aliviar a pressão posta sobre os tradutores/legendadores com vista à redução dos custos, à economização do tempo e ao aumento da produtividade, aposta-se cada vez mais no desenvolvimento de sistemas de tradução automática (*Machine translation*, MT), com os quais o profissional apenas terá de pós-editar o resultado. Sendo uma das aplicações mais exploradas da inteligência artificial para a Tradução, a tradução elaborada por computadores está dividida em dois campos: tradução automática baseada em regras (*Rule-based Machine Translation*, RBMT) e tradução automática baseada em *corpus* (*Corpus-based Machine Translation*, CBMT), podendo esta subdividir-se em estatística (*Statistical Machine Translation*, SMT) e em exemplos (*Example-based Machine Translation*, EBMT).

Marcando o início dos sistemas automáticos de tradução, o sistema RBMT baseia-se no aglomeramento de conhecimento linguístico sobre ambas as línguas, de partida e de chegada. Dependendo do par de línguas, as regras linguísticas (sintáticas, morfológicas e semânticas) são introduzidas manualmente por especialistas, formando dicionários e gramáticas computadorizados. O seu sistema é composto por três fases: análise (*analysis*), transferência (*transfer*) e geração (*generation*). Contudo, como a legendagem é considerada uma linguagem criativa, a tradução automática baseada em regras não é a mais aconselhada neste ramo, pois as suas regras fixas não são capazes de

abranger/solucionar os múltiplos desafios e exceções que as línguas, sempre dinâmicas, propõem. Além disso, este sistema não consegue aprender com os erros, sendo a inserção e o aperfeiçoamento das várias regras linguísticas um processo moroso e caro, requerendo um grande volume de mão de obra.

Por isso, devido à pouca flexibilidade do primeiro sistema, seguiram-se sistemas de tradução automática mais flexíveis, não baseados em contexto teórico, mas sim em experiência. Um dos mais utilizados, o SMT, gera traduções automáticas a partir de cálculos probabilísticos segundo um *corpus*. Tal como foi referido, difere da primeira abordagem na forma como adquire o conhecimento, sendo que ao contrário do primeiro sistema, que é racional e altamente teórico, reunindo conhecimento através da imposição de regras relativas a cada uma das línguas, este sistema estatístico é empírico, adquirindo conhecimento através da acumulação de dados, ou seja, através da análise de um *corpus* que é independente de qualquer língua. O método de funcionamento do sistema estatístico resume-se da seguinte forma:

SMT systems learn a translation model from the required bilingual parallel corpus, and they learn a language model from a monolingual corpus. The translation model establishes a set of target language words or phrases which the system deems will be most helpful for the translation of the input source string. It does this by taking into account source and target word and phrase co-occurrence frequencies, sentence lengths and relative sentence positions of source and target words. In addition to this, the language model tries to assemble the words and phrases generated in the best possible order, to produce the best output string. (Flanagan, 2009:31)

De modo a assegurar a qualidade da tradução, a maneira como o *language model* organiza as palavras, testando várias probabilidades, é fundamental, pois até as traduções consideradas pouco prováveis são analisadas. Por exemplo, uma frase formada por palavras com alta probabilidade pode não ser a tradução ideal, assim como uma frase formada por palavras de baixa probabilidade pode ser a melhor solução. Deste modo, com o objetivo de garantir a qualidade da tradução, é crucial que os cálculos probabilísticos se baseiem em informação de qualidade adquirida através da análise do *corpus* alinhado a nível da frase e da palavra. Além disso, as palavras de partida não têm de possuir necessariamente apenas um equivalente de chegada, na medida em que uma palavra pode ter vários equivalentes, formando assim um alinhamento assimétrico, bastante útil na identificação e análise de expressões idiomáticas, evitando-se traduções palavra a palavra. (Poibeau, 2017:123, 134)

Apesar de o sistema SMT ser flexível, pois é independente de qualquer língua (Yang & Min, 2015:201) , pares de línguas linguisticamente pouco semelhantes afetam a qualidade da tradução, na medida em que certas palavras serão consideradas

desconhecidas, por não estarem presentes/terem equivalência no *corpus*, e por isso o sistema importará as mesmas palavras para a tradução. Além disso, a ordem das palavras de línguas afastadas que diferem radicalmente pode dificultar o alinhamento entre palavras e frases e, conseqüentemente, a tradução. Inclusive, a pouca popularidade de algumas línguas também dificulta a tarefa de encontrar um *corpus* grande e diverso, algo crucial para o bom desempenho do SMT. No ramo da legendagem, esta tarefa revela-se ainda mais complicada devido às questões de direitos de autor que se prendem com a disponibilização de material audiovisual legendado por parte das empresas. Desta forma, numa tentativa de aproximar pares de línguas afastadas, recorre-se à implementação de uma língua *pivot*, normalmente o inglês, sendo que o sistema realizará uma primeira tradução para esta língua intermediária. Contudo, a adição de línguas *pivot* pode afetar a qualidade da tradução final, pois complica o processo de tradução e contribui para a multiplicação/proliferação de erros.

Semelhante ao SMT, outro sistema baseado em experiências é o EBMT, que em vez de elaborar várias traduções possíveis, atribuindo-lhes probabilidades, utiliza e combina antes fragmentos de antigas traduções (exemplos) para elaborar novas traduções. O seu método de funcionamento divide-se em três fases: *matching*, ou seja, encontrar na língua de partida fragmentos no *corpus* que sejam iguais aos que serão traduzidos; *alignment*, ou seja, encontrar os fragmentos equivalentes de chegada; e *recombination*, na qual os mesmos fragmentos de chegada são recombinados de modo a elaborar a frase correta. Tal como foi referido, a legendagem é uma linguagem criativa, na qual os erros, às vezes, são propositados, mas constituem um entrave aos sistemas de tradução automática. Todavia, no sistema EBMT, o facto de o *corpus* poder ser constituído por qualquer tipo de exemplos, sendo possível separá-los e combiná-los, confere uma grande flexibilidade a este sistema para lidar com determinadas dificuldades. Além disso, como já foi mencionado no subcapítulo 1.2.1., a legendagem representa a passagem do meio oral para o meio escrito e é descrita como uma *controlled language* (Armstrong *et al*, 2006:3) que se caracteriza pelo uso de estruturas e vocabulários simplificados. Esta simplicidade é benéfica para o EBMT, visto que a tradução de certas legendas equivale a frases curtas e simples, o que facilita a tradução automática.

Contudo, uma questão comum aos CBMT é que o desempenho destes sistemas depende do tamanho e qualidade do *corpus*. Se não houver exemplos disponíveis no *corpus*, então o EBMT irá falhar, produzindo uma tradução de má qualidade. Além disso, apesar de o *corpus* ser grande e diverso, o tamanho deste pode afetar negativamente a

qualidade da tradução, na medida em que a inserção de frases sinónimas/semelhantes pode contribuir para uma maior ambiguidade.

Apesar do constante aperfeiçoamento dos sistemas anteriores, é necessário ter em conta que uma tradução incorreta dá mais trabalho a corrigir que uma tradução feita pelo próprio tradutor. Por isso, considerando o ser humano como um exemplo a seguir, tenta-se cada vez mais “humanizar” o processo automático da tradução, ou seja, os sistemas, atualmente, tentam imitar o cérebro humano e o funcionamento deste quando está a traduzir.

Denominado como *neural machine translation* (NMT), ou *deep learning machine translation*, este sistema consiste numa rede neural artificial que forma conceitos a partir da aglomeração de fragmentos. Semelhante ao cérebro humano, que analisa pequenos e simples grupos de características para depois identificar e extrapolar representações mais complexas, o NMT também aprende hierarquicamente, pois analisa estruturas mais complexas de acordo com os padrões e as principais características identificadas num grande conjunto de exemplos. Em vez da utilização de teorias linguísticas inseridas manualmente, ou de cálculos matemáticos/probabilísticos que separam o processo de tradução em várias fases analíticas, “(...) the deep learning approach to machine translation considers directly the whole sentence without having to decompose it into smaller segments, and also considers all kinds of relations in context at the same time.” (Poibeau, 2017:182). Gerindo várias camadas de informação, o principal foco desta abordagem é que o sistema seja capaz de elaborar automaticamente a melhor representação possível sem ser necessário recorrer à intervenção manual ou a outras etapas intermediárias. Por isso, a sua composição é bastante simples, formada apenas pelo *encoder*, que analisa a informação, e o *decoder*, que realiza a tradução.

Atualmente, devido à sua capacidade de aprendizagem e flexibilidade, aposta-se cada vez mais na exploração e aperfeiçoamento do NMT, sobretudo no ramo da legendagem, uma área bastante recente e por explorar. Apesar da capacidade de aprendizagem dos sistemas de tradução automática através da utilização do *corpus*, compostos por frases soltas desprovidas de qualquer contexto, este é fundamental na elaboração de qualquer tradução. Além disso, como as legendas estão no formato srt., diferente do *corpus*, estas, aquando da sua importação para o sistema, sofrem uma desformatação, na qual se perde informação relevante: códigos temporais e segmentação. Desta forma, com o objetivo de aumentar a qualidade da tradução, usufruindo da capacidade de aprendizagem e flexibilidade do NMT, é possível customizar o sistema através da inserção de metadados,

isto é, informação complementar sobre uma operação. Marcando a passagem dos sistemas de tradução automática *black-box*⁵ para *white-box*⁶, de acordo com Matusov *et al* (2020:204-205) os metadados que beneficiariam a qualidade do resultado da tradução seriam tópico, domínio e gênero, sendo os documentos rotulados ou organizados em vetores de acordo com o seu conteúdo; variedade de língua e dialeto, que permitiriam uma melhor representação do documento de partida e especificação da língua de chegada; contexto entre frases, ou seja, como algumas legendas são frases curtas, seria desejável incluir junto com a tradução da legenda em específico as legendas que a antecedem e se sucedem a esta, de modo a reduzir a ambiguidade e manter concordância entre gênero (masculino ou feminino) ou forma de tratamento (forma ou informal); tamanho da tradução, podendo ser alterado sem perder necessariamente informação ou qualidade; estilo, que pode ser ajustável através de escolhas entre o tom formal e informal, ou um vocabulário mais ou menos cuidado; gênero (feminino ou masculino), ou seja, escolher as palavras de acordo com gênero da personagem, de modo a manter a concordância e evitar traduções inapropriadas ou preconceituosas; e glossários, isto é, a introdução de terminologia pode acompanhar a tradução do documento, sendo que o sistema também elabora uma tradução de terminologia. Em vez de produzir e aperfeiçoar vários sistemas para diferentes áreas, é possível colocar todas estas informações num só sistema que oferece ao pós-editor a liberdade de adaptar o resultado da sua tradução através de escolhas binárias de um versátil sistema de interruptores (Fig.2).

⁵ Na área da ciência dos computadores e engenharia, define-se por sistema *black-box* o processo que não é visível, sendo o seu resultado apenas alterável depois de produzido.

⁶ Na área da ciência dos computadores e engenharia, o sistema *white-box* diz respeito àquele que o profissional pode influenciar o resultado, sendo o processo visível.

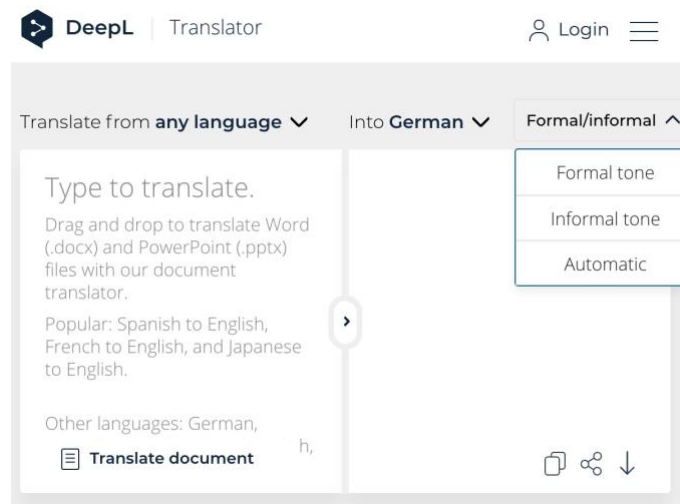


Fig. 2 – Exemplo do tradutor automático DeepL que permite ao utilizador escolher entre tom formal e informal

Fonte: Matusov, E. et al (2020:208)

Como já mencionado no subcapítulo 1.1., a mensagem do texto audiovisual não é só transmitida pela componente verbal, mas também pelos elementos não-verbais. Na elaboração/escolha de uma tradução adequada, o profissional visualiza sempre o vídeo, pois este, acompanhado pelos elementos acústicos, transmite informações relevantes, como por exemplo o movimento e expressões das personagens. Contudo, num *corpus*, as legendas raramente são acompanhadas pelo vídeo a que dizem respeito. Ora, se para elaborar a melhor tradução possível o NMT tenta imitar a maneira como o profissional pensa/trabalha, então, tal como o ser humano que se socorre de imagens/vídeos para obter mais contexto, o sistema de tradução automática também deve ter a capacidade de obter informação não apenas a partir da componente verbal, mas também de outras modalidades. Por isso, tendo em conta que *deep learning* é a chave para o funcionamento do NMT, este deve ser multimodal (*multimodal deep learning*, MDL), ou seja, ser capaz de obter informação adicional a partir de outras modalidades além da verbal, com o objetivo de auxiliar o sistema a decifrar melhor mensagens multimodais e, conseqüentemente, produzir uma melhor tradução. Ademais, a tradução automática guiada por vídeo (*video-guided machine translation*, VMT), um ramo ainda em ascensão da tradução automática multimodal (*multimodal machine translation*, MMT), que “(...) focuses on incorporating visual data as auxiliary information, where the spatiotemporal contextual information in the visual data helps reduce the ambiguity of nouns or verbs in the source text data.” (Gu *et al*, 2021:87), seria também uma componente importante na automatização do processo da legendagem, visto que os vídeos, através das modalidades visual e áudio, fornecem informação complementar valiosa sobre o contexto. Contudo, é

necessário ter em conta que, devido à longa duração dos vídeos, estes podem conter informação redundante, o que afetará a qualidade da tradução produzida; por isso, os sistemas devem ser robustos para selecionar apenas a informação relevante.

Antes e durante a tradução, o profissional, além de visualizar o vídeo, consulta sempre a transcrição. Se, com o objetivo de economizar tempo, se automatizou o processo da tradução, então este passo inicial, a transcrição, também foi automatizado através do uso de tecnologia de reconhecimento de voz (*automatic speech recognition*, ASR), ou seja, elaboração de transcrições automáticas. Tal como foi referido, devido ao formato das legendas, estas, quando inseridas no *corpus*, sofrem uma desformatação, pois este junta-as em blocos de texto numa tentativa de as alinhar. Esta desformatação também é impulsionada pela incompatibilidade existente entre a ASR, que comete erros (repetições, palavras semelhantes, não reconhecimento) e não respeita o formato de texto, englobando a informação num único bloco de texto, sem pontuação ou parágrafos, e o sistema de tradução automática, bastante sensível aos erros provindos da transcrição. Contudo, atualmente, o NMT tem sido cada vez mais aprimorado com o objetivo de aumentar a sua robustez quanto aos erros da transcrição, sendo que também têm sido inseridos algoritmos de segmentação, baseados em escolhas humanas, de modo a melhorar o resultado da tradução automática. Têm sido igualmente feitas melhorias no campo da tecnologia de ASR, através da inserção de redes artificiais neurais.

O avanço destas tecnologias, a ASR, a MT, MDL, a VMT, num futuro próximo, e tantas outras no ramo da compreensão e processamento da linguagem natural, são o foco e o produto de empresas tecnológicas como a AppTek e a Omniscien Technologies. Reconhecendo a importância que a tradução audiovisual e o fenómeno da localização possuem atualmente no mercado, estas duas empresas, líderes no mercado de tecnologia de tradução, apostam no desenvolvimento e customização de sistemas e soluções baseados na aplicação de inteligência artificial, criando também sistemas híbridos, ou seja, a junção num só sistema das diferentes capacidades dos tipos de tradução automática existentes. Entre as diversas soluções, destacam-se os seus sistemas customizáveis de NMT, aliado à ASR para a legendagem, sendo estes capazes de realizar várias tarefas automaticamente, como por exemplo transcrição, tradução, legendagem, segmentação e ainda incluir uma plataforma de colaboração, de modo a facilitar o trabalho e a comunicação entre colegas. Conhecendo as dificuldades complexas do ramo da legendagem, estas empresas, com o objetivo de oferecer o melhor serviço possível ao cliente, trabalham em conjunto com legendadores profissionais e/ou empresas de

legendagem durante a construção e customização dos sistemas. Ao contrário do que se possa pensar, estas novas empresas não pretendem a substituição do profissional pelas ferramentas, estas devem apenas desempenhar um papel intermediário, auxiliando o profissional a obter os melhores resultados possíveis. Tal como foi referido, o profissional ocupará sempre um papel central durante todo o processo, pois é este que aprova, edita o resultado do processo automático da legendagem e aperfeiçoa o próprio sistema. Por isso, não se deve apostar na criação desenfreada de sistemas de tradução automática com o objetivo de maximizar a produtividade, economizar tempo e cortar custos remetendo o profissional para o mero papel de pós-editor, corrigindo uma tradução que por vezes levaria menos tempo se fosse feita de raiz pelo próprio.

Especialmente na legendagem, uma área de grande criatividade, deve-se, sim, apostar na construção de CAT-tools (*computer assisted translation*, CAT) que, otimizadas pela tradução aumentada (*augmented translation*), respondam às necessidades/exigências do tradutor e amplifiquem as capacidades deste. Considerada como uma extensão da tradução assistida por computador, a tradução aumentada define-se da seguinte forma:

Just as “augmented reality” uses AI to enrich individuals’ access to relevant information about their surroundings, this transformation provides linguists with more context and guidance for their projects. They work in a technology-rich environment that automatically processes many of the low-value tasks that consume an inordinate amount of their time and energy. It brings relevant information to their attention when needed. This computing power will help language professionals be more consistent, more responsive, and more productive, all the while allowing them to focus on the interesting parts of their jobs rather than on “translating like machines.” (DePalma, 2017)

Não se impondo ao profissional, o modelo de tradução aumentada amplifica as capacidades deste porque, além de incluir o sistema de tradução automático neural personalizável, também inclui outras funcionalidades, tais como: reconhecimento de voz, atualização de corretores ortográficos e aperfeiçoamento de ferramentas QA (*Quality Assurance*), memórias de tradução e bases de termos e espaço partilhado entre colegas. Sendo o computador a principal ferramenta de trabalho do tradutor/legendador, este é obrigado a passar horas sentado à secretária agarrado ao teclado, correndo o risco de desenvolver problemas de saúde a nível visual e sobretudo osteo-muscular, o que afetará posteriormente a sua capacidade de atenção/concentração. Desta forma, é fundamental assegurar o conforto do profissional no seu próprio espaço de trabalho e daí a criação de ferramentas equipadas com a função de reconhecimento de voz/ditado que permitem uma maior liberdade de movimentos. Esta funcionalidade não só deveria estar customizada para linguagem coloquial, como também deveria responder aos comandos/tarefas mais

simples, como por exemplo: segmentação, juntar/separar/apagar/criar legendas ou *play* ou pausa/rebobinar o vídeo.

Por outro lado, devido à grande quantidade de material a necessitar de tradução em pouco tempo, certas gralhas podem não ser vistas, o que mancha a reputação do tradutor, sobretudo na legendagem, pois, tal como foi referido no subcapítulo 1.2.1., esta é um tipo de tradução bastante exposta a críticas. Assim, é vital que os corretores ortográficos estejam atualizados com base em novos dicionários (bilíngues), integrando regras linguísticas mais recentes que apoiem o dinamismo próprio da língua. Além dos erros técnicos, as ferramentas QA também devem identificar e alertar o profissional para problemas linguísticos, como por exemplo palavras repetidas, espaços duplos ou falta de pontuação no final da frase.

Extremamente utilizadas na tradução técnica, as memórias de tradução permitem que o programa guarde antigas traduções para depois sugerir ao tradutor as mesmas frases quando este traduz um documento semelhante, acelerando assim o processo de tradução. Segundo DePalma (2021), juntamente com a capacidade da aprendizagem rápida do NMT, graças ao conceito *deep learning*, estas duas ferramentas formam uma aliança poderosa no que toca a operações básicas do processamento da língua e tradução de pares de segmentos, pois a memória de tradução transforma-se numa espécie de segundo *corpus*, que construído pelo próprio profissional, suportará as escolhas/decisões do NMT, previamente aprovadas pelo mesmo. Apesar da legendagem ser uma linguagem dispersa e pouco repetitiva, tal como foi referido no subcapítulo 1.3., atualmente existe uma audiovisualização da comunicação e, por isso, a mesma é preferencialmente usada em áreas não relacionadas com o entretenimento, como por exemplo educação ou investigação, no sentido de vencer barreiras linguísticas. Além disso, mesmo na área do entretenimento, existem certos géneros que beneficiariam das memórias de tradução, como por exemplo documentários, cuja linguagem é repetitiva, ou episódios da mesma série, com o objetivo de manter concordância entre episódios.

Por outro lado, para o profissional que aborda diferentes temas, a construção de glossários pode ser uma tarefa demorada, pois é necessário consultar fontes externas para pesquisar o termo em específico, o que impulsionou o desenvolvimento e implementação de ferramentas dedicadas à formação de bases de termos e gestão de terminologia. Aliada à memória de tradução, a construção de bases de termos e glossários assegura a coerência entre episódios, por exemplo de uma série de fantasia ou policial, através da sugestão de

traduções de termos, algumas previamente aprovadas, garantindo uma gestão e utilização correta da terminologia e permitindo que o tradutor se foque mais na produção textual.

Auxiliando o motor de gestão de terminologia, tal como a gestão de bases de termos, a *Automated content enrichment* (ACE), uma nova tecnologia proposta pela CSA Research, também evita que o profissional gaste tempo a tentar obter contextualização através de pesquisas complexas, pois

ACE will benefit linguists by automatically linking terms to authoritative resources and by helping disambiguate them, which will improve MT. It will open new windows in transcreation by helping them find locale-specific content and resources that can make translations more relevant for the target audience. (DePalma, 2017)

Em projetos muito grandes e complexos, às vezes são necessárias equipas para traduzir uma série ou até mesmo um episódio, sendo fundamental uma boa comunicação entre colegas para encontrar soluções. Assim, as futuras “CAT-tools” de legendagem devem proporcionar um espaço de trabalho colaborativo, onde não só os tradutores mas também outros profissionais que desempenham diferentes funções no processo da legendagem, desde a criação e gestão de projetos à comunicação com o cliente, possam comunicar entre si, partilhar projetos ou trabalhar nestes simultaneamente. Além de promover a colaboração entre os diferentes profissionais, as ferramentas também deveriam incluir uma plataforma de gestão automática (*lights-out project management*), igualmente proposta pelo centro de pesquisa CSA Research (DePalma, 2021), que simplifique o fluxo das etapas da legendagem através da gestão de tarefas administrativas, análise de cada projeto e as características deste, tendo em mente o perfil do profissional ou a seleção e disponibilização automática dos recursos, como por exemplo as memórias de tradução.

As novas tecnologias de tradução e respetivo aperfeiçoamento vieram não só alterar substancialmente as formas e ritmos de trabalho, como também o perfil do profissional e as suas competências. Atualmente, além da tradução, o profissional deve conhecer, seleccionar e gerir as tecnologias digitais mais eficazes, já não se espera deste apenas o conhecimento linguístico e cultural, mas também tecnológico, especialmente no ramo da legendagem. O aperfeiçoamento contínuo das tecnologias referidas tem, de facto, aliviado a pressão posta sobre o profissional relativamente a tarefas cognitivamente mais complexas, mas tal como Lommel (*apud* Deryagin, 2021:2) afirma, “MT is a clever parrot, but still a parrot.” A língua, como forma de comunicação, é uma criação humana, resultante das relações dinâmicas entre seres humanos e traduz a maneira como este

processa a informação proveniente do meio que o rodeia. O ser humano não utiliza apenas a oralidade e a escrita para comunicar, também faz uso dos outros sentidos. Resumindo, como já foi sublinhado, não se deve proceder à criação desenfreada de sistemas MT, remetendo o profissional da tradução para um mero papel de editor/corretor. Pelo contrário, é essencial valorizar, integrar e apetrechar estes profissionais com as ferramentas digitais (Fig.3) necessárias à melhoria contínua da qualidade dos serviços prestados na área da tradução.

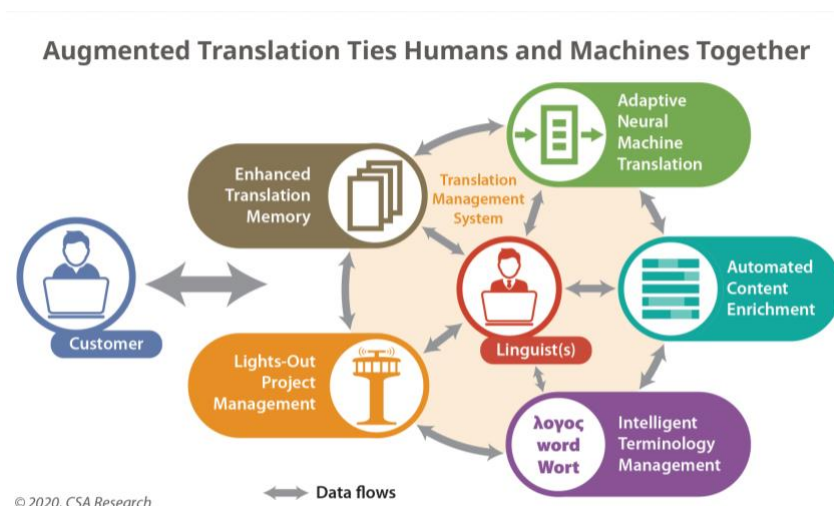


Fig. 3 – Modelo de tradução aumentada proposto pelo centro de pesquisa CSA Research

Fonte: <https://csa-research.com/Blogs-Events/Blog/augmented-translation-2020>

3.2. O impacto da tradução automática e o papel centralizado do tradutor/legendador

Como já foi referido ao longo deste relatório, o tradutor/legendador, atualmente, traduz grandes quantidades de conteúdos audiovisuais, de variadíssimas fontes, sob a pressão de prazos cada vez mais apertados. O público, por outro lado, tornou-se cada vez mais exigente e impaciente graças à *internet*, que possibilita a rápida e constante partilha dos mais variados conteúdos; por conseguinte, as empresas, cujo primordial objetivo é aumentar a produtividade, economizar tempo e reduzir custos, apostam na automatização dos processos. Vive-se hoje uma verdadeira revolução tecnológica caracterizada, sobretudo, pelo uso intensivo e alargado da inteligência artificial, inclusive na tomada de decisões financeiras, razão pela qual são apelidadas de *data-driven*, isto é, praticam a acumulação de dados quantitativos.

Ora, hoje em dia, mais do que nunca, a nossa sociedade é *data-driven*, dando preferência ao trabalho realizado por máquinas, reconhecido pelo aumento da

produtividade, rapidez e eficiência, em detrimento do trabalho realizado pelo homem, neste caso o profissional de tradução. Denominado de *Digital Taylorism* (Moorkens, 2020), este novo método de trabalho implica a divisão microscópica do processo em várias tarefas, na qual os profissionais devem seguir, mecanicamente, um conjunto de normas rígidas para a sua execução. Além disso, certificando-se de que há um cumprimento das regras e que a tarefa é executada corretamente, o facto de estas tarefas estarem divididas permite uma maior vigilância/supervisionamento dos colaboradores através de ferramentas alojadas na “nuvem”, que, por sua vez, também são de fácil acesso pela *internet*. O *Digital Taylorism* simplifica e mecaniza a corrente de trabalho de modo a maximizar a eficiência e a produtividade, evitando contribuições/opiniões subjetivas e, conseqüentemente, passos desnecessários. Referido no subcapítulo 1.3., o *cloudsubtitling* é exemplo deste novo método de trabalho aplicado à legendagem, no qual diferentes profissionais desempenham diversas tarefas no mesmo projeto e, apesar das distâncias geográficas, o cliente pode também participar, controlando e acompanhando todas as etapas do processo.

Novos métodos de trabalho implicam novas profissões. Tal como Moorkens (2020:16) refere:

This combination of subdivision of tasks and the integration of technology built on previously gathered data and serviced via the cloud (as is sometimes called Industry 4.0; Caruso 2018) massively complicates translation workflows, necessitating a host of new roles.

Desta forma, o legendador/tradutor, quando dá início a uma nova empreitada, tem de ter em conta não só a transcrição do texto de partida e o vídeo, mas também a tradução produzida pelo sistema de tradução automático, ainda bastante falível segundo os padrões de qualidade atuais. Fruto da introdução do uso de sistemas de tradução automática, o pós-editor é responsável por editar e corrigir o resultado da tradução automática de acordo com certos critérios, designadamente a função/propósito do texto de chegada e as expectativas do cliente. De acordo com estes parâmetros, o profissional deve decidir entre dois níveis de pós-edição: *light post-editing*, ou seja, uma tradução que apresente apenas a ideia geral, corrigindo-se apenas pequenos erros, ou *full post-editing*, na qual a tradução automática deve igualar a humana. Acredita-se, assim, que a pós-edição é uma espécie de revisão, uma tarefa mais simples que a tradução, já que, numa tentativa de maximizar a eficiência e produtividade, deve-se manter ao máximo aquilo que é produzido pelo sistema, evitando alterações desnecessárias e subjetivas. (Carmo, 2020:42)

Todavia, tal como foi referido no capítulo anterior, uma tradução imperfeita pode dar mais trabalho a corrigir do que uma tradução feita de raiz. Este impasse não favorece o profissional de tradução, sempre pressionado por um volume de trabalho e prazos cada vez maiores e mais apertados. Assim, de forma a garantir um rendimento razoável, o profissional aceita e submete-se à qualidade insípida, por vezes medíocre, da tradução automática, o que contribui para a perda do estilo e criatividade do tradutor e da riqueza da língua, responsáveis por darem voz, dinamismo e originalidade à tradução. (Deryagin *et al*, 2021:14) Além disso, como já mencionado ao longo deste relatório, também se espera do profissional outras competências além do conhecimento linguístico e cultural do tradutor/legendador. Por isso, o pós-editor, distinguindo-se da profissão de tradutor, além do conhecimento linguístico e cultural, deve:

devote time to understanding and adjusting to different MT systems, since their outputs are different. They also need to acquire skills to automate and accelerate the use of different translation tools, and to adapt to time-consuming systems of communication with development teams. On top of that, they need to develop quick reading and error identification skills, something which can only be achieved with long practice, confidence, and a good knowledge of the technical areas in which they work. The contradiction is in the fact that, for processes to be simple, translators need to make complex decisions and control a demanding environment. (Carmo, 2020:46)

Tal como o autor refere, existe aqui um paradoxo, na medida em que a simplificação nem sempre significa produtividade e/ou eficiência. A fragmentação microscópica e a simplificação desnecessária das tarefas podem levar a que o processo se torne mais complexo e prolongado, pois os vários colaboradores estão dependentes uns dos outros. Ademais, o facto de o profissional estar responsável apenas por uma tarefa pode ser bastante desmotivante, pois este, apesar de fazer parte do processo, não consegue ver o resultado final, sentindo-se isolado, como “a tiny cog in a big machine.” (Moorkens, 2020:12). A simplificação excessiva das tarefas também provoca a redução de salário/pagamentos/custos, visto que estas são curtas e fáceis de executar como, por exemplo, a pós-edição, que requer apenas a correção dos erros. Esta desmotivação também resulta da constante vigilância e rigidez por parte da empresa, as quais transmitem uma imagem de desconfiança em relação ao tradutor, pois este acede apenas a uma parte do processo, sem ter a noção do todo. As distâncias geográficas existentes entre a empresa e o colaborador, especialmente agora, quando é possível trabalhar remotamente em qualquer parte do mundo, também impulsiona a construção desta imagem de desconfiança. Todos estes fatores interligados impactam psicologicamente no

profissional, que se sente cada vez mais descartável/insignificante e distante, o que contribui para uma delapidação de competências.

Ao longo deste relatório, constatou-se que a *internet* e a “nuvem” possuem um papel fundamental nas rotinas das empresas e indivíduos. Não só agilizam a comunicação e a partilha de materiais, como também possibilitam controlar processos, armazenar dados e alojar várias plataformas de trabalho, referidas no subcapítulo 1.3. Em contrapartida, as empresas tornaram-se mais vulneráveis a ciberataques, o que deu origem à criação de redes de cibersegurança capazes de prevenir e combater quebras de segurança, eficiência e confidencialidade.

Todavia, apesar do uso desenfreado dos sistemas de tradução automática e de outras tecnologias mencionadas no capítulo anterior por parte das empresas para aumentar a produtividade, é necessário realçar que o profissional terá sempre um papel fundamental e insubstituível no processo da legendagem. Tal como foi referido, o profissional edita, corrige, aprova e treina o próprio sistema. Sem pôr em causa a implementação de futuras melhorias nos processos de tradução automática, também apresentadas no capítulo anterior, um dos desafios mais difíceis de ultrapassar é o facto de muitos sistemas de tradução automática não serem capazes de abranger/compreender a complexidade e o dinamismo da língua humana, fruto das intrínsecas relações humanas, que não se expressa apenas verbal mas também corporalmente. A legendagem, como espelho do diálogo, deve mimicar de tal forma a sua espontaneidade que o próprio público, ao ler as legendas, se esqueça de qual é a língua de partida. Certas decisões sobre qual a palavra ideal de uma legenda dependem da análise da imagem, do comportamento da personagem naquele momento, do modo como se expressa e de como se relaciona com as outras personagens, fatores que escapam aos algoritmos das máquinas. Apesar da grande evolução levada a cabo ao nível técnico, como por exemplo a segmentação automática ou o alerta quando o número de caracteres e a velocidade são ultrapassados, questiono se os programas serão capazes de definir ou manter os códigos temporais aquando da importação da legenda para o sistema de tradução automática. Note-se que, no capítulo 2.2., referi que conseguia apenas traduzir e legendar (sem revisão), no máximo, 20 minutos por dia, incluindo todo o processo, ou seja, a tradução, que implica consulta de fontes externas, juntamente com o *spotting*, bastante demorado. Apesar de não ter tido contacto com nenhuma ferramenta ASR, pergunto-me também qual será o seu futuro desenvolvimento. Atualmente, além dos erros de formatação, o principal entrave são os erros de transcrição referidos no capítulo anterior, fruto da incapacidade de o sistema reconhecer o discurso em ambientes

com ruído de fundo ou vários locutores que podem falar com sotaque ou em dialeto, ou utilizar estrangeirismos difíceis de reconhecer, situação algo comum na legendagem. Desta forma, muitas transcrições são ainda elaboradas pelo profissional que necessita de ter, para além do que já foi elencado, um “bom ouvido”.

Atualmente, há de facto uma corrida às tecnologias, um desejo frenético de digitalização, agilização e automatização em prol do aumento da produtividade e da eficiência. Naturalmente, também existe uma grande procura dos serviços de tradução em consequência da crescente quantidade de informação a necessitar de tradução, mas segundo Deryagin et al (2021) e Moorkens (2020), o tamanho e o número de tarefas, atribuídos a cada profissional, são cada vez menores, devido à sua fragmentação e simplificação. Esta tendência contribui para uma delapidação do estatuto, da qualidade do serviço e da remuneração, forçando o profissional legendador/tradutor a trabalhar com sistemas de tradução automática e outras tecnologias incapazes de resolver as questões linguísticas mais complexas e que, em última análise, separam o profissional da máquina. Todavia, não se pode negar que a introdução das máquinas/tecnologias nesta profissão tem, de facto, agilizado e facilitado todo o processo, auxiliando o profissional:

The computerized components of this work environment have proliferated. The software used for creating translation memories, aligning texts, managing terminology, checking spelling and grammar, accessing and searching electronic corpuses, and machine translation readily come to mind – without forgetting that many differently combined technologies also exist, such as those integrating translation memories, terminology bases and machine translation, all of which allows bidding for free translation to transpire and circulate on the Web. (Gambier, 2014:3)

Assim, a melhoria contínua e sistemática dos sistemas de tradução automática aliada, aos esforços de sindicatos e/ou associações que lutam pelos direitos da profissão, está a contribuir para uma mudança da imagem do profissional, a peça-chave do processo, na qual as tecnologias devem maximizar as capacidades do mesmo, em vez de as vulgarizar ou desvalorizar. Neste cenário, o profissional detém o conhecimento e domínio sobre a tecnologia/inteligência artificial e tira partido dela, ou seja, passa a haver uma ligação harmoniosa entre ambos.

3.2.1. O uso da tecnologia na formação: profissão de tradutor em mutação

A transformação digital teve e tem um profundo impacto na sociedade atual. Não só alterou, radicalmente, a estrutura das organizações como tudo ficou mais rápido e dinâmico e o volume da informação é infinitamente maior e não para de aumentar. Em consequência, surge uma alteração no comportamento do público, traduzido pelo aumento do seu grau de exigência. A tradução, como fenómeno de comunicação,

adaptou-se através da sua automatização e diversificação a novos tipos de tradução, referidos no subcapítulo 1.2., que espelham a sociedade atual. Até a própria indústria da língua também se alterou, dando origem a novos nichos e tendências de mercado, como por exemplo a localização, definida como a adaptação de um produto para distribuição local. Aposta-se cada vez mais neste mercado altamente tecnológico, complexo e inovador, tendo em conta a sua versatilidade comercial. Assim, de forma a responder a esta constante diversificação e especificação do mercado, foi criada uma série de novas profissões, como por exemplo localizadores, pós-editores ou transcriutores. Com o objetivo de assegurarem a sua empregabilidade e se manterem competitivos num mercado altamente volátil, os futuros profissionais devem estar preparados para desempenhar uma multiplicidade de tarefas que, saindo do domínio da tradução, dependem, sobretudo, do domínio das competências tecnológicas. Tal como Maia (*apud* Sakwe, 2015:92) afirma, “Nowadays students need to be trained for the much wider variety of roles summed up in the phrase, ‘language services provider.’” Por conseguinte, o mercado atual idealiza o perfil do tradutor como um profissional altamente flexível, capaz de trabalhar em equipa e adaptar-se a qualquer tarefa para além da tradução. Assim, com o objetivo de responder às exigências e expectativas do mercado, o futuro profissional deve possuir competências diversificadas e a *internet*, aliada à passagem do formato analógico para o digital, é crucial na obtenção de fontes de informação vastíssimas que qualquer um pode alcançar, reunir e partilhar.

De modo, pois, a evitar que “(...) jobs of legitimate interest to our students will become the preserve of computer engineers or other technicians with foreign language skills, rather than career opportunities for university-trained translators.” (Samson, 2005:104), é fundamental que as universidades e outras instituições do ensino superior, responsáveis pela formação/acreditação dos futuros profissionais, não só diversifiquem a oferta, de forma a cobrir os vários tipos de tradução existentes, mas também apostem na formação tecnológica como um dos pilares fundamentais no exercício da profissão de tradutor. Atendendo a que a qualidade do serviço prestado ao cliente depende da mestria em manusear novas ferramentas, de acordo com Kornacki & Pietrzak (2021), é comum haver uma certa ansiedade tecnológica, isto é, insegurança ao lidar com os desafios tecnológicos colocados durante o processo da tradução. Por isso, os alunos devem ser imersos em ambientes completamente tecnológicos ou ambientes híbridos, mas em frequente interação com a tecnologia, onde além de serem desafiados a lidar e gerir uma panóplia de ferramentas de tradução, são também incentivados a realizar tarefas, no

âmbito do processo de aprendizagem, totalmente *online*, utilizando outro tipo de ferramentas/recursos, como por exemplo formas de comunicação e pesquisa de materiais.

Devido à pandemia, o ensino remoto é uma realidade. Os alunos foram obrigados a explorar novas ferramentas e a conectarem-se entre si, através dos seus computadores. Tal como foi referido, além das ferramentas de tradução, também houve uma proliferação e aprimoramento de outras ferramentas, nomeadamente de comunicação, na gestão das interações interpessoais, partilha de opiniões e manutenção de relacionamentos. Contudo, o facto de o aluno estar totalmente imerso neste ambiente tecnológico e individual permitiu que este procurasse e adquirisse conhecimento de uma maneira mais autónoma e personalizada. Como referido no subcapítulo 1.3., a transição da Web 1.0 para a 2.0 e depois para a 3.0 permitiu que os utilizadores/alunos construíssem a sua própria informação em função de diferentes expectativas e preferências, alterando o fluxo de informação, agora bidirecional. Assim, o ensino atual simula cada vez mais o mercado, pois o aluno, através da seleção, utilização e gestão autónoma de várias ferramentas adquire outras capacidades fundamentais, além das competências técnicas, como por exemplo autonomia, multifuncionalidade, proatividade, trabalho em equipa, gestão e reflexão. Segundo a corrente pedagógica emergente⁷, o aluno deixa de ser um simples recetáculo de informação, tornando-se um agente ativo e central que reúne conhecimento e capacidades adaptáveis através das experiências vividas no mundo real da tradução e partilhadas com outros colegas, remetendo, cada vez mais, o professor ao papel de supervisor pedagógico. (Marczak, 2018). Note-se que, por natureza, o Homem é um ser social que adquire conhecimento através do contacto com outros indivíduos. Produz e reproduz conhecimento e informação, fruto da ânsia de saber, por querer explicar, conhecer e dominar, adaptando o conhecimento às circunstâncias avaliadas por ele mesmo. Daí a componente prática de um estágio ser bastante relevante para a formação, pois permite o contacto direto com experiências marcantes que irão moldar o futuro profissional de tradução. Estudar também é praticar.

Esta imersão tecnológica e o contacto direto com o mercado são extremamente relevantes na formação na área da legendagem e de outros tipos de tradução audiovisual, pois são domínios cada vez mais automatizados e tecnológicos que envolvem vários agentes. Se outrora não era possível incluir a legendagem na formação dos futuros

⁷ O termo “emergente”, aplicado à pedagogia da tradução por Donald Kiraly, remete para a corrente filosófica da Teoria da Emergência que consiste na formação de padrões complexos a partir de várias interações simples. Para mais esclarecimentos, consultar Kiraly (2013), Edwards (2015) e Kenny (2020).

profissionais devido à exclusividade dos *softwares* e de outras ferramentas, hoje em dia o mesmo não se observa devido à quantidade de *freewares* existentes na *internet*. Reconhecendo a audiovisualização da comunicação, a globalização da legendagem, referidas no subcapítulo 1.3., e a luta pelos direitos de acessibilidade, referida no subcapítulo 1.2., as universidades e outras instituições de ensino superior diversificam cada vez mais a sua oferta, apostando na área da tradução audiovisual e afins, atendendo, de igual forma, às exigências e necessidades do público com problemas auditivos ou visuais.

Assim, perante o papel fundamental que a tecnologia desempenha na sociedade, definindo competências e tendências, acredito que, de acordo com Samson (2005), seja crucial desenvolver e aprofundar a disciplina da componente tecnológica no 2º ciclo do curso de tradução, de forma a englobar as diferentes aplicações da tecnologia na tradução. Tal como os Estudos de Tradução ou a Teoria da Tradução, cuja lecionação permite a aplicação dos conhecimentos conceptuais aos diversos tipos de tradução incluídos no programa, também a Tecnologia da Informação para a Tradução, outro pilar fundamental na tradução, deve continuar a acompanhar os formandos ao longo do 2º ciclo do curso. O estudo desta área não deve permanecer periférico nem ser considerado como aplicável apenas a áreas específicas, como por exemplo a tradução técnica. Da mesma maneira que os conhecimentos conceptuais são multidisciplinares, o mesmo deve ser aplicado aos conhecimentos tecnológicos, os quais devem ser estudados de uma forma mais holística e profunda. Além disso, tendo em conta a importância já referida que tradução audiovisual, nomeadamente a legendagem, possui na atualidade, também sugiro a inclusão deste tipo de tradução no leque já diversificado de traduções que o 2º ciclo abrange, incluindo as modalidades para público com limitações visuais e/ou auditivas. Como já aludi, a disciplina tecnológica seria essencial para o estudo da legendagem e de outros tipos de tradução audiovisual, devido à intrínseca relação existente entre ambos, plasmada na abundância de *softwares* de legendagem cada vez mais complexos.

3.3. Apresentação do *software* de legendagem *Ooona Toolkit*

Num mercado onde os meios de comunicação social estão em constante crescimento, os serviços de tradução precisam de pensar local e globalmente e trabalhar em sintonia com equipas distribuídas vinte e quatro horas por dia, para atender às necessidades em constante evolução. Assim, numa tentativa de auxiliar o profissional neste mercado extremamente exigente, a empresa Ooona, fundada em 2012, foca-se na produção e

desenvolvimento de ferramentas/aplicações na área da legendagem aplicadas ao mercado da localização, abrangendo todas as ações referentes ao processo, desde a criação e edição de legendas ao *burn in* das mesmas. Adotando uma política centrada no utilizador e na experiência deste, todas as suas ferramentas, englobadas no Ooona Tools/Toolkit, são customizáveis, intuitivas e baseadas na nuvem, sem requerer a instalação de *software* e permitindo ao profissional trabalhar a partir de qualquer lugar. Além disso, como não pertence a nenhuma empresa de serviços linguísticos, o Toolkit, mediante o pagamento de uma subscrição, está disponível para todos os utilizadores e estes, caso desejem, podem solicitar o agendamento de uma *demo*.

O Toolkit oferece as seguintes ferramentas: *Create*, criar e editar legendas; *Translate*, criar e editar legendas a partir de um *template*; *Transcribe*, criar guiões através da tecnologia ASR; *Review*, rever e editar legendas de outros projetos; *Subtitle Converter*, converter ficheiros nos mais variados formatos; *Burn & Encode*, inserir legendas no vídeo; e *Compare*, comparar dois ficheiros de legendas. As ferramentas *Create*, *Translate*, *Review* e *Subtitle Converter* possuem duas versões, *Standard* e *Pro*, que incluiu outras funcionalidades como por exemplo a deteção automática de mudanças de cena ou um sistema customizável de deteção de erros, e ainda é possível obter pacotes, de acordo com as versões. São também muito flexíveis porque a subscrição pode ser semanal, mensal, semestral ou anual e o profissional pode anular a sua subscrição quando desejar.

Além do Toolkit, outros serviços/produtos do Ooona são: duas plataformas de gestão automática, *Ooona Manager* e *Ooona Integrated*, que integra não só a primeira como também as ferramentas; *Ooona API*, isto é, soluções de integração das ferramentas nas próprias plataformas de gestão das empresas e customização das plataformas de gestão da Ooona; *Ooona Edu*, ou seja, uma plataforma apenas dedicada ao ensino da legendagem, incluindo *closed captions*; e *The Pool*, isto é, uma plataforma onde os profissionais de localização podem registar-se e as empresas linguísticas podem procurar o profissional que melhor se adapte ao seu projeto.

3.3.1. Análise crítica do *software* de legendagem Ooona Toolkit

Esta análise crítica enquadra-se no âmbito da ferramenta *Create*, versão *Pro*, pois foi a ferramenta utilizada durante o estágio. Dado ter sido o meu primeiro contacto com um editor de legendagem, e tendo em atenção o curto período em que a utilizei, optei por entrevistar (Anexo 1), oralmente, através da aplicação de conferências Zoom, o

supervisor Renato Barcelos, utilizador do *software Ooona Toolkit*. Esta reunião também foi assistida por uma outra estagiária. Nesta entrevista, o formador Renato Barcelos não só me deu a conhecer as potencialidades e limitações gerais do *software* e partilhou as suas opiniões e experiência sobre a aplicação de algumas novas tecnologias na legendagem, nomeadamente a tradução automática como também esclareceu certas dúvidas sobre o ramo da legendagem. Todavia, seria necessário mais tempo para conhecer devidamente as potencialidades do *software* e, assim, realizar uma análise crítica mais extensiva e aprofundada.

Resumidamente, a ferramenta *Create* é um editor de legendagem que executa o primeiro passo do processo, isto é, a criação, tradução e edição de legendas. Está disponível em doze línguas diferentes e a versão *Pro* apresenta mais opções de importação, incluindo guiões. Também realiza a deteção automática de mudanças de cena, a ferramenta *Translate Pro* e um sistema customizável de QC. Este *toolkit*, *Create* e *Translate*, está englobado numa plataforma de gestão atribuída a cada utilizador, extremamente útil no bom desempenho profissional do tradutor. Como já mencionado no subcapítulo 2.2., após realizar o *login*, a página principal da plataforma mostra a agenda (A) onde estão enumeradas as tarefas a entregar, com as respetivas datas, detalhes e anúncios gerais/avisos (B), caso haja alguns. Na parte superior do ecrã, estão quatro separadores, entre os quais se destaca o “My menu” (C) contendo todas as informações necessárias à gestão e organização do profissional, como por exemplo as tarefas, folha de horário ou mensagens. Através do separador ao lado, “Toolkit”, pode-se aceder diretamente às ferramentas *Create* e *Translate*. Antes de começar a trabalhar, é necessário fazer o *check-in*, clicando no botão ou acedendo ao sub-separador “Timesheet”. Por baixo deste botão, encontra-se um aviso, “You have X tasks ready”, onde também se poderá aceder à página seguinte.

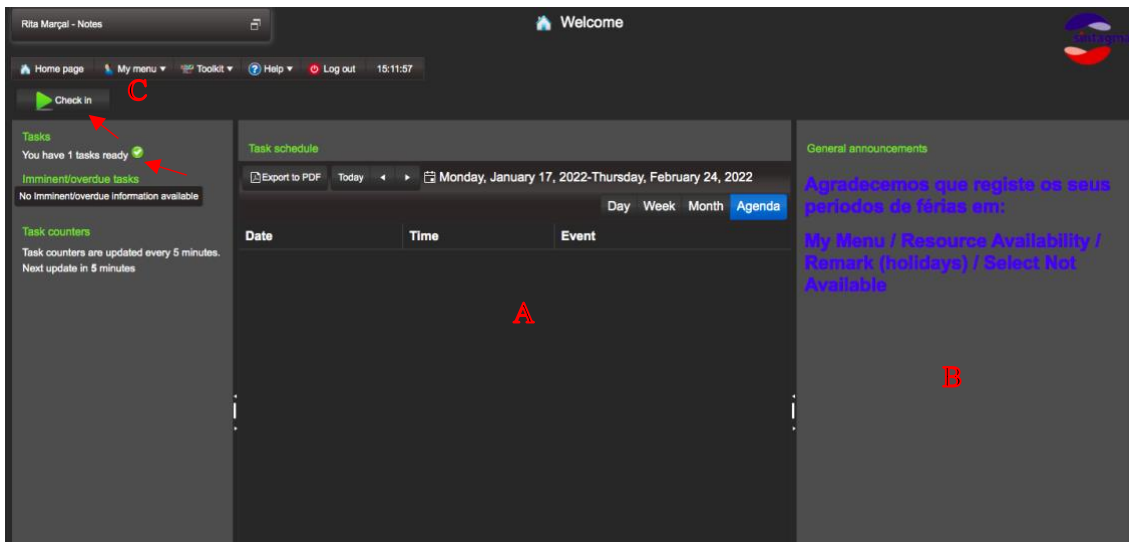


Fig. 4 – Plataforma de gestão do *Oona Toolkit*
 Fonte: *print screen* do software de legendagem *Oona Toolkit*

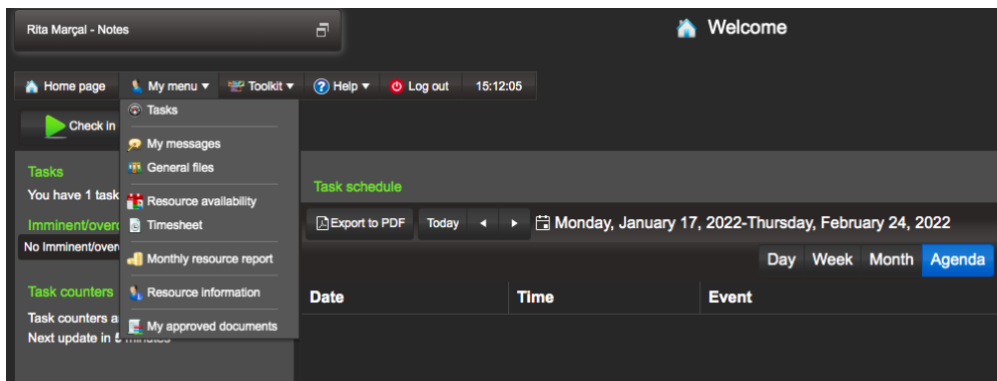


Fig. 5 – Opções do separador “My menu”
 Fonte: *print screen* do software de legendagem *Oona Toolkit*

Após o *check in*, acede-se ao sub-separador “Tasks”, que está dividido em “My tasks”, as tarefas por realizar, e “Tasks completed”, as tarefas já realizadas.

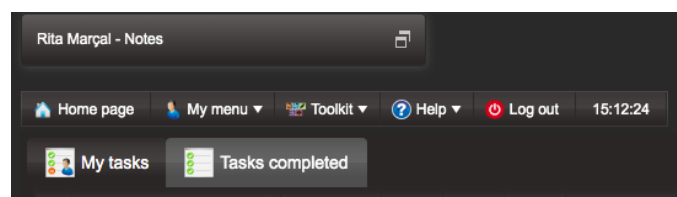
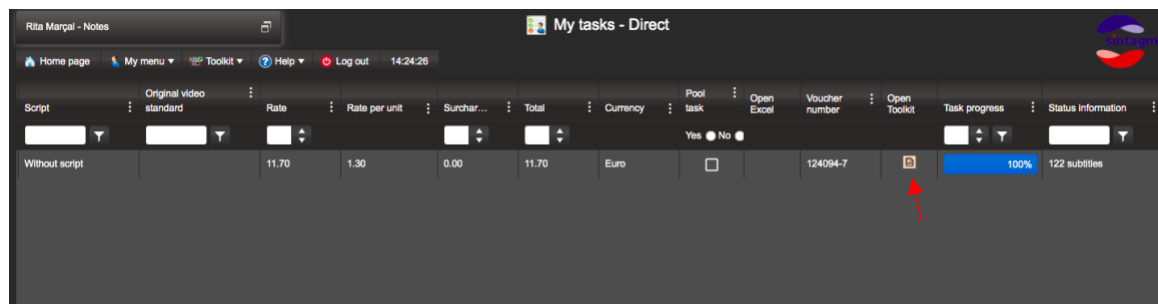
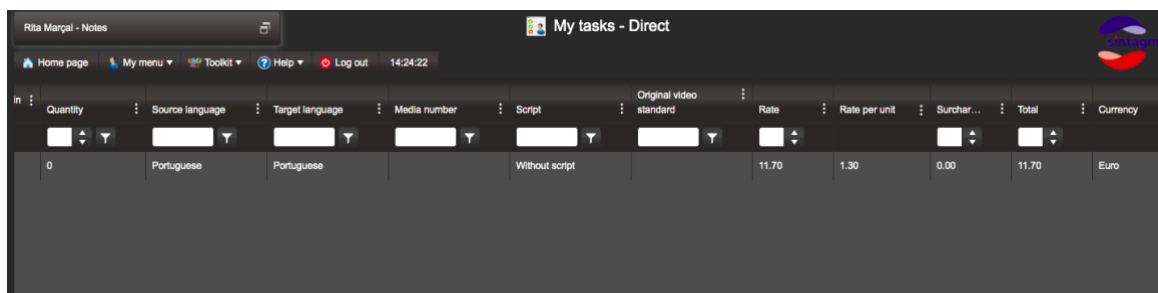
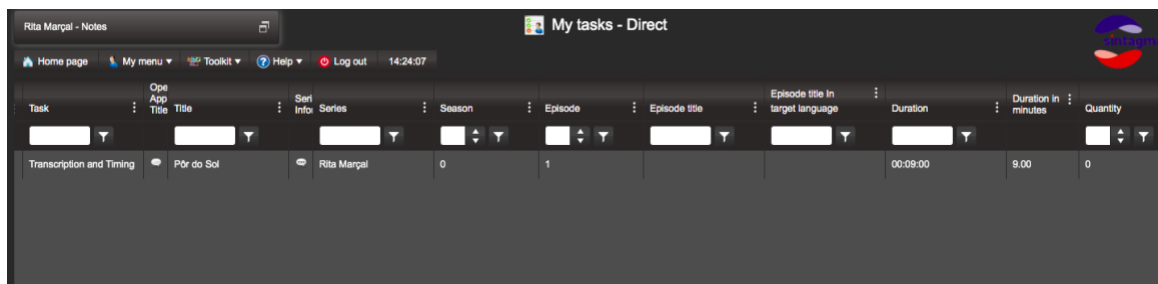
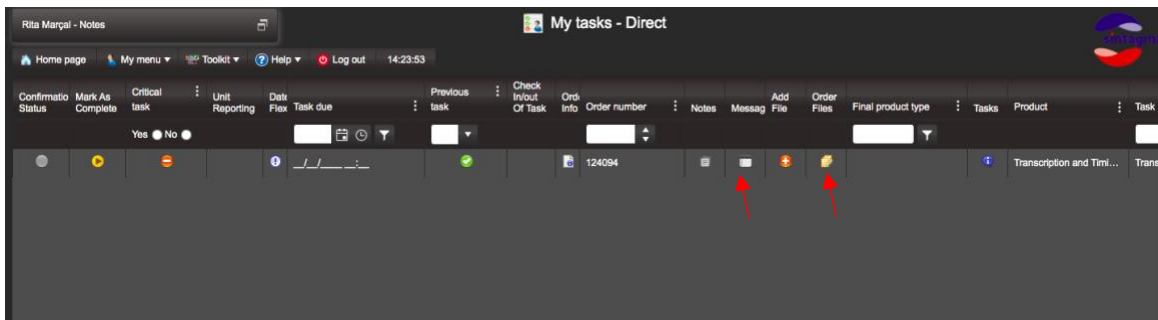


Fig. 6 – Separadores “My tasks” e “Tasks completed”
 Fonte: *print screen* do software de legendagem *Oona Toolkit*

No primeiro separador, as tarefas estão organizadas de acordo com várias informações, como por exemplo o prazo de entrega, o número de identificação, descrição, título, nome do profissional responsável, duração, línguas de partida e chegada e a percentagem de progresso, correspondente ao número de legendas já produzidas.



Figs. 7 a 10 – Janela do separador “My Tasks”, por ordem sequencial de visualização
 Fonte: *print screen* do software de legendagem *Oona Toolkit*

A maioria das tarefas é acompanhada por um guião que é descarregado no ícone “Download file” (📄) em “Order files” (📁), que contém outros documentos relevantes para a tarefa.

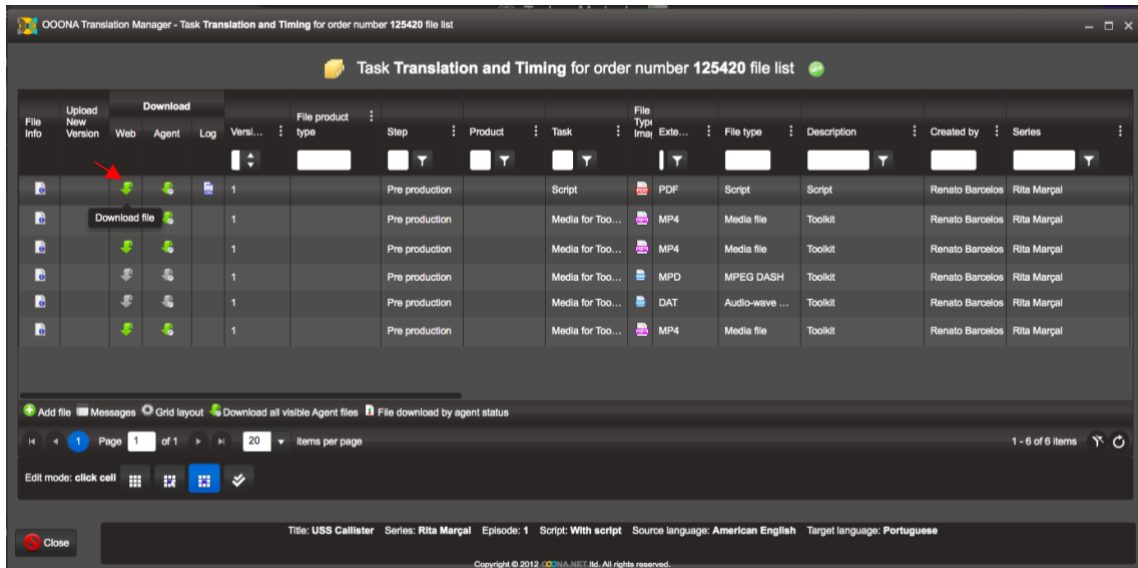


Fig. 11 – Janela do ícone “Order Files”

Fonte: *print screen* do *software* de legendagem *Ooona Toolkit*

Os parâmetros são indicados no ícone “Messages” (📧), sendo que não é possível entrar no *software* de edição até que a mensagem seja lida e confirmada como “Completed”. Ao clicar no ícone “Show message” (ⓘ), a mensagem é ampliada. Após a mensagem confirmada e o guião descarregado, o profissional pode aceder à ferramenta através do ícone “Open Toolkit” (📁).

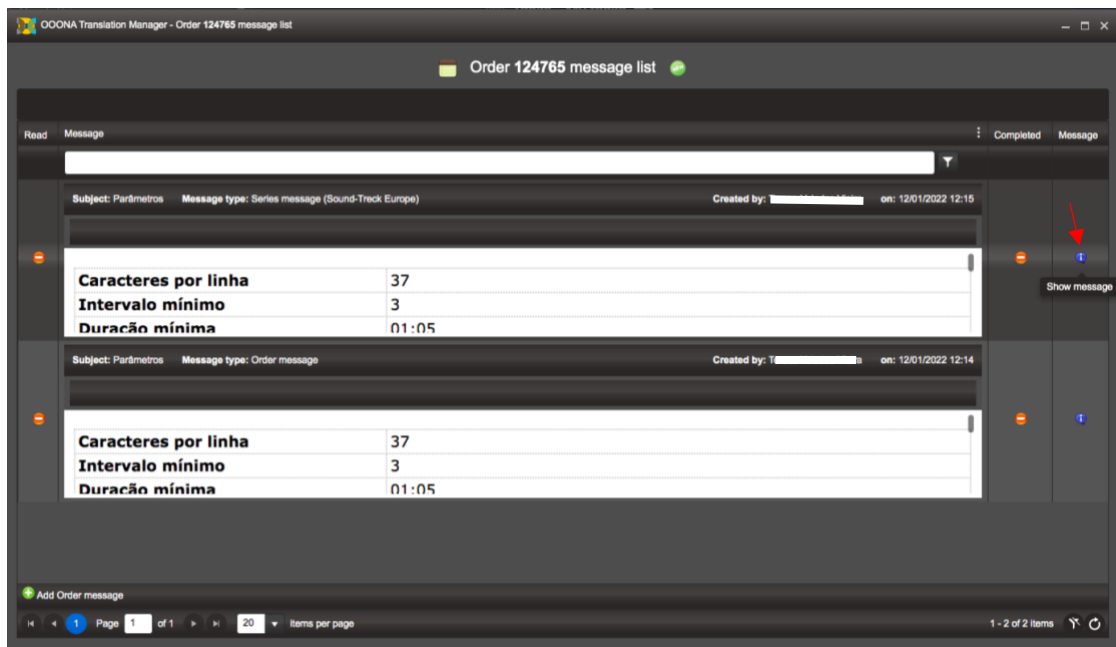



Fig. 12 – Janela do ícone “Messages”

Fonte: *print screen* do *software* de legendagem *Ooona Toolkit*



Fig. 13 – Mensagem ampliada

Fonte: *print screen* do software de legendagem *Ooona Toolkit*

No segundo separador, as tarefas já realizadas estão organizadas de acordo com a data em que foram terminadas, sendo também possível observar as mesmas informações e clicar nos mesmos ícones referidos acima. Ao clicar no ícone “Order tasks” (), o utilizador pode observar as diferentes etapas da tarefa, quem as realizou e quando terminou, o que confere uma grande transparência e capacidade de monitorização do fluxo de trabalho corrente e facilita a comunicação entre colegas.

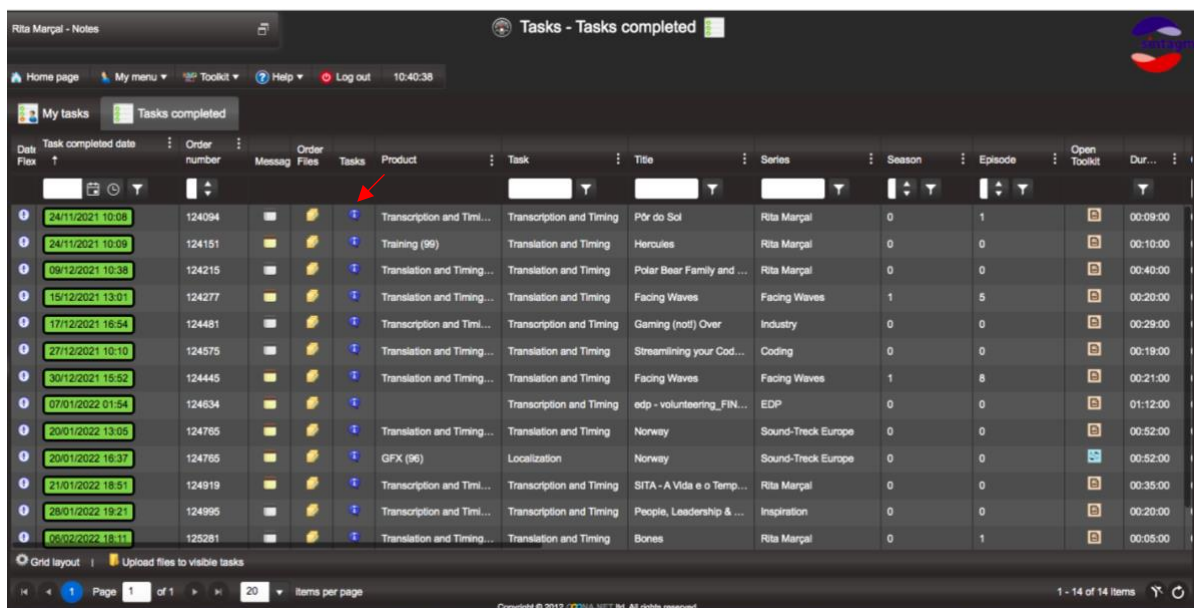


Fig. 14 – Janela “Tasks completed”

Fonte: *print screen* do software de legendagem *Ooona Toolkit*

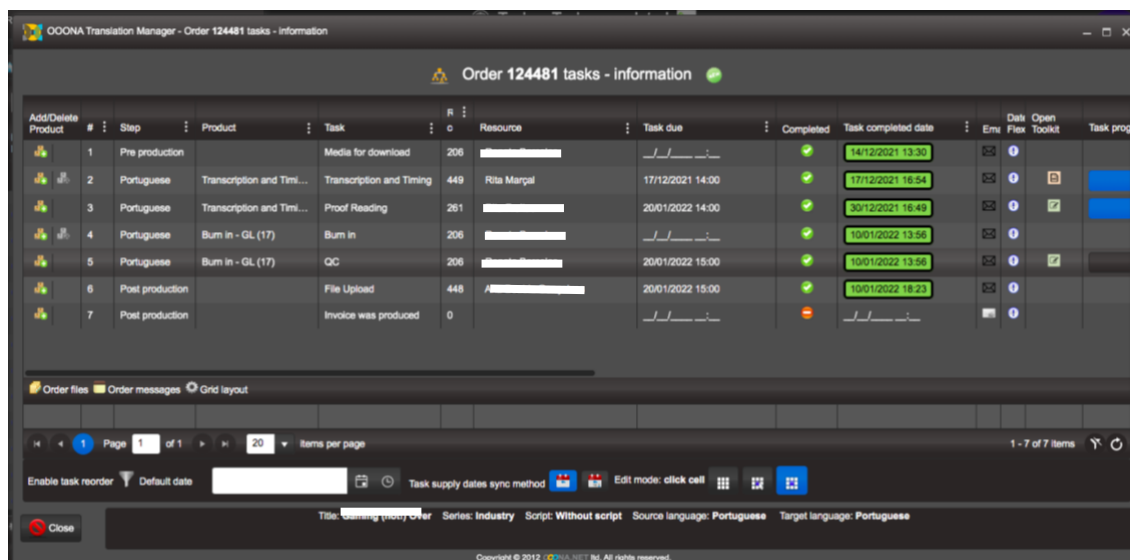


Fig. 15 – Corrente de trabalho sobre um projeto específico, com as diferentes tarefas

Fonte: *print screen* do software de legendagem *Oona Toolkit*

Uma vez na ferramenta *Create*, a sua interface compõe-se da seguinte forma: o friso de edição (A) na parte superior do ecrã, onde o profissional pode realizar diversas operações relacionadas com as legendas, o vídeo (B), na parte central do ecrã juntamente com o espaço de criação/edição de legendas (C), e na parte inferior, o friso cronológico (D), onde as legendas são representadas em caixas azuis e podem ser editadas usando o rato. Neste friso, também é possível observar a faixa de áudio e as mudanças de cena, sinalizadas a amarelo.

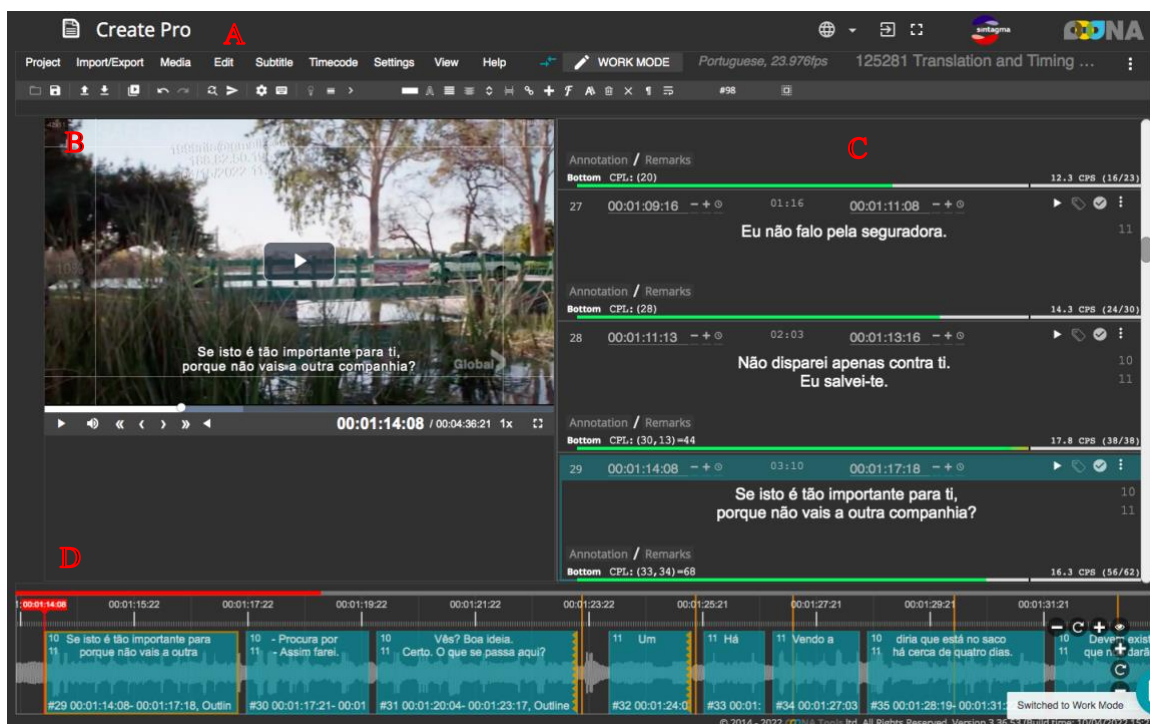


Fig. 16 – Ambiente de trabalho da ferramenta *CreatePro*

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

No espaço de criação de legendas, estas estão organizadas individualmente por ordem numérica (A), mostrando o código temporal com a duração correspondente (B), caracteres por linha (*characters per line*, cpl) (C) e velocidade de leitura (*characters per second*, cps) (D). Neste mesmo espaço, para cada legenda, o profissional pode fazer comentários ou anotações (F) que podem ser vistos por outros profissionais durante, por exemplo, a revisão.

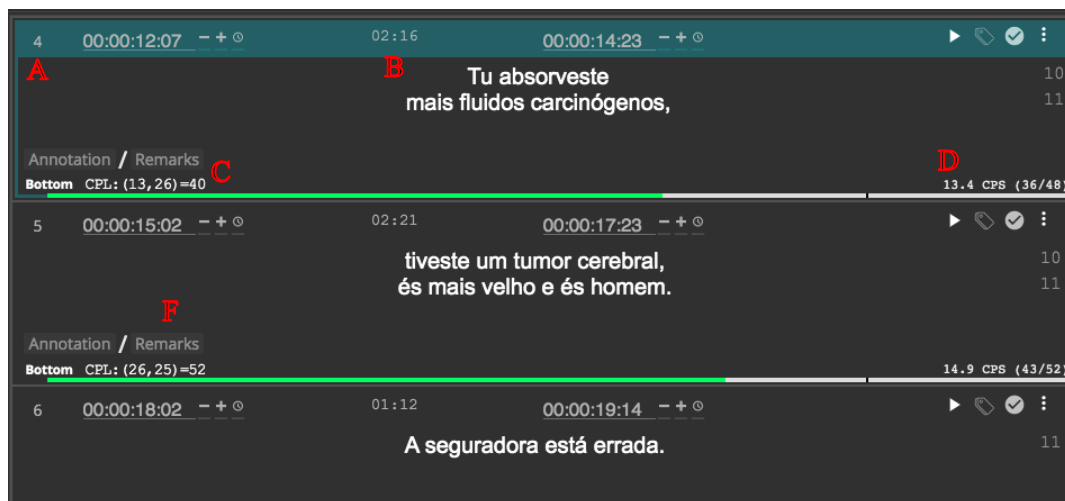


Fig. 17 – Editor de legendas da ferramenta *CreatePro*

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

O profissional também pode alterar o estilo de letra, tamanho, posição e alinhamento de cada legenda e ainda juntá-la, separá-la ou eliminá-la através do friso na parte superior do ecrã, ou clicando no botão direito do rato.

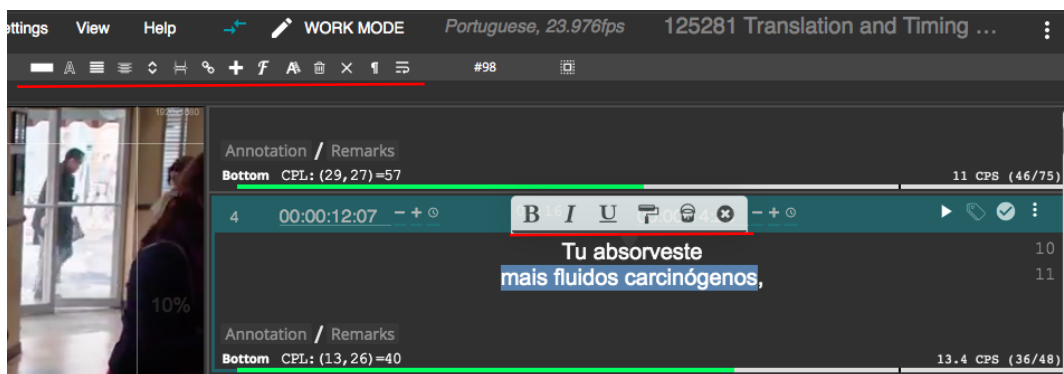


Fig. 18 – Opções de edição

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Em alternativa, e para economizar tempo, em vez de arrastar o rato para efetuar estes comandos básicos o profissional pode socorrer-se de um ágil sistema de tecla de atalhos, cuja definição e customização é possível utilizando o ícone e opção “Hotkeys”

() no separador “Settings”.

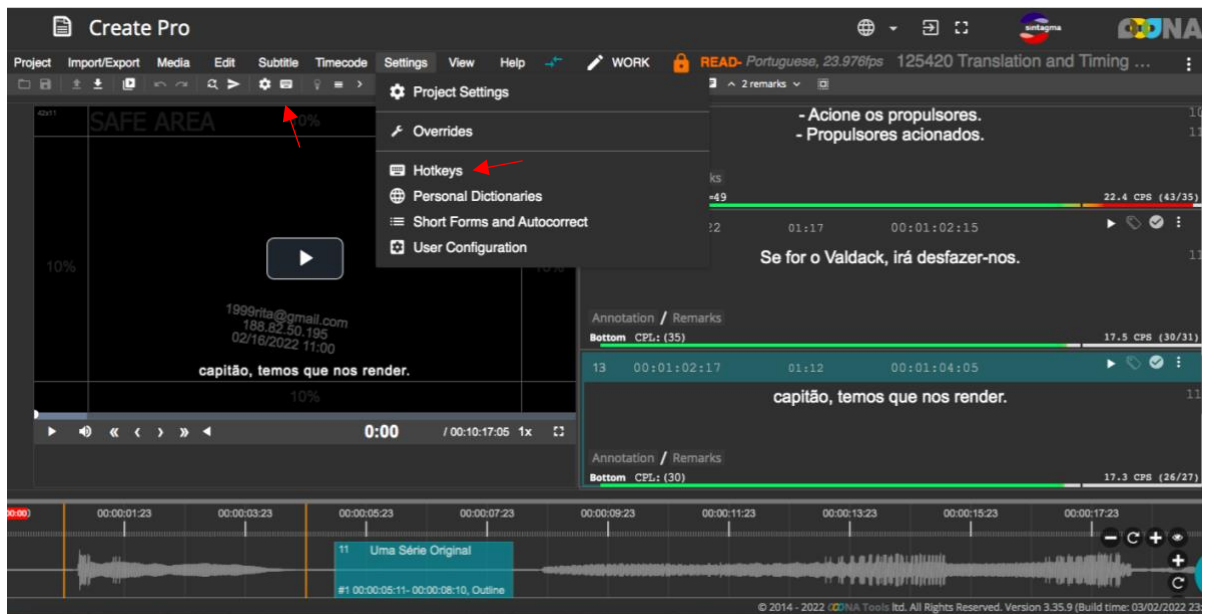


Fig. 19 – Opção e atalho “Hotkeys”

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Assim, clicando em “Edit”, o utilizador pode criar o seu próprio sistema de teclas que se adapte à ergonomia do seu próprio teclado ou esteja baseado em antigas experiências com outros *softwares* e sistemas de teclas, facilitando uma melhor adaptação ao funcionamento desta ferramenta. Após estar satisfeito com o seu sistema, o utilizador pode gravá-lo, atribuindo-lhe um nome, aplicá-lo e trocar entre sistemas, surgindo um aviso sobre a troca.

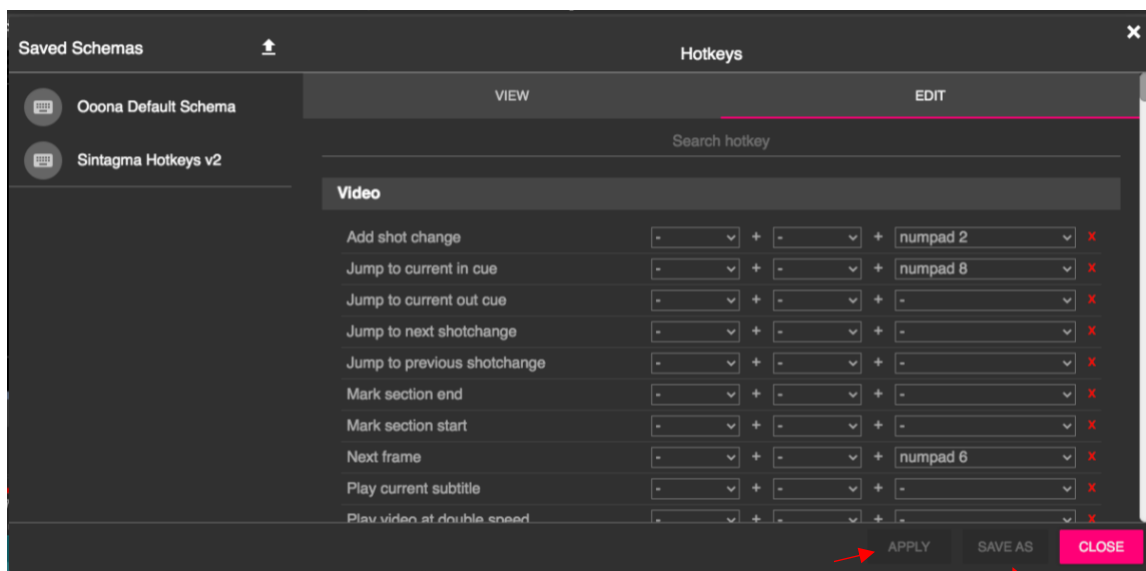



Fig. 20 – Janela do sistema de customização “Hotkeys”

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Apesar da possibilidade da modificação livre dos controlos, é necessário ter em conta que como esta ferramenta é apenas compatível com o Chrome; o computador dá primazia aos atalhos do Chrome e por isso os controlos da ferramenta não devem ser iguais aos do motor de busca. No meu caso, apesar de a ferramenta já ter um sistema pré-definido pela Oona, trabalhei com o sistema definido pela Sintagma, sendo este o seguinte no teclado numérico: 1 e 3 – recuar e avançar um 1 segundo, 4 e 6 – avançar e recuar 1 frame, 5 – play/pausa, 0 e enter – marcar código temporal de entrada e saída e ctrl+ f8/f7/f6 – juntar ou separar ou apagar legendas.

Tal como os diferentes sistemas de atalhos, também se pode definir, aplicar e gravar diferentes conjuntos de parâmetros, podendo ser reutilizados em vários programas. Extremamente importantes para a realização de qualquer projeto, os parâmetros são definidos em “Project Settings” no mesmo separador “Settings”, sendo, no meu caso, os mais importantes: o número de caracteres por linha, definido em “Screen”, velocidade de leitura em “Reading Speed”, intervalo mínimo entre legendas e durações máximas e mínimas das legendas, todos definidos no separador “Cues”. Como já mencionado, caso os parâmetros sejam utilizados apenas uma vez, clica-se em “Apply”, mas se os mesmos forem utilizados mais do que uma vez, clica-se no ícone “Save As” (), atribuindo-lhe um nome.

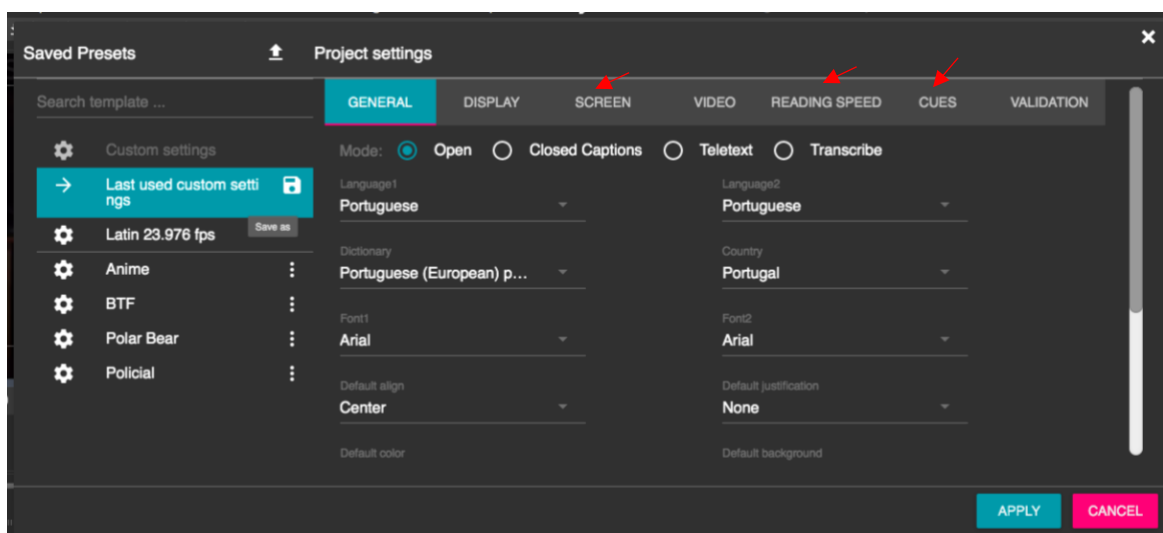



Fig. 21 – Janela com os diferentes separadores para definir os parâmetros

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Caso alguma legenda não respeite os parâmetros definidos, esta é sinalizada a vermelho no friso cronológico (A), sendo que o *software* sinaliza a vermelho os caracteres em excesso (B) e a velocidade de leitura (C), bem como altera de verde para vermelho à medida que o número de caracteres aumenta. Estes erros e outros de diferentes tipos são

sinalizados através do ícone  que organiza os erros em tópicos, visíveis pelo profissional caso este pouxe o rato sobre o ícone.

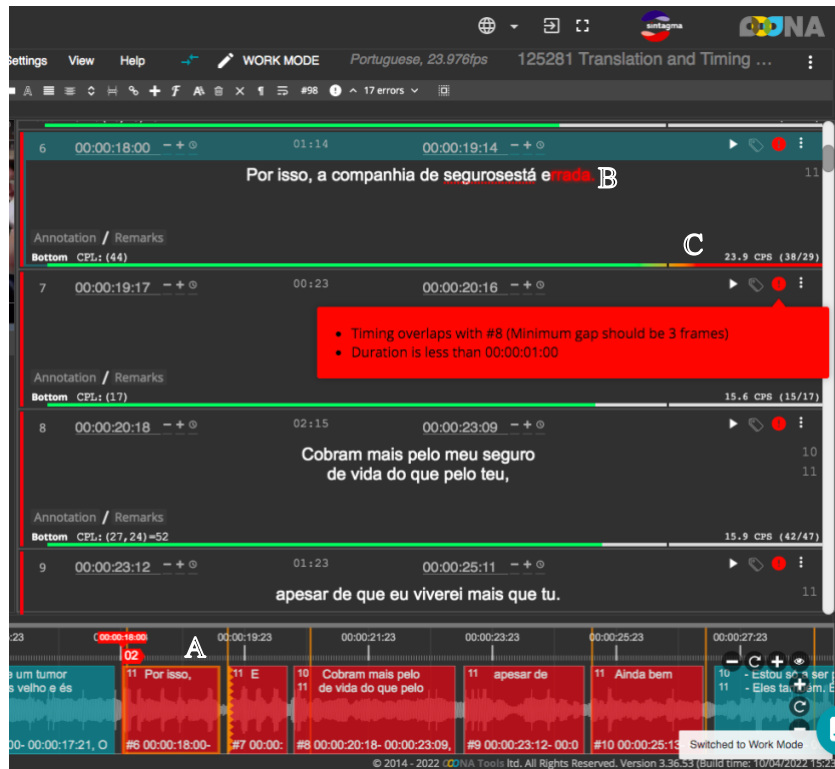


Fig. 22 – Sistema de deteção de erros
 Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Caso o profissional deseje ver todos os erros assinalados, o *software* produz uma lista com todos os erros de parametrização que pode ser vista em “Validation Errors” no separador “Subtitle”, sendo possível clicar nos mesmos e aceder diretamente ao erro.

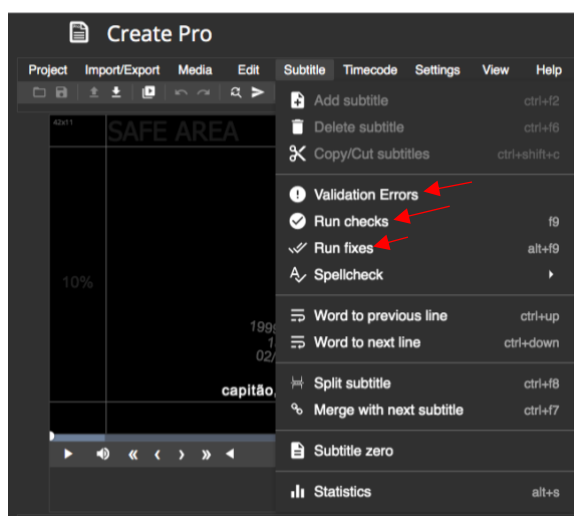


Fig. 23 – Separador “Subtitle”
 Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

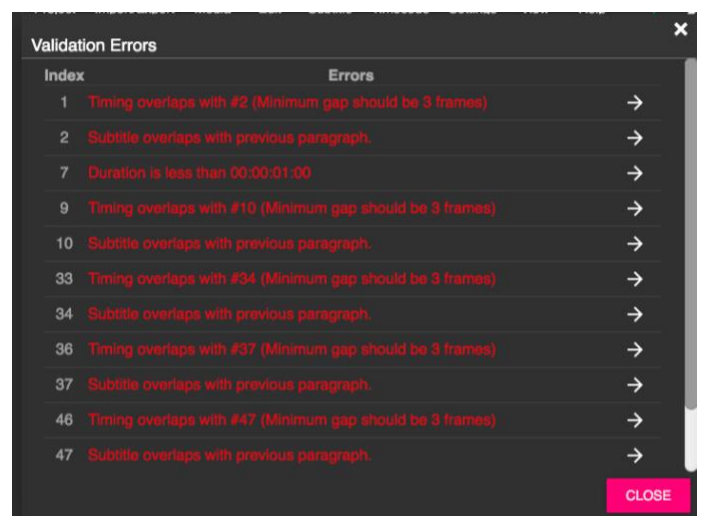
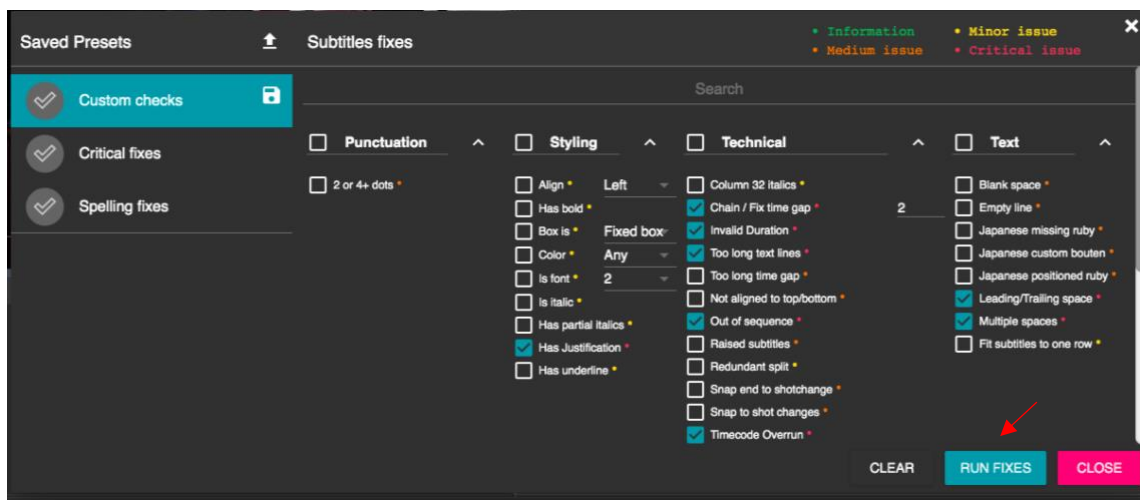
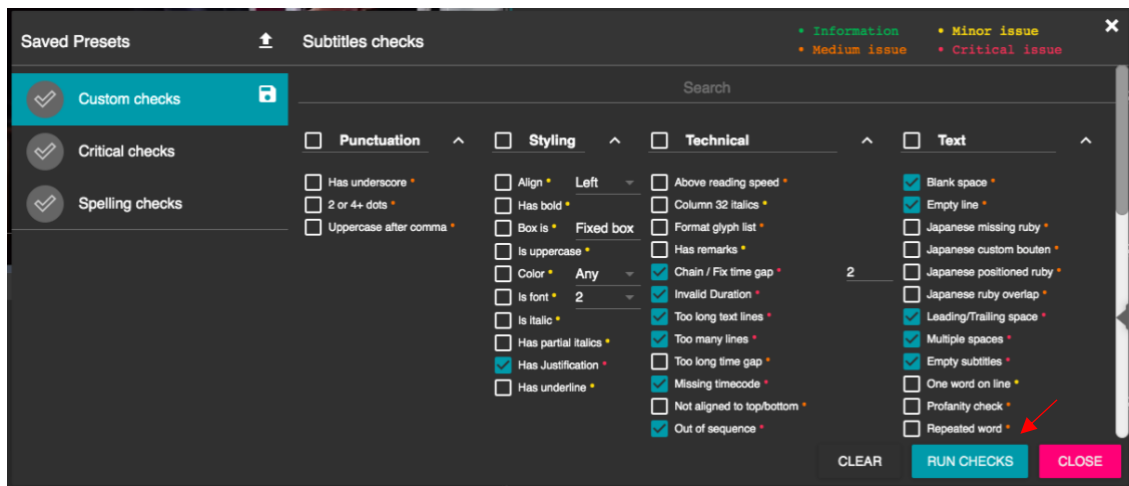


Fig. 24– Lista “Validation Errors”
 Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Além disso, o utilizador pode criar, customizar e gravar o seu próprio sistema de erros através das várias opções oferecidas por “Run checks” e “Run fixes”, ambas no mesmo separador “Subtitle”, que identificam erros, não só técnicos, mas também estilísticos, textuais e de pontuação. A primeira apenas identifica os erros e a segunda identifica-os e resolve-os automaticamente; ambas elaboram uma lista das legendas incorretas e apontam qual o problema quando o profissional clica em “Run X”.

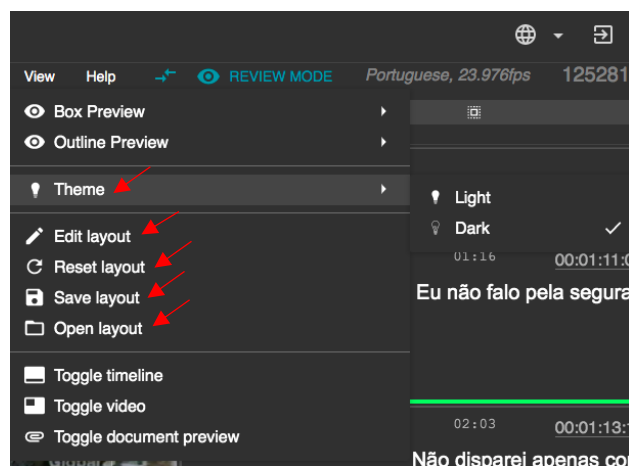
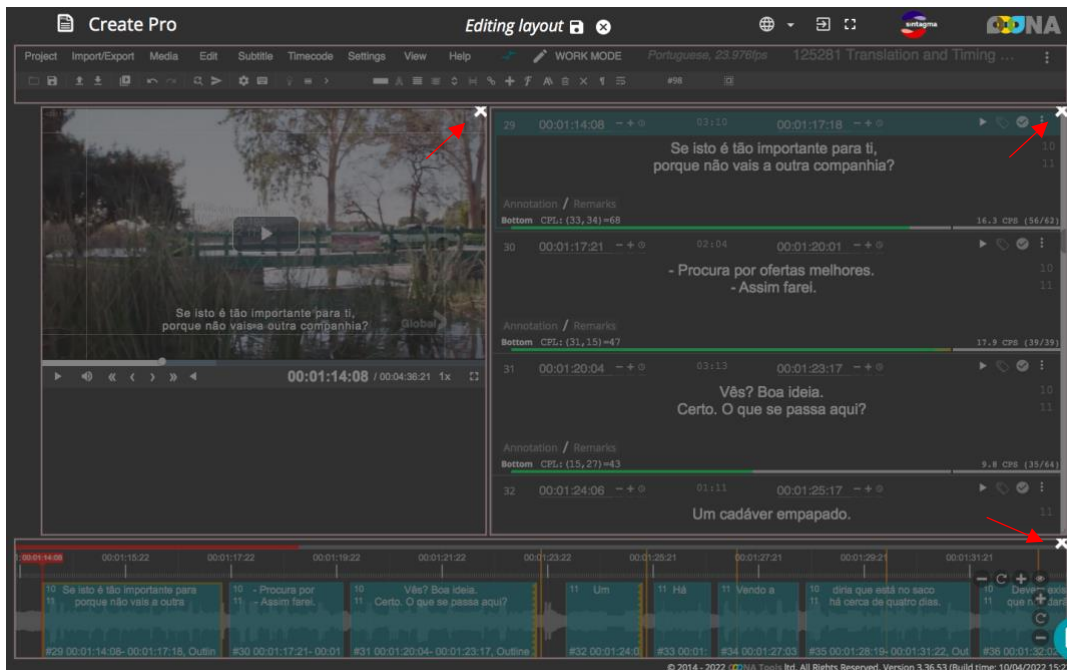


Figs. 9 e 26 – Sistemas de customização de erros “Subtitles checks” e “Subtitles fixes”

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*


Colocando o profissional/cliente e as suas necessidades em primeiro lugar, como evidenciado pela grande liberdade de customização, o *layout* e janelas, através do separador “View”, podem também ser ajustados à medida do utilizador, incluindo o tamanho e a cor. Além disso, esta ferramenta possui dois modos de trabalho, “Work Mode” e “Review Mode”, sendo que o primeiro mantém a mesma legenda seleccionada,

mesmo que os códigos temporais mudem, e o segundo é extramente útil quando o profissional está a rever o seu próprio trabalho, pois simula as legendas no vídeo.



Figs. 27 e 28 – Possibilidades de customização do *layout*

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Acrescentando ainda uma atenção especial para com o profissional, esta ferramenta está disponível em doze línguas, podendo ser alteradas no ícone  , e dispõe de um separador “Help” apenas dedicado ao auxílio ao cliente, sugerindo tutoriais em vídeo, guias de instruções e *links* para a página de ajuda da empresa e ainda um *chat*. Ademais, à medida que o profissional trabalha, a ferramenta grava automática e regularmente o seu trabalho, sendo possível verificar qual foi o último *backup* do sistema em “Restore Backup” no separador “Project”.

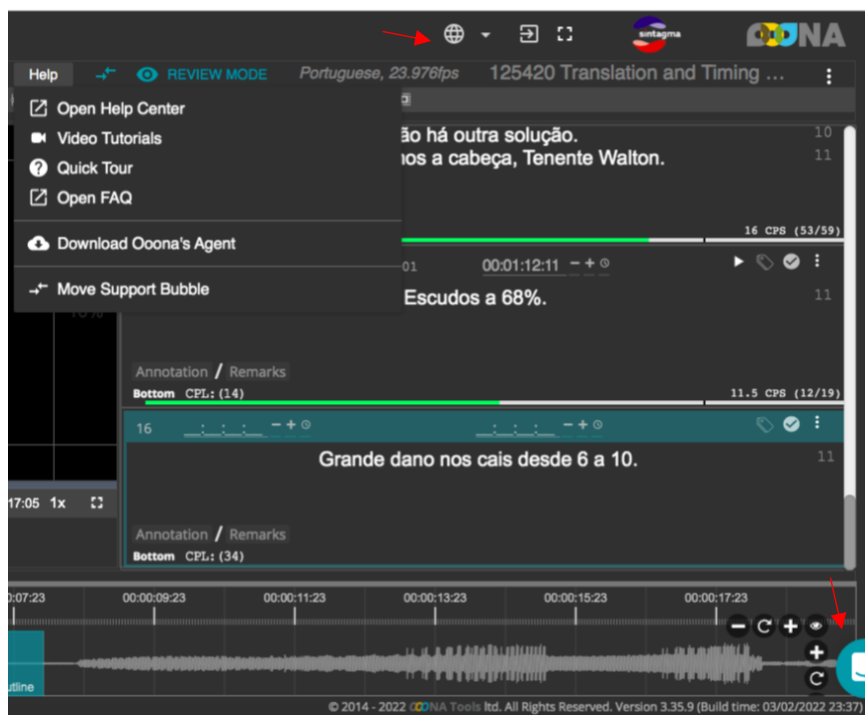


Fig. 29 – Serviços de apoio ao cliente
 Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

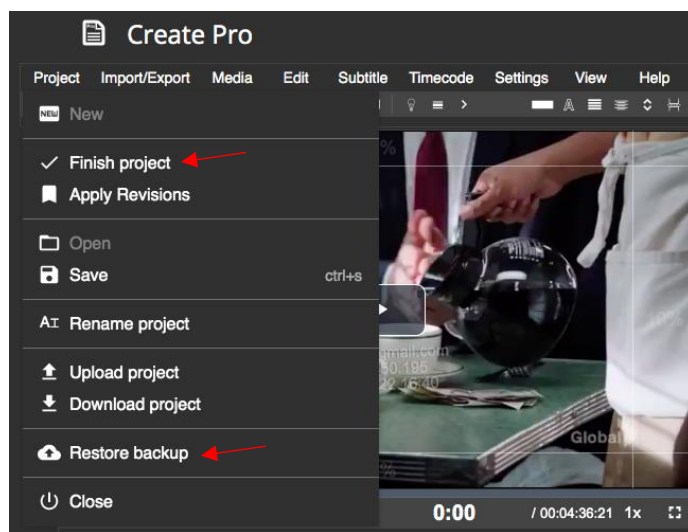
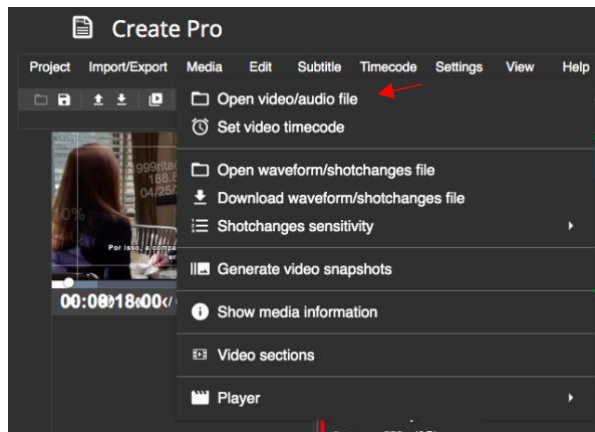
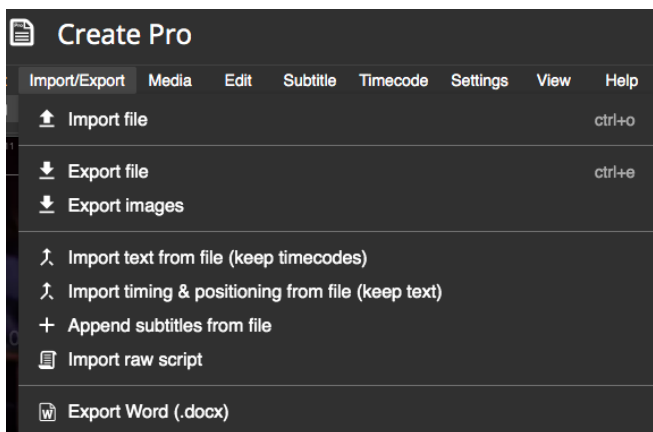


Fig. 30 – Separador “Project”
 Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

A *CreatePro* possui ainda diversas opções de importação do ficheiro a partir do próprio computador e de exportação do ficheiro final de legendas numa grande diversidade de formatos, incluindo num documento *word* já formatado e acompanhado pelos códigos temporais. Extramente útil caso a ferramenta esteja a ser utilizada por alunos, também é possível importar apenas o vídeo através do URL, acedendo à opção “Open video/audio file” no separador “Media”.



Figs. 31 e 32 – As opções de importar e exportar um ficheiro de legendas ou o próprio URL do vídeo, respetivamente

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

No meu caso, não efetuei nenhuma destas operações, pois mal abria o projeto, este já tinha sido previamente preparado por um gestor de projetos da Sintagma e quando terminava, era apenas necessário clicar em “Finish Project” no mesmo separador “Project”, não sendo possível proceder a mais alterações/edições caso a resposta fosse positiva. Por último, enquanto outros *softwares* possuem um conversor de vídeo que converte o vídeo para uma versão mais leve, facilitando a sua partilha, a *CreatePro* já cria automaticamente versões mais leves dos vídeos de modo a ser mais fácil trabalhar a partir da nuvem.

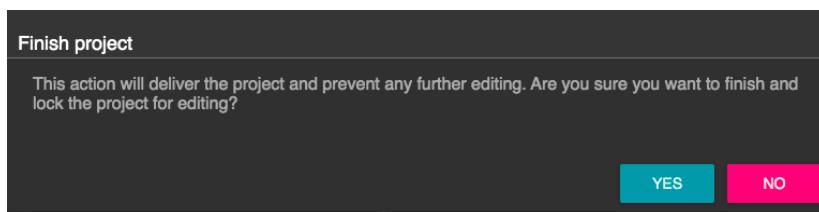


Fig. 33 – Aviso sobre terminar o projeto

Fonte: *print screen* da ferramenta *CreatePro*

Resumidamente, eis os pontos que considero positivos na minha ótica de utilizador:

- Grande flexibilidade, encaixando-se facilmente na rotina do profissional devido ao seu plano de pagamento flexível e à sua natureza baseada na Web, sendo compatível com qualquer tipo de sistema de operações (Mac ou Windows) e não requerendo instalação prévia;
- Um programa muito completo e compacto, apresentando uma interface diversa com todas as funções/opções e informações relevantes para a criação e edição de legendas. Além disso, a Oona também oferece outras funcionalidades

necessárias no processo da legendagem, proporcionando a flexibilidade que atualmente caracteriza o trabalho do profissional;

- *Layout* minimalista, com os separadores/informação organizada de forma coerente e sequencial, estando os comandos/opções mais básicos e úteis destacados e acessíveis;
- Um programa de fácil aprendizagem, mesmo para os iniciantes na área da criação de legendas, com várias opções de ajuda;
- Agilidade e eficiência através do sistema de teclas de atalho e da possibilidade de reutilizar certas opções;
- Complementação harmoniosa com a função do tradutor através de certas funções automatizadas, como por exemplo: gravar regularmente, deteção de mudanças de cena ou sinalização e correção de erros de várias categorias;
- Política amiga do profissional, permitindo uma customização não só do *layout* mas também das suas funções e comandos. O programa também está disponível em 12 línguas, o que demonstra atenção para com o profissional e respetivo contexto sociocultural;
- Constante atualização e inclusão de novas funções com base no *feedback* dos utilizadores, correspondendo às necessidades destes e à realidade do mercado atual;
- Promove o contacto e interação entre colegas através da partilha de comentários e anotações e da plataforma de gestão/agenda completa e organizada, na qual o profissional, além do seu próprio fluxo de trabalho, também pode observar o dos colegas.

3.3.1.1. Possíveis melhorias

Não obstante as vantagens referidas, a *CreatePro* apresentou algumas desvantagens, sobretudo relacionadas com a sua natureza *online*. Como requer *internet* relativamente rápida para o seu funcionamento, em locais sem ou com uma ligação instável, esta ferramenta não consegue desempenhar as suas funções e as gravações automáticas não são efetuadas, o que é bastante frustrante para o utilizador já que se arrisca a perder partes do seu trabalho. Contudo, como já apontado por Escribano (2020), uma possível solução seria o lançamento da ferramenta numa versão *offline*. O facto de ser compatível com o Google Chrome também é um pouco limitador, pois existem outros motores de busca

igualmente utilizados, como por exemplo o Safari, e, por isso, esta ferramenta também poderia estender-se a outros navegadores. Outra preocupação prende-se com a cibersegurança, de crucial importância nos tempos atuais. Sendo esta ferramenta baseada na nuvem, é naturalmente mais vulnerável a violações de confidencialidade, pois todos os dados e materiais estão armazenados num local, à partida, acessível a todos. Consciente da importância de um sistema de segurança robusto, a Ooona destaca na sua página principal os testes regulares aos seus sistemas e a certificação ISO27001, referência internacional na gestão de sistemas de segurança de informação.

No subcapítulo anterior foi referido que uma das vantagens da ferramenta é a sua integração harmoniosa com o papel central do profissional através da automatização de certas funções. Contudo, tendo em conta que o processo de tradução e legendagem é moroso, a *CreatePro* ainda está muito dependente, na minha opinião, do utilizador que ocupa um papel central neste processo, sendo responsável por elaborar, manualmente, a maior parte das tarefas de tradução, *spotting* e pesquisa. De forma a maximizar as capacidades do utilizador, complementado a função deste e economizando tempo, aconselho a implementação/inclusão de certas funções, já observadas nas *Cat-tools*. Assim, é necessário valorizar ainda mais o *feedback* dos utilizadores, para que as funcionalidades e a essência da ferramenta espelhem, com maior definição, a corrente de pensamento da Ooona, indo ao encontro do espírito da *augmented translation*, referida no subcapítulo 3.1.

Quanto ao corretor ortográfico (função “Spellcheck”), desaconselha-se o seu uso, pois é muito pouco fidedigna. Não só não reconhece o novo acordo ortográfico, como também não é capaz de distinguir entre Português de Portugal e o Português do Brasil. Ora, um corretor ortográfico que não esteja atualizado constitui um entrave ao processo de tradução, pois exige do profissional uma atenção redobrada, difícil de manter em momentos de maior cansaço, conduzindo à proliferação de gralhas. Possuindo a *CreatePro* um sistema de customização de erros tão diversificado, auxiliando o profissional em várias áreas, propõe-se a melhoria e atualização do corretor ortográfico que, adaptado à linguagem coloquial, seja capaz de aceitar estrangeirismos, verificar redundâncias, bem como a posição/ordem das palavras nas frases e outros erros mais complexos.

Tal como foi mencionado no subcapítulo 2.2.2., uma das maiores dificuldades sentidas, não só pela morosidade como pela monotonia da tarefa, foi a elaboração de transcrições. Devido à pronúncia e colocação de voz dos falantes que discutiam sobre

tópicos fora da minha área de conhecimento, era necessário rebobinar e escutar várias vezes partes dos vídeos, apesar de serem completamente incompreensíveis. Assim, recorria à *internet* para pesquisar as palavras que nem sempre eram o que o falante dizia, afetando a precisão/exatidão da transcrição. No Oona Toolkit, além da ferramenta Transcribe estar equipada com a tecnologia ASR para facilitar e auxiliar na criação de transcrições, a ferramenta Create, utilizada na criação e edição de legendas intralinguísticas, através da implementação da mesma tecnologia ASR, poderia ter uma função que ajudasse a reconhecer certas palavras, abrindo caixas *drop-down* com sugestões de possíveis palavras, entre as quais o profissional selecionaria a opção mais correta. Mesmo que nenhuma das sugestões fosse a ideal, esta função já ajudaria o profissional a estender a sua linha de pensamento para outros sons que poderia não ter captado de início.

Outra dificuldade que desacelerava o processo de legendagem e que dificultou bastante o meu desempenho como legendadora foi a segmentação, ou seja, tive imensas dúvidas sobre quando deveria segmentar a legenda, sobretudo na transição entre linhas. Desta forma, tal como o programa acusa excesso de caracteres e velocidades de leituras demasiado rápidas, este também poderia alertar quando a segmentação estivesse incorreta, sugerindo possíveis segmentações. Esta melhoria poderia ser uma das opções incluídas no sistema de customização de erros, visto que para os profissionais mais experientes esta opção poderá afigurar-se desnecessária.

Outra etapa complicada no processo de legendagem foi a tradução. A constante consulta de fontes externas obrigava a sair do programa e abrir separadamente outras páginas de pesquisa. Semelhante à função “Websearch” presente no MemoQ, aconselha-se a integração das tecnologias ACE e de criação e gestão de terminologia, ou uma lista de dicionários e motores de busca, na ferramenta *CreatePro*, de modo a produzir uma corrente de trabalho mais consistente e fluída. Como a ferramenta confere ao utilizador uma grande liberdade de customização, este, a partir de uma lista de dicionários e motores de busca, poderia escolher os que mais utilizava, colando o termo em questão na barra de pesquisa. O programa acederia diretamente aos dicionários escolhidos, abrindo as devidas páginas.

Conforme supramencionado, as tarefas de estágio consistiram, principalmente, na tradução e legendagem de episódios de séries de cariz documental/informativo, documentários e debates/palestras provenientes de áreas técnicas, científicas e históricas, possuindo assim uma linguagem mais técnica e repetitiva. Todavia, na legendagem é

necessário haver flexibilidade, uma vez que nem sempre é possível utilizar o mesmo termo, ou parte de uma frase, pois podem existir outros elementos mais valiosos. Contudo, de acordo com a corrente de pensamento de Diaz-Cintas, referida no subcapítulo 3.1., sobre o uso de memórias de tradução na legendagem, acredito que seria vantajosa a implementação de memórias de tradução na ferramenta *CreatePro*, pelas razões já explicadas no mesmo subcapítulo. Também seria benéfico implementar bases de termos e alternativas de construção de glossários, que aliados à tecnologia ACE, economizariam tempo ao profissional durante a consulta de fontes externas.

Durante o meu estágio, o computador foi a principal e única ferramenta de trabalho, frente ao qual passava horas a olhar para o ecrã, a traduzir e a transcrever. No mesmo subcapítulo acima referido, já foram abordados os problemas de saúde provocados pelo sedentarismo, pela repetitividade e monotonia das tarefas, pelas posturas incorretas e pelo impacto na visão do trabalhador. Tendo em conta que a *CreatePro* e a sua empresa põem o utilizador em primeiro lugar, permitindo a customização do *layout* e do sistema de teclas para tornar o equipamento ergonomicamente mais confortável, a integração da função de reconhecimento de voz/ditado, bem como um sistema de alerta que incentivasse o trabalhador a realizar pausas de x em x horas, a realização de ações de formação sobre saúde laboral ou o aconselhamento/atribuição de verbas para adaptação do espaço do trabalho às condições do profissional, seriam iniciativas a desenvolver na promoção do bem-estar e saúde laboral.

Esta ferramenta, sendo independente, permite o trabalho individualizado de cada profissional, mas não permite que eles trabalhem em conjunto. Mesmo que um profissional consiga visualizar a tarefa do seu colega, não é possível os dois visualizarem e trabalharem na mesma tarefa em simultâneo, pois o programa não irá gravar corretamente e é necessário esperar algum tempo para que um saia da tarefa e outro consiga entrar na mesma. Por isso, além de tornar possível comentários e anotações que possam ser vistos pelos colegas, interligando-os com o cliente, aconselho a integração/criação de um espaço comum partilhado, onde os profissionais possam trocar impressões e projetos em simultâneo, sem ser necessário utilizar outras ferramentas de comunicação.

Apesar das desvantagens e possíveis melhorias apresentadas, a Ooona testa e inova regularmente as suas ferramentas mediante as críticas dos utilizadores, procurando manter-se atualizada face às exigências, necessidades e tendências do mercado. Algumas destas melhorias sugeridas e outras ainda desconhecidas talvez já estejam em curso, pois

recentemente a Ooona criou uma parceria com a MemoQ para implementar certos traços da tecnologia de tradução assistida por computador no *software* de legendagem, sobretudo a nível da funcionalidade. A Ooona também se aliou à empresa AppTek, já referida neste relatório, numa tentativa de juntar a tecnologia ASR e NMT, incluindo a segmentação inteligente nos *softwares* acessíveis da Ooona. De acordo com a página de notícias e eventos da empresa:

The integration will enable conversion of speech-to-text and text-to-text translations within OOONA's subtitling and captioning production tools, giving users more flexibility by supporting numerous target languages. The AppTek tools will further enhance the subtitling and captioning efficiencies that organizations receive from using OOONA's powerful localization platform.

Tendo em conta as parcerias simbióticas e outras novidades que podem ser consultadas na página de notícias e eventos da Ooona⁸, o futuro tecnológico da legendagem e das áreas afins parece promissor, pois há sempre espaço para a inovação e a transformação digital.

Capítulo IV: O futuro da legendagem

4.1. Reflexão crítica enquanto iniciante na legendagem

A tecnologia, aliada à globalização, impulsionou a diversificação e adaptação dos meios de comunicação, criando novos formatos. Por outro lado, a língua é um sistema vivo, dinâmico e cultural, reflexo das experiências do Homem, o qual utiliza diversas formas de expressão. Fruto desta adaptação da tradução como meio de comunicação, a legendagem é um tipo de tradução audiovisual particularmente complexo, pois está dependente e limitado por uma série de elementos, parâmetros e expectativas. Exige criatividade, pois, apesar de representar a passagem da oralidade para escrita, dois meios de comunicação completamente diferentes, deve ser fiel ao dinamismo e vivacidade do diálogo entre falantes (jogos de palavras, erros propositados, opções estilísticas, etc). Por outro lado, também exige síntese, na medida em que deve corresponder às características do público, que desempenha várias tarefas em simultâneo: ler, ouvir, ver e ainda processar informação. Mediante tais limitações, o profissional reflete sobre como irá transmitir o conteúdo audiovisual e qual será melhor forma de elaborar a legenda, ponderando sobre a importância dos elementos e o impacto destes na tradução/legenda e, conseqüentemente, no público.

⁸ Para mais informações, consultar <https://ooona.net/news-events/>.

Neste enquadramento, a implementação de sistemas de tradução automática no ramo da legendagem continua a ser um dos grandes desafios da área das Tecnologias da Tradução, devido ao facto de a máquina, além de não conseguir compreender a linguagem coloquial, também não ser capaz de lidar com a redundância deste tipo de tradução audiovisual, não tendo a capacidade de refletir sobre ele e fazer escolhas acertadas aquando da elaboração da legenda/tradução. De acordo com a entrevista realizada, tendo em conta que os sistemas de tradução automática necessitam de uma base, um *input* para trabalhar, importar o guião para tal resultaria em legendas incorretas, pois o sistema estaria a traduzir toda a informação, alguma irrelevante e repetitiva, nomeadamente: didascálias, códigos temporais, nomes das personagens ou, simplesmente, informação que já estivesse destacada pelos elementos não-verbais. Além disso, o facto de na legendagem se trabalhar às vezes com o vídeo, faz com que não haja um texto base sobre o qual o sistema de tradução automática trabalhe. Sabendo que a tecnologia ASR poderia ser utilizada para criar uma transcrição e servir como texto base ou de *corpus* para o sistema de tradução automática, esta, além dos erros de formatação referidos no subcapítulo 3.1., não consegue captar as conversas de falantes que falam rapidamente e em simultâneo, possuem pronúncias e sotaques específicos e utilizam estrangeirismos, “comendo” as palavras.

Contudo, ao longo deste relatório, foi possível observar que há sempre espaço para a inovação e criatividade. Atualmente, vive-se a Web 4.0, definida como “a read-write-execution-concurrency web with intelligent interactions [...] a symbiotic web in which human mind and machines can interact in symbiosis” (Aghaei *apud* Marczak, 2018:11). De acordo com o mesmo autor, a dicotomia entre o Homem e máquina irá ficar cada vez mais ténue, devido à convergência entre as capacidades humanas e as do computador. As ferramentas e interfaces tornar-se-ão cada vez mais sofisticadas, inspiradas na mente humana e interagindo inteligentemente com os humanos. De modo a aumentar a produtividade e a eficiência, acredito que os sistemas de tradução automática e outras tecnologias continuarão a evoluir rapidamente, tornando-se cada vez mais inteligentes. Os principais motores desta evolução serão a exploração das capacidades das redes artificiais neurais e do *deep learning*, referidos no capítulo 3.1. Note-se, por exemplo, a implementação de metadados nos sistemas de tradução automática, a melhoria da ASR através de uma rede artificial neural ou a emergência da MMT. Ademais, outra vertente do futuro da legendagem também bastante promissora é a tradução aumentada, também referida no mesmo capítulo, através da implementação e adaptação de funções já referidas

da tradução assistida por computador nos *softwares* de legendagem. Através de poderosas alianças entre si, empresas de diferentes ramos da tradução, reconhecendo o papel do profissional como ator principal, aperfeiçoam os seus *softwares* com opções e ferramentas cada vez mais diversificadas e sofisticadas, que capacitam o profissional a responder da melhor forma às necessidades e exigências do mercado.

Assim, os limites entre o profissional e a máquina esbatem-se cada vez mais, sendo que já não se trata de saber como substituir o profissional, mas sim como maximizar as capacidades deste, como auxiliá-lo de modo a produzir o melhor resultado em prazos cada vez mais reduzidos, com vista ao aumento da eficiência, da produtividade e, conseqüentemente, dos lucros. A própria indústria de serviços linguísticos já está a sofrer uma profunda mudança a nível da profissionalização, com a extinção de algumas profissões e a criação de outras, fruto da automatização da legendagem. De facto, tal como refere Gambier (2014, p. 6), “Technologies could offer new opportunities and niches that did not exist before, in addition to the new problems they raise.” Acompanhando a mudança da indústria da tradução, o próprio estatuto do tradutor, tornando-se cada vez mais visível, e as condições de trabalho deste, sofrem alterações, como por exemplo a das tarifas e horários, implementando-se novas tendências e rotinas de trabalho, como o trabalho remoto. Sempre ativos no combate à exploração dos profissionais de tradução e focados no objetivo de criar um ambiente de trabalho sustentável, cabe a estes mesmos profissionais unirem-se e lutarem pelos seus direitos e exigências, algo que já se observa através da criação crescente de associações, federações e sindicatos.

Com o objetivo de assegurar a empregabilidade dos seus futuros profissionais, as universidades e outras instituições de ensino procuram manter-se atualizadas e flexíveis, diversificando a sua oferta, segundo as tendências do mercado, e apostando na tecnologia, força condutora e alicerce fundamental na formação em tradução. Além disso, tal como foi referido no subcapítulo 3.2.1., a *internet*, aliada da globalização, permitiu a rápida partilha de conhecimentos, e o aluno capacitado em tecnologias digitais assume cada vez mais um papel de autodidata, um agente autónomo e autorregulador no processo de aprendizagem, onde o professor assumirá, gradualmente, um papel de orientador.

A tradução audiovisual, sobretudo a legendagem, e a previsível automatização desta, é uma área de investigação bastante popular, inovadora e em constante crescimento. Os *softwares* de legendagem, aprimorados por outras tecnologias, a longo prazo, irão fundir-se totalmente com o profissional. Este terá de evoluir e expandir o seu conhecimento na

procura de respostas para os desafios que os computadores irão colocar ao defrontarem-se com questões cada vez mais complexas. Desta forma, de modo a acompanhar e compreender a extensão destas rápidas inovações que transformam profundamente a indústria da tradução a vários níveis, concordo que

(...) It is seen that more theoretical, empirical, and practical research is needed for this state-of-the-art technology from translation studies perspective since most of the present research takes this technology from an engineering and programming perspective into consideration. (Çetiner, 2021:583).

Conclusão

Estagiar na Sintagma, uma empresa de excelência na área da Tradução Audiovisual, foi uma experiência totalmente gratificante e enriquecedora. Apesar de realizado em regime de teletrabalho, permitiu-me não só experienciar e compreender o ecossistema de uma empresa e do próprio mercado, mas também a essência e a dinâmica da legendagem, área com qual nunca tinha tido qualquer contacto, tirando a experiência partilhada pelo público em geral. É de facto um mundo à parte, com características únicas, rico em todas as suas especificidades e, ao mesmo tempo, “vivo”, porque evolui sofrendo influência e influenciando o exterior. Desafia os seus profissionais, exigindo uma constante atualização, capacidade de adaptação a diferentes formatos de trabalho e partilha de informação, bem como testa os limites da criatividade e inovação, porque novos horizontes se abrem na área da inteligência artificial e na interface entre a máquina e o Homem. Neste âmbito, a ferramenta *CreatePro* e todas as outras tecnologias utilizadas, nomeadamente o *Skype*, permitiram-me contemplar e experienciar o ambiente tecnológico onde, atualmente, o profissional imerge, criando e desenvolvendo novas competências e aprimorando as que já possui, face a um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e exigente, impulsionado por vias de comunicação mais direccionadas e eficazes.

Ao longo deste relatório, pela compreensão da essência da Tradução Audiovisual, especificamente da legendagem, pela descrição das atividades de estágio, pela análise das diferentes aplicações da inteligência artificial neste tipo de tradução audiovisual, analisando o panorama tecnológico e as novas tendências de mercado e o impacto destas sobre o perfil e formação dos profissionais, pude constatar a intrínseca relação existente entre tecnologia e legendagem que, futuramente, irá tornar-se cada vez mais avançada, conectando-se de uma forma mais profunda e harmoniosa com o profissional.

Numa sociedade altamente tecnológica, a propensão para a audiovisualização da comunicação acentua-se em diversos canais/formatos, e a legendagem destaca-se como um dos principais meios de vencer as barreiras linguísticas. O surgimento da *Internet* e a evolução das *Webs* permitiram que os utilizadores deixassem de ser meros espectadores e passassem a interagir e a colaborar entre si como criadores de conteúdos, os quais podem ser consultados a partir de qualquer formato. Devido à alteração do fluxo de informação, o mercado tornou-se cada vez mais conhecedor e exigente. Desta forma, esta democratização da tecnologia contribuiu para uma proliferação e diversificação de ferramentas que podem ser manuseadas por qualquer utilizador, testemunhando o

nascimento de novas tendências que abalam as normas da legendagem. Tal como Escribano (2020) afirma, a indústria da tradução cresce em duas direções: à medida que o volume de traduções de natureza variada aumenta, também se multiplica o número de ferramentas paulatinamente talhadas à medida das necessidades do profissional e, conseqüentemente, do mercado em plena Era da Informação. Também é verdade que a migração de dados para a “nuvem” alterou a própria natureza da tradução/legendagem, desmaterializando o seu fluxo, criando um novo espaço partilhado por vários profissionais que, a grandes distâncias, trabalham em equipa num esforço coletivo para obter as melhores soluções. A quarta revolução industrial ou revolução digital, anuncia toda uma nova parafernália de profissões que espelham o novo panorama da sociedade caracterizado pelo uso cada vez mais recorrente da inteligência artificial. Surgem novas oportunidades de trabalho, fruto do desenvolvimento de novas tecnologias que provocaram uma enorme mudança nas tarefas que podem ser automatizadas. A profissão de tradutor e legendador é uma delas: estamos a assistir a novas formas de trabalho no ecrã que supostamente proporcionam maior flexibilidade, colaboração e eficiência, e em que o profissional será sempre o protagonista, com a liberdade de escolher a ferramenta mais adequada a cada situação.

Bibliografia

- Armstrong, S. et al (2006, Maio 1-5). *Translating DVD subtitles from English-German and English-Japanese using Example-Based Machine Translation*. MuTra 2006 - Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings. EU High Level Scientific Conferences Series. Copenhaga. https://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Armstrong_Stephen_et_al.pdf
- Bartrina, F., & Espasa, E. (2005). Audiovisual translation. In M. Tennynt (Ed.), *Training for the New Millennium* (pp. 83-100). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.60.10bar>
- Bassnett, S. (1993). *Comparative Literature: A Critical Introduction* (pp. 138-161 e 172-74). Wiley-Blackwell.
- Bastin, G. L. (2005). Adaptation. In M. Baker (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 5-8). Routledge.
- Carmo, F. (2020). Time is money' and the value of translation. *Translation Spaces: Fair MT - Towards ethical, sustainable Machine Translation*, 9 (1), 35-57. <https://doi.org/10.1075/ts.00020.car>
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2, 105-123. <https://doi.org/10.1075/ts.2.06cha>
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *The Journal of Specialised Translation*, (30), 84-104. https://www.jostrans.org/issue30/art_chaume.pdf
- Cintas Díaz, J. (2012). Subtitling: Theory, practice and research. In C. Millán e F. Bartrina (Eds.), *The Routledge Handbook of Translation Studies* (pp. 273-287). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/314278174_Subtitling_theory_practice_and_research
- Cintas Díaz, J., & Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
- Cintas-Díaz, J. (2015). Technological Strides in Subtitling. In C. Sin-Wai (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Technology* (pp. 632-643). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/314278626_Technological_strides_in_subtitling

- Çetiner, C. (2021). Sustainability of translation as a profession: Changing roles of translators in light of the developments in machine translation systems. *RumeliDE Journal of Language and Literature Studies*, (Ö9), 575-586. <https://dergipark.org.tr/en/pub/rumelide/issue/64599/985014>
- DePalma, D. A. (15 de Fevereiro de 2017). *Augmented Translation Powers up Languages Services*. CSA Research. <https://csa-research.com/Blogs-Events/Blog/Augmented-Translation-Powers-up-Language-Services>
- DePalma, D. A (21 de Fevereiro de 2021). *Augmenting Human Translator Performance*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/augmenting-human-translator-performance-don-depalma/>
- Deryagin, M. et al (2021). *Machine Translation Manifesto*. Audiovisual Translators Europe. https://avteurope.eu/wp-content/uploads/2022/10/Machine-Translation-Manifesto_ENG.pdf
- Edwards, M. (4 de Outubro de 2015). *Applying Emergentism in Language Development Contexts*. Language and Culture. <https://michaeljedwards.weebly.com/blog/applying-emergentism-language-development-contexts>
- Escribano, A. (2020). *The Didactics of Audiovisual Translation in the Age of Cloud Technologies*. [Tese de doutoramento, University College London]. UCL Discovery. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10118779/>
- Escribano, A. et al (2021). Subtitlers on the Cloud: The Use of Professional Web-based Systems in Subtitling Practice and Training. *Revista Tradumàtica*, (19), 1-21. <https://revistes.uab.cat/tradumatica/article/view/n19-bolanos-diaz-massidda/276-pdf-en>
- Flanagan, M. (2009). *Recycling Texts: Human Evaluation of Example-Based Machine Translation Subtitles for DVD*. [Tese de doutoramento, Dublin City University]. DCU Online Research Access Service. <https://doras.dcu.ie/14842/>
- Gambier, Y. (2014). Changing Landscape in Translation. *International Journal of Society, Culture & Language*, 2 (2), 1-12. http://www.ijscsl.net/article_4638_8301154b3bfe303a6e1c541f62c4e18a.pdf
- Gottlieb, H. (1994). Subtitling: Diagonal Translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 2 (1), 101-121. <https://doi.org/10.1080/0907676X.1994.9961227>

Gottlieb, H. (2012). Subtitling - Readable dialogue? In E. Perego (Ed.), *Eye Tracking in Audiovisual Translation* (pp. 37-81). Aracne. https://www.researchgate.net/publication/257324790_Eye-tracking_in_audiovisual_translation

Gu, W. et al (2021, 5-6 Agosto). *Video-guided Machine Translation with Spatial Hierarchical Attention Network*. Proceedings of the 59th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics and the 11th International Joint Conference on Natural Language Processing: Student Research Workshop, Tailândia. 10.18653/v1/2021.acl-srw.9

Kenny, D. (2020). Technology in Translator Training. In M. O'Hagan (Ed.), *The Routledge Handbook of Translation and Technology* (pp. 498-515). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/339796568_Kenny_Dorothy_2020_%27Technology_in_Translator_Training%27_In_Minako_O%27Hagan_ed_The_Routledge_Handbook_of_Translation_Technology_London_and_New_York_Routledge_498-515

Kiraly, D. (2013). Towards a View of Translator Competence as an Emergent Phenomenon: Thinking Outside the Box(es) in Translator Education. In D. Kiraly, S. Hansen-Schirra, & K. Maksymski (Eds.), *New Prospects and Perspectives for Educating Language Mediators* (pp. 197-224). Narr Verlag. https://www.researchgate.net/publication/286924040_Towards_a_View_of_Translator_Competence_as_an_Emergent_Phenomenon_Thinking_Outside_the_Boxes_in_Translator_Education

Kornacki, M., & Pietrzak, P. (2021). New Translator Training Environments: Towards Improving Translation Students' Digital Resilience. *New Voices in Translation Studies*, (24), 1-22. https://www.iatis.org/images/stories/publications/new-voices/Issue_24-2021/1_Kornacki_and_Pietrzak_1-22.pdf

Marczak, M. (2018). Translation Pedagogy in the Digital Age: How digital technologies have been altering translator education. *Angles. New Perspectives on the Anglophone World*, (7), 1-20. <https://doi.org/10.4000/angles.895>

Matusov, E. et al. (2020, 6-9 Outubro). Flexible Customization of a Single Neural Machine Translation System with Multi-dimensional Metadata Inputs. In J. Campbell et al (Eds.), *Proceedings of the 14th Conference of the Association for Machine Translation*

in the Americas (Volume 2: User Track) (pp. 204-216).
<https://aclanthology.org/2020.amta-user.10.pdf>

Moorkens, J. (2020). "A tiny cog in a large machine": Digital Taylorism in the translation industry. *Translation Spaces: Fair MT - Towards ethical, sustainable Machine Translation*, 9 (1), 12-34. <https://doi.org/10.1075/ts.00019.moo>

Pinto, S. (2012). Audiovisual Translation in Portugal: The Story so Far. *Revista Anglo Saxónica*, 3 (3), 335-363. <http://ulices.letras.ulisboa.pt/wp-content/uploads/2016/07/anglosaxonica-iii-03-1.pdf>

Poibeau, T. (2017). *Machine Translation*. Massachusetts Institute of Technology. https://ia802801.us.archive.org/9/items/ThierryPoibeauMachineTranslation/Thierry%20Poibeau_Machine%20Translation.pdf

Qun, L. & Xiaojun, Z. (2015). Machine translation: general. In C. Sin-Wai (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*, 105-119. Routledge. <http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4402/Routledge%20Encyclopedia%20of%20Translation%20Technology.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodrigues, B. (2013). Prática de Legendagem: Um Manual de Sobrevivência. [Relatório de Estágio, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa]. Repositório Universidade NOVA – RUN. <http://hdl.handle.net/10362/11634>

Sakwe, G. M. (2015). The Standard Profile of the 21st Century Translator and its Impact on Translator Training. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 3 (3), 86-104. <http://www.eltsjournal.org>

Samson, R. (2005). Computer-assisted translation. In M. Tennyson (Ed.), *Training for the New Millennium: Pedagogies for translation and interpreting* (pp. 101-126). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.60>

Shiwen, Y. & Xiaojing, B. (2015). Rule-based machine translation. In C. Sin-Wai (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp. 186-200). Routledge. <http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4402/Routledge%20Encyclopedia%20of%20Translation%20Technology.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sintagma. (s.d). Sobre. <https://www.sintagma.pt>

Sung-Eun, C. (2014). Basic Concepts in the Theory of Audiovisual Translation. *Journal of British & American Studies*, 31, 377-396.

Tak-ming, B. W. & Webster, J. J. (2015). Example-based machine translation. In C. Sin-Wai (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology* (pp. 137-151). Routledge.

<http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4402/Routledge%20Encyclopedia%20of%20Translation%20Technology.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond* (pp. 23-39). John Benjamins.

Yang, L. & Min, Z. (2015). Statistical Machine Translation. In C. Sin-Wai (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Technology* (pp. 201-212). Routledge.
https://www.researchgate.net/publication/314278626_Technological_strides_in_subtitling

Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. In J. Díaz Cintas (Ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation* (pp. 21-37). John Benjamins.
<https://doi.org/10.1075/btl.77>

Anexos

Anexo 1 – Transcrição da entrevista oral realizada ao formador Renato Barcelos (RB) através da aplicação de conferências Zoom. As siglas RM (Rita Marçal) remetem para as minhas intervenções ou perguntas extra.

1. Na sua opinião, quais são os pontos fortes e fracos do programa e porquê?

RB: O que eu diria que provavelmente é um ponto meio forte meio fraco é o facto de ser uma plataforma *online*. Isto acarreta normalmente dois problemas. Primeiro, no caso específico do Toolkit, como é uma plataforma especificamente para o Chrome, significa que tu não consegues personalizar muito... aliás consegues personalizar bastante os atalhos, mas estás sempre à mercê dos atalhos do Chrome, porque a prioridade serão sempre esses. Portanto, por exemplo, eu não consigo definir nenhuma funcionalidade no f5 porque o f5 é o atalho do Chrome para recarregar a página. Isso é um exemplo muito simples. Depois, outra questão é que como é uma plataforma *online*, estás sempre dependente de *internet* obviamente, e precisas de uma internet minimamente boa porque senão também não consegues trabalhar no vídeo. Isso também traz indiretamente uma vantagem que é tu podes usar aquilo (Toolkit) a partir de qualquer computador apenas com as tuas credenciais; porque vocês (eu e a outra estagiária) estão a utilizar o Toolkit a partir da nossa plataforma porque nós (Sintagma) estamos a providenciar-vos uma licença, mas vocês podem comprar a própria licença se quiserem. Depois, vão à página, põe as credenciais e trabalham lá o que quiserem.

Vantagens. O Toolkit é um *software* muito completo. Tem basicamente todas as funcionalidades de que eu saiba em termos de legendagem e tudo o que precisarás para trabalhar profissionalmente na área, tens ali disponível. Mas verdade seja dita, a maior parte dos *softwares* profissionais vão te dar essas opções, tanto o Toolkit como o Spot como o EZTitles, por exemplo. Qualquer um destes garante-te essas funcionalidades e até à partida, haverá algumas coisas que os outros poderão fazer que o Toolkit não faça ou não faça tão bem, mas não serão coisas essenciais para trabalhar. Por exemplo, o Spot

tem um conversor de vídeo, portanto tu consegues converter vídeos para outros formatos que pode ser utilizado para criar uma versão mais leve. No Toolkit, isto não é tanto um fator porque o Toolkit já cria sozinho versões mais leves para ser mais fácil trabalhar a partir da nuvem, mas o Spot, por exemplo, consegue fazer inserção de legendas em vídeo e o Toolkit não tem ferramenta para isso, pelo menos de momento.

2. Visto que o processo de tradução está cada vez mais automatizado, o que é que podia ser melhorado no programa de forma a ser mais independente do tradutor e a economizar o tempo? Como é que acha que se podia automatizar o processo da legendagem?

RB: Estamos a falar mais na parte da legendagem ou da tradução? Porque são dois fatores diferentes.

RM: Mais na parte da tradução.

RB: Mais na parte da tradução, certo. Não é caso do Toolkit nem dos *softwares* que eu mencionei há pouco, mas já há plataformas fechadas, portanto, normalmente, empresas que criam a própria plataforma à semelhança do Toolkit, onde incluem ferramentas de tradução automática ou de memórias de tradução, à semelhança do MemoQ e do Trados. O Toolkit não dispõe de nada de isso e o que é que se poderia fazer: a Oona, a empresa que criou o Toolkit, criou recentemente uma parceria com o MemoQ. Portanto, uma possibilidade seria eles usarem o mesmo formato de memória de tradução do MemoQ para legendas. É relativamente fácil de aplicar, acho eu. Só que há uma questão que é importante ter em conta nisto que é – normalmente, isto varia um pouco o nível de país para país – mas no caso do mercado português, o formato de trabalho mais comum é tu recebes um vídeo, recebes um guião e vais traduzir a partir do vídeo. Tu não consegues aplicar aqui tradução automática ou tradução assistida em algum formato porque não existe um texto de origem que possas usar para isso. Ainda podias dizer: “Ah, mas pões o guião.” O problema é que primeiro a formatação dos guiões varia muito e mesmo que tu fosses abrir um guião no Toolkit, o que te vai acontecer é que vais ter imensas legendas que são texto que não te interessa, que são por exemplo os nomes dos personagens ou o *timecode* de uma deixa ou didascálias. Tu não precisas nada disso em legendagem, portanto também irias estar a importar muito lixo. Depois, claro uma questão importante

é sempre a da sintetização porque lá porque conseguimos usar uma tradução para uma dada estrutura numa legenda não quer dizer que vamos conseguir usar a mesma para outra com o mesmo texto, porque vamos estar sempre dependentes da velocidade com que aquilo foi dito, da duração com que a legenda precisa de ficar. Portanto, temos sempre esse primeiro problema. Em Portugal, normalmente trabalhamos a partir do vídeo, portanto, não tens uma base a partir da qual possas trabalhar uma tradução automática, uma tradução assistida. A nível internacional, o que acontece muito é trabalhar-se a partir de um *template*. Já conheces o conceito?

RM: Mais ou menos.

RB: Vocês vão trabalhar com um *template* naquele projeto de *anime* de que falei. Os *templates* são ficheiros já estão legendados e, normalmente, já estão legendados conforme os parâmetros daquele cliente e incluem das duas uma: ou o texto original, o diálogo original não sintetizado é o preferível, ou incluem uma tradução do original em inglês que é a chamada língua *pivot*. Portanto, por exemplo, no tal projeto de *anime* de que falei, o áudio original é japonês, mas vocês não sabem japonês, portanto, vocês vão trabalhar a partir de uma tradução em inglês daquele japonês. Isto porque obviamente é mais fácil arranjar dez tradutores que te façam de inglês para português do que um que te faça de japonês para português que saiba tradução audiovisual. Claro, isto também significa que depois a tradução do português vai ser ela própria uma tradução de uma tradução, portanto este próprio método também acarreta outros problemas.

Mas essencialmente, o problema de aplicar tradução assistida ou tradução automática a legendagem é sempre este: tu não tens à partida um texto de origem e imaginemos que recibes um pedido que é só para fazer de inglês para português. Não há grande vantagem para ti em primeiro estar a fazer uma transcrição daquele inglês todo. É mais eficiente, mais rápido fazer diretamente a tradução para português e aí uma memória de tradução não terá em que se apoiar para saber o que é que corresponde a quê. Faz sentido?

RM: Sim.

RB: Ainda pegando no caso do MemoQ, uma funcionalidade que poderia ser útil, mas, mais uma vez, está dependente da presença de um *template* é a base terminológica. Mas,

isso mais a pensar não só em termos que sejam de tradução difícil como termos de consistência dentro de uma série.

RM: Só uma pergunta: o processo da legendagem tem a haver também com a temporização?

RB: Sim. Quando estamos a falar só sobre legendagem, estamos basicamente a falar sobre da marcação de tempo, criação de legendas em si, independentemente do tipo de texto que lá vamos pôr. Porque uma legendagem pode ser tanto para uma transcrição como para uma tradução.

RM: E um *template* é um projeto em si? É os parâmetros?

RB: Não. Não. O *template* é esse tal ficheiro que tu crias com o texto original que depois será usado para tradução. Aquilo serve de matriz para tradução.

3. O programa tem a função de reconhecimento de voz/ditado?

RB: Não, não. Tanto quanto sei nenhum deles (os *softwares* mencionados) tem isso e também, mesmo que tenham, provavelmente não vão ter para português, muito menos para português de Portugal.

4. Tendo em conta que cada vez mais se trabalha em constante contacto, este programa permite aos membros de equipa podem comunicar entre si, partilhar projetos ou trabalhar no mesmo projeto num espaço de trabalho comum? Porque o MemoQ acho que tem essa função em que dá para partilhar projetos.

RB: Sim, sim. Dá várias pessoas para trabalhar em simultâneo, isto no caso do MemoQ. No Toolkit não, porque... Então, aqui vamos ter já de estabelecer uma coisa que é: vamos já separar o Toolkit como ferramenta independente, ou seja, aquela que é uma conta só tua, e da ferramenta integrada como é o nosso caso que temos disponível para toda a gente. Neste primeiro caso em que a ferramenta é só para ti, obviamente que não dá para partilhar com mais ninguém. Ou melhor, podes sempre ceder as credenciais a alguém para consultar alguma coisa, mas não é desenhado para isso. No segundo caso, no caso integrado, nós conseguimos, por exemplo, vamos supor que temos um fluxo de trabalho

normalíssimo: temos o vídeo do cliente integrado, temos o guião, tradução e legendagem e revisão. Este será o nosso padrão. A pessoa que está a fazer a tradução pode deixar comentários a quem vai fazer a tarefa seguinte através daquela funcionalidade dos “remarks”, como já fizeste bastante, e dizer “Não percebi bem esta. Podem confirmar?” ou “Confirmar com o cliente.” ou qualquer coisa. Uma nota que seja para deixar a alguém que virá a seguir, que receberá a próxima tarefa. Também tens a funcionalidade “Anotations”, que está mesmo ao lado, que serve mais para informações para todo o fluxo de trabalho, não necessariamente só para tarefa seguinte. Pode ser, por exemplo, um comentário que veio do cliente a dizer “Esta legenda, eu quero que fique especificamente assim.” Essas serão para o fluxo de trabalho inteiro, enquanto que os “remarks” são mais direcionados só ao passo seguinte, ou seja, está a tradutor a fazer e deixa um comentário para o revisor: “Olha, aqui não tenho bem a certeza.”, “Olha, aqui eu pesquisei e cheguei à conclusão que é isto.”

Depois, do ponto de vista integrado, do nosso lado (Sintagma), nós conseguimos aceder às tarefas de quem está a trabalhar, ou melhor, as tarefas que estão disponíveis, mas não conseguimos aceder em simultâneo por causa de uma questão de integridade. Se tiverem duas pessoas a trabalhar no mesmo vídeo em simultâneo, o que vai acontecer é que aquilo não vai conseguir gravar corretamente. Por isso, é que quando alguém entra numa tarefa, ele (o Toolkit) obriga-nos a esperar cinco minutos antes de a outra pessoa entrar. Permite-nos, porém, por exemplo, vamos supor que fizeste uma tradução para nós e o revisor é externo, é uma pessoa de fora que fez a revisão. Nós conseguimos, por exemplo, entrar na tarefa desse revisor e ver o que é que ele alterou exatamente. Ora, por exemplo, estamos na dúvida se aquele revisor fez uma revisão justa, digamos assim. Podemos ir lá e ver: “Ok, ele alterou isto e isto. Olha, aqui ele tem razão. Olha, aqui se calhar ele não devia ter mexido nisto.”

Que mais? Pois, mas isto são tudo coisas que se aplicam mais à versão integrada do que à versão independente. A versão integrada também tem uma funcionalidade que não sei até que ponto está disponível a nível individual que é possível criares um *link*; isto especificamente na ferramenta de revisão, tu consegues criar um *link* para alguém ver só através desse *link*. Envias aquele *link* a alguma pessoa e ela pode ver. Isto nós usamos, por exemplo, para pedir aprovação a um cliente. Fazemos o trabalho que o cliente pediu e dizemos “Olha, está aqui o *link*. Vejam o vídeo, se está tudo do vosso agrado.” e ele diz “Sim senhor, está tudo bem. Confirmamos e finalizamos.” Mas eu diria que são mais ou

menos estes os modelos de partilha que tem, mas também não sei até que ponto alguma ferramenta é desenhada para isso em que estavas a pensar.

5. O MemoQ tem uma função que é a “Websearch”, na qual dá para fazer uma lista de dicionários, depois nós pomos um termo e ele abre essas páginas dos dicionários. O Toolkit tem a mesma função, na ferramenta CreatePro?

RB: Que eu me lembre, não. Eu sei que, por exemplo, o Spot tem, tem uma ferramenta do género. O Toolkit... deixa-me espreitar, porque eu sei que há algures uma funcionalidade que é qualquer coisa de dicionários, mas eu acho que não. Não, não, tanto quanto sei acho que não tem, mas também aviso que essas ferramentas são comuns em tradução técnica, mas são raras em tradução audiovisual. Porque, por exemplo, eu disse que o Spot tem essa funcionalidade, mas contas pelos dedos das mãos a quantidade de vezes que usei nestes sete anos.

6. Disseram que o corretor ortográfico é pouco fidedigno o que dificulta o trabalho do tradutor/legendador quando esta começa a mostrar sinais de cansaço. Como poderia ser melhorado?

RB: O problema do corretor ortográfico do Toolkit é, falando no meu caso, eu não sei de onde é que ele vem e aquilo, quando estamos a passar o corretor, ele vai fazer uma mistura de português de Portugal e português do Brasil. Portanto, só por aí já é muito mau. Depois, também não parece saber distinguir entre novo acordo e antigo acordo. Ou seja, eu não consigo confiar porque eu nem sei de onde é que ele vem. É questão de pesquisar, se calhar descobre-se com alguma facilidade, mas eu não sei, não tive oportunidade de averiguar de onde é que ele vem. O que eu recomendo será sempre ao terminar um trabalho, exportá-lo em formato txt. e passar esse txt. no Word porque o acordo ortográfico do *Word*, sobretudo combinado com o Flip, é muito mais fidedigno. Acho que neste momento o melhor corretor ortográfico de que dispomos é o *Word* combinado com o Flip. Posso estar enganado. Se souberem algum melhor, avisem. Adorava saber.

7. Sobre o processo de tradução automática, então também não é útil integrar bases de termos? Porque até poderia ser útil, por exemplo, naquele documentário dos ursos polares, na qual o apresentador está sempre repetir os termos “Urso-polar” ou “Lyra”.

Poderíamos criar um glossário com vários termos e programa quando achasse que fosse relevante, poderia sugerir os termos.

RB: Mas aí, há uma questão. Isso seria útil, mas teríamos de ter muito cuidado também com os termos que inseríamos lá porque, por exemplo, pegando nesse exemplo do urso-polar Lyra, se calhar nas legendas, tu não vais ter sempre tempo para escrever isto tudo. Se calhar ias ter só de escrever “Lyra” porque tens elementos mais importantes na frase que precisas de incluir. Normalmente, é esse um dos grandes entraves da tradução assistida e das *termbases*, das bases terminológicas na legendagem que é nós temos de ser flexíveis. Por isso, não sei até que ponto serão aplicáveis cegamente. Enquanto no MemoQ e afins, à partida, tu consegues confiar sempre porque se é aquele termo original, tem que ficar aquele e acabou, em legendagem, temos sempre de ver se realmente conseguimos usar exatamente como está neste contexto específico.

RM: Só mais uma questão: naquele separador das “Tasks Completed”, quando consulto os passos do percurso da tarefa, algumas tarefas têm “Burn-in”. O que é isso?

RB: “Burn-in” é a inserção de legendas.

RM: Como assim?

RB: Nesse caso, o que cliente pretende não é receber um ficheiro de legendas, mas sim o vídeo com as legendas inseridas. Mesmo as legendas no próprio vídeo, ou seja, integrar as legendas na imagem do vídeo. Pode acontecer. Normalmente, o tradutor independente não costuma fazer isso, é muito mais feito a nível de empresa, mas pode acontecer.