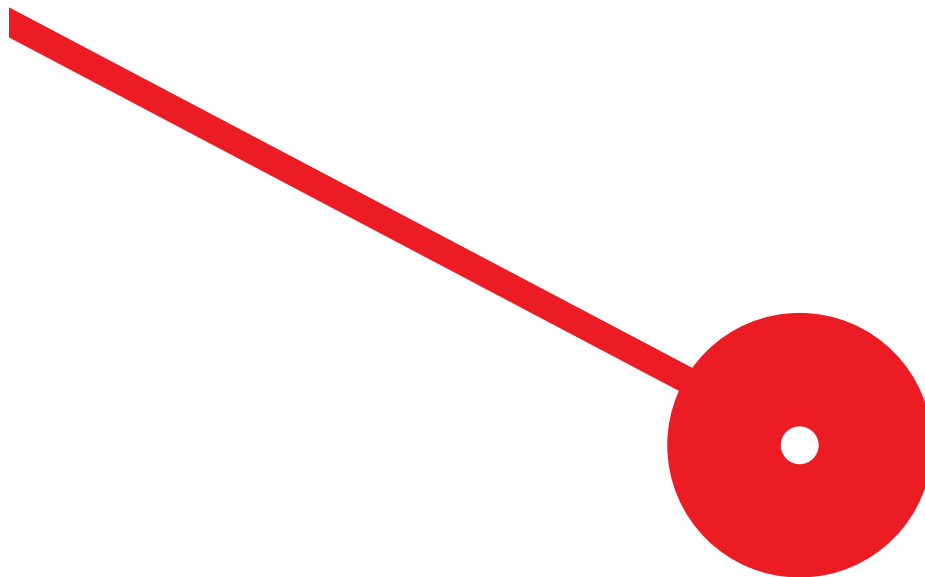


Projeto de Acessibilidade Audiovisual: Áudio-descrição, *Voice over* e Legendagem para surdos para uma curta-metragem da Disney Pixar

Susana Andreia Pereira Almeida

10/2022



M

MESTRADO
TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO ESPECIALIZADAS

Projeto de Acessibilidade Audiovisual: Áudio-descrição, *Voice over* e Legendagem para Surdos de uma curta-metragem da Disney Pixar

Susana Andreia Pereira Almeida

Trabalho de Projeto apresentado ao Instituto Superior de
Contabilidade e Administração do Porto para a obtenção do grau de
Mestre em Tradução e Interpretação Especializadas, sob orientação
de Graça Chorão.



Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero dar os meus mais sinceros agradecimentos à minha Orientadora, Doutora Graça Chorão, pela atenção, disponibilidade, e pelo grande apoio que me deu durante o decorrer deste projeto. A Doutora Graça Chorão sempre me tratou com a maior das amabilidades e os seus conselhos e recomendações foram fulcrais para a concretização deste projeto.

Quero também agradecer a todos os docentes que me ajudaram na realização deste projeto, nomeadamente ao professor Pedro Duarte, por contribuir com a sua fantástica dicção para a narração do *voice over*. Desejo também agradecer ao técnico de som, Miguel Vieira, pela ajuda que forneceu no que toca à produção e à edição do som do meu projeto.

Quero agradecer à minha família, pelo carinho e por toda a ajuda que deram desde sempre. Foi graças aos meus pais que me foi possível ingressar neste mestrado, e graças às suas palavras de encorajamento e de força que fui capaz de o terminar e por esse motivo estarei eternamente grata.

Em muitos momentos pareceu-me que seria impossível dar este projeto como concluído e foi graças ao acompanhamento e apoio constante do meu namorado, Gonçalo Vasconcelos, que sempre acreditou em mim e nas minhas capacidades, que consegui manter o foco no que realmente importava e acabar este projeto.

De um modo geral, fui bastante afortunada por estar rodeada de pessoas que desejam apenas o melhor para mim e que sempre me quiseram ver suceder. Agradeço a todas elas do fundo do meu coração e espero um dia poder conseguir retribuir o favor.

Resumo:

Este projeto final do Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas consta de uma proposta de áudio-descrição (AD), *voice over* e legendagem para surdos (LpS) realizadas para a curta-metragem “Purl” (Lester, 2018), da Disney Pixar.

Apesar de existir um aumento considerável de conteúdos com áudio-descrição e legendagem para surdos disponibilizados a nível global, o acesso a produtos audiovisuais por parte de pessoas com deficiência visual ou auditiva ainda está aquém do desejável. Estas modalidades da Tradução Audiovisual (TAV) surgem, no contexto deste projeto, como ferramentas de acessibilidade audiovisual que permitem o acesso de pessoas cegas e surdas ao mundo do entretenimento e da informação.

Neste projeto aborda-se a revisão bibliográfica que serviu de fundamentação teórica para o desenvolvimento das vertentes da TAV acima mencionadas, sendo também descrito todo o processo prático.

Foi feita a descrição de todo o processo de criação, gravação e produção do guião de AD, todas as fases de desenvolvimento do *voice over*, assim como os seus respetivos processos de gravação e produção, bem como as várias fases de testes e de edição que permitiram alcançar a o produto final.

Também foi descrito todo o processo teórico-prático que levou à elaboração da LpS, desde a realização da análise, transcrição e tradução da obra, à elaboração das legendas, tendo sempre em consideração as necessidades específicas do seu público-alvo.

Palavras chave: Acessibilidade; Tradução Audiovisual; Áudio-descrição; *Voice over*; Legendagem para surdos e ensurdecidos;

Abstract:

This final project, as a conclusion of the Specialized Translation and Interpreting Master's Degree, proposes the audio-description (AD), voice-over, and subtitling for the deaf (SDH) of the Disney Pixar short film "Purl" (2018), created by Kristen Lester.

Despite the increasing improvements in the quality and quantity of audio-description and subtitling for the deaf available globally, access to audiovisual products for people with visual and hearing impairments is still far from what is desirable. These modalities of Audiovisual Translation (AVT) emerge, in the context of this project, as audiovisual accessibility tools that grant access to the world of entertainment and information to blind and deaf people.

This project covers the research that served as a theoretical basis for the development of the AVT modalities mentioned above, as well as the whole practical process.

The entire process of creating, recording and producing the AD was explained, along with the whole development process of the voice-over, as well as the many stages of testing and editing that led to the final product.

The theoretical and practical process that led to the creation of the SDH was also described, from the analysis, transcription and translation of the work, to the creation of the subtitles themselves, always taking into consideration the specific needs of its target audience.

Key words: Audiovisual translation; Accessibility; Audio description; Voice-over; Subtitling for the deaf and hard of hearing;

Índice geral

Introdução	1
Enquadramento Teórico	4
1 Tradução Audiovisual.....	5
2 Acessibilidade audiovisual	7
3 Áudio-descrição.....	9
3.1 A áudio-descrição.....	9
3.2 Voice over.....	11
3.3 Áudio-Introdução	13
3.4 O audiodescritor	14
3.5 Público-alvo da Áudio-Descrição	16
4 Legendagem para surdos	17
4.1 Público-alvo da LpS.....	21
4.2 O impacto da surdez nas competências de leitura.....	22
Objeto de Estudo	25
5 A Curta-Metragem.....	26
5.1 Contextualização	26
5.2 Mensagem	27
6 Áudio-descrição.....	29
6.1 Criação do Guião de Áudio-descrição	29
6.2 Produção e gravação.....	34
7 Legendagem para surdos	36
8	40
8.1.1 Códigos de cores.....	48
8.2 Automatização da LpS	49
Considerações finais	50
9 Conclusão	51

Referências bibliográficas.....	55
10 Referências	56
Referências Cinematográficas	61
Anexos.....	62
Anexo I – Áudio-Introdução	63
Anexo II – Áudio-Descrição e Áudio-Legendagem	64
Anexo III – Legendagem para Surdos	81

Índice de Figuras

Figura 1 - Captura de ecrã do programa Subtitle Edit.....	33
Figura 2 - Exemplo de uma <i>tag</i> a identificar um falante.....	39
Figura 3 - Exemplo de uma <i>tag</i> correspondente à banda sonora.....	39
Figura 4 - Exemplo de uma <i>tag</i> correspondente a efeitos sonoros.....	40
Figura 5 - Exemplo de omissão devido a <i>tag</i> de identificação de um novo falante	40
Figura 6 - Posicionamento da Legenda.....	43
Figura 7 - Posicionamento de legenda com <i>tag</i> de identificação de falantes.....	44
Figura 8 - Posicionamento de legenda com <i>tag</i> de efeitos sonoros.....	45
Figura 9 - Posicionamento de legenda com <i>tag</i> de faixa sonora.....	45
Figura 10 - Número de linhas na LpS.....	45
Figura 11 - Posicionamento de legenda com <i>tag</i> de faixa sonora.....	46
Figura 12 - Exemplo 1 de segmentação da legenda.....	47
Figura 13 - Exemplo 2 de segmentação da legenda.....	47
Figura 14 - Exemplo 3 de segmentação da legenda.....	48

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Exemplo 1 de alterações no guião de AD	31
Tabela 2 - Exemplo 2 de alterações no guião de AD.....	31
Tabela 3 - Exemplo 1 de tradução criativa.....	38
Tabela 4 - Exemplo 2 de tradução criativa.....	38
Tabela 5 - Exemplo de estratégias de omissão.....	42
Tabela 6 - Exemplo de condensação da legenda.....	43
Tabela 7 - Exemplo 2 de estratégia de condensação da legenda devido à introdução de um novo falante.....	44

Lista de abreviaturas

AD – Áudio-descrição

AI- Áudio-introdução

BBC - British Broadcasting Corporation

ISCAP – Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

OMS – Organização Mundial de Saúde

LpS – Legendagem para surdos

TAV–Tradução Audiovisual

O presente relatório apresenta o trabalho de Projeto Final, desenvolvido para a conclusão do Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas do Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto (ISCAP), e obtenção do grau de mestre.

A escolha deste tema foi baseada no conhecimento de que o mundo em que vivemos é um mundo tecnológico, em que a partilha de mensagens, conteúdos e informação é maioritariamente feita por meio de canais audiovisuais, o que faz com que pessoas com deficiência a nível da audição e da visão sejam privadas deste tipo de conteúdos. A principal motivação para o desenvolvimento deste projeto recai então nas dificuldades que estes indivíduos enfrentam no que toca ao acesso à informação, à comunicação e ao lazer e no desejo de proporcionar soluções para as mesmas.

É atualmente inaceitável este tipo de privação e, para que seja possível alcançar uma vida em sociedade mais igualitária e inclusiva, é essencial que haja a possibilidade de facultar ferramentas de acessibilidade, como é o caso da áudio-descrição (AD), do *voice over* e da legendagem para surdos (LpS) e foi isso que se pretendeu alcançar com este projeto.

Na minha perspetiva e no contexto deste projeto, a AD é uma ferramenta de acessibilidade e inclusão audiovisual que permite que pessoas cegas ou com deficiências visuais consigam usufruir e apreciar produtos audiovisuais como filmes, vídeos ou programas televisivos em pé de igualdade com as pessoas normovisuais, transformando as informações visuais (imagens) num guião que é narrado à audiência durante os intervalos de silêncio.

A LpS pode ser definida como o tipo de legendagem que, servindo-se de métodos e soluções que visam colmatar a impossibilidade de acesso aos elementos sonoros de um produto audiovisual, permite que espetadores surdos ou ensurdecidos tenham acesso às informações que normalmente só são alcançáveis através da compreensão do áudio.

Este projeto final de conclusão de mestrado consiste na criação e produção de uma proposta de AD, de *voice over* e de LpS para a curta-metragem “Purl” (2018), da Disney Pixar, realizada por Kristen Lester, que está disponibilizada para acesso livre no canal de Youtube da Pixar (<https://www.youtube.com/watch?v=B6uuIHpFkuo>) e tem como objetivo tornar este filme acessível a audiências com deficiência visual ou auditiva.

Trata-se de um projeto de acessibilidade audiovisual onde foram postas em prática várias abordagens semióticas, de modo a colmatar as dificuldades sentidas pelas audiências surdas e cegas ao assistir a produtos audiovisuais.

As propostas de AD, de *voice over* e de LpS desenvolvidas neste projeto são apenas uma versão de teste, que se tenciona utilizar para um futuro estudo de receção através de uma sessão de visualização perante audiências cegas e surdas, podendo ser encontradas na seguinte hiperligação:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1wmLoFQVPqdoZr0ZnS1Gx5zurGzq8PGl2>

Visto que se trata de TAV interlinguística, optou-se pela utilização do *voice over* para acompanhar a AD, de modo a que a audiência cega pudesse entender e seguir as falas das personagens. Esta escolha derivou da vontade de tornar a curta-metragem o mais acessível possível para audiências com deficiência visual cuja língua materna seja o português. Foi também necessário incluir uma áudio-introdução (AI), de modo a contextualizar a audiência sobre a obra a que vai assistir.

Apesar da AD e da LpS serem ambas modalidades da TAV, são bastante distintas, atendendo às necessidades de diferentes públicos-alvo e, consequentemente, exigindo que o profissional de tradução tenha em consideração elementos diferentes na sua elaboração. Tendo isso em conta, a AD e a LpS foram feitas em momentos distintos para que fosse possível manter o foco nas necessidades e especificidades da audiência de cada uma destas modalidades.

Este relatório divide-se em dois capítulos, sendo apresentado em primeiro lugar o enquadramento teórico, em que se apresentam os fundamentos que suportam e justificam as escolhas realizadas durante o desenvolvimento deste projeto, contextualizando o leitor sobre a AD, o *voice over*, a áudio introdução (AI) e a LpS enquanto modalidades da TAV, assim como sobre os seus respetivos públicos-alvo.

O segundo capítulo foca-se no desenvolvimento da parte prática deste projeto e no seu objeto de estudo. Nele apresenta-se a contextualização e a análise da curta-metragem e da mensagem que pretende transmitir, sendo também explicado em detalhe todo o processo de criação destas modalidades da TAV, assim como as dificuldades e problemas que surgiram durante o desenvolvimento das mesmas e quais as estratégias e soluções adotadas para os contornar. Por fim, são apresentadas as Considerações Finais, sendo também feita uma análise e avaliação das propostas de AD, de *voice over* e de LpS produzidas.

1 Tradução Audiovisual

“In the twenty-first century, the media is omnipresent: to inform, arguably sometimes to misinform, to sell, to entertain and to educate. A quick perusal of traditional television programmes or cinema guides will testify to the growth and importance of the media and the need for audiovisual translation (AVT) in most countries.”

(Gunilla & Díaz-Cintas, 2009, p. 1)

Apesar de ser uma modalidade recente dos estudos da tradução, a TAV já tem um peso significativo na nossa sociedade. Atualmente, os media têm um impacto enorme nas rotinas da maioria das pessoas e, para Díaz-Cintas (2009), a chegada da era tecnológica contribuiu para a diversificação e expansão do tipo de produtos audiovisuais que estão disponibilizados atualmente, aumentando assim a necessidade da TAV a um nível global.

A TAV está enraizada no nosso estilo de vida como um meio de comunicação intercultural, fulcral para a interação entre línguas e culturas. Sendo assim, a rápida e crescente criação e desenvolvimento de conteúdos audiovisuais é atualmente um fator incontornável, diretamente proporcional à crescente necessidade da TAV (Cosme, 2012).

Na generalidade, verifica-se um aumento na necessidade de ferramentas de acessibilidade (Gunilla & Díaz-Cintas, 2009) de modo a tornar compreensíveis produtos audiovisuais para audiências que não estejam familiarizadas com a língua original dos mesmos. Em parte, esta necessidade deve-se ao aparecimento e à crescente popularidade das plataformas de *streaming*, que permitem o fácil e cómodo acesso a filmes, séries, documentários e muito mais; e à Internet, que garante acesso quase infinito a conteúdos visuais de todo o tipo.

Segundo Perez-Gonzalez (2014) a TAV tem sido a vertente dos Estudos de Tradução com o crescimento mais rápido, o que se comprova pelo corpo crescente de investigação específica na área, em dissertações de mestrado e doutoramento, e pelo aparecimento de cursos graduados focados em diversas áreas da TAV.

Segundo Díaz-Cintas (2009), não podemos falar da origem da TAV sem falar do cinema e das suas origens, visto que o acompanhou desde a sua criação. A criação e expansão do cinema foram também os fatores impulsionadores das legendas e do *voice over*, sobretudo a evolução dos filmes mudos para os “*talkies*”.

Orero (2004) caracteriza a TAV como um “dynamic umbrella” devido à sua natureza interdisciplinar ao cruzar-se com outras áreas do saber como estudos de cinema, estudos culturais, semióticos, e até estudos cognitivos e de fisionomia.

Neste sentido, Díaz-Cintas e Remael (2007) questionam-se sobre a adequação deste termo à própria atividade tradutológica devido a todas as limitações temporais e espaciais que a restringem.

A área de intervenção da TAV ultrapassa a tradução para televisão, cinema, vídeo e produtos multimédia. Falamos de conteúdos audiovisuais que, segundo Agost (1999), são caracterizados por combinar diferentes códigos: visual, escrito, oral e auditivo não verbal e musical (sons não constituídos por falas ou diálogos). Refira-se, por exemplo, espetáculos ao vivo como dança, teatro, música ou ópera, entre outros. Todos estes conteúdos são baseados em experiências audiovisuais e as combinações destes diferentes códigos caracteriza o texto audiovisual como texto multimodal ou multissemiótico.

Segundo Chaume (2013), o texto audiovisual contém informação que deve ser traduzida, cujo significado é transmitido através do som e do visual. Para o autor, a dificuldade da TAV advém da complexidade existente em reproduzir discursos compostos não só pela componente escrita e falada da linguagem, mas também por signos não verbais, sem desrespeitar as limitações de tempo e espaço impostas pela imagem e pelo som.

Este autor (Chaume, 2013), considera ainda que a TAV permite quebrar barreiras linguísticas e culturais, possibilitando ao mesmo tempo que indivíduos que, até então, não conseguiam aceder a este tipo de texto audiovisual devido a incapacidades cognitivas ou sensoriais o façam e que tenham uma experiência semelhante ou equivalente à dos demais. A TAV também se mostra benéfica para audiências que, apesar de não terem as dificuldades apresentadas previamente, necessitem de apoio em termos de proficiência e compreensão linguística.

Após esta breve abordagem à abrangência conceptual da TAV, importa agora perceber as modalidades de TAV direcionadas para a acessibilidade de conteúdos audiovisuais, tendo sempre em mente o objeto deste projeto: a Áudio-descrição e a Legendagem para Surdos.

2 Acessibilidade audiovisual

“Accessibility continues to be an open concept, because its ultimate objective, that of social integration and the elimination of dependency barriers, must be continually re-examined in relation to the changing circumstances of our environment and, above all, because the way we perceive this is continually being modified.”

(Richart-Marset & Calamita, 2020)

Segundo Bachmeier (2014), aproximadamente 15% da população mundial é afetada por diversos tipos de incapacidades, debatendo-se diariamente não só com barreiras físicas e socioculturais, mas também com barreiras no que toca ao seu acesso à informação.

O conceito de “barreira” é multifacetado e pode ter diferentes significados dependendo da situação. Embora em muitos casos haja a consciencialização da necessidade de eliminar as barreiras físicas como barreiras arquitetónicas (obstáculos que impedem as pessoas de aceder, desfrutar e ocupar um espaço físico), há muito a superar no que toca à acessibilidade aos conteúdos audiovisuais e não só.

Até recentemente, o conceito de acessibilidade era maioritariamente associado à assistência prestada a indivíduos com deficiência a nível físico (falta de mobilidade, por exemplo), ignorando as necessidades de indivíduos com deficiência sensorial ou cognitiva (Diaz-Cintas, Orero, & Remael, 2007). Apesar da sociedade estar mais familiarizada com o conceito de acessibilidade, Neves (2011), afirma que este termo já não se refere apenas a serviços concebidos especificamente com pessoas com deficiência em mente, mas sim a serviços que tenham em consideração as necessidades de todas as pessoas.

Na verdade, como sociedade, estamos ainda numa fase de transformação de mentalidades. Greco (2018) alerta para a urgência criar soluções de acessibilidade que proporcionem as devidas condições para que todas as pessoas possam usufruir de bens e serviços, independentemente das suas capacidades ou condicionantes físicas.

A acessibilidade passou a ser vista como um direito e não como um luxo, e, de modo geral, observa-se um aumento da consciência global para a necessidade de criar soluções que garantam a todos os cidadãos condições de igualdade, independentemente das suas capacidades físicas, sensoriais ou mentais. Procura-se proporcionar uma vida livre de barreiras, em que os direitos e liberdades humanas fundamentais sejam assegurados e,

para garantir que todos têm os mesmos direitos, sendo um deles o acesso aos meios de comunicação e de partilha de informação.

Felizmente, hoje já soluções para que todas as pessoas consigam usufruir de produtos audiovisuais de forma autónoma. A AD (especialmente quando combinada com AI e *voice over*) e a LpS proporcionam este tipo de serviço e essa é uma das principais razões pela qual se observa um crescente interesse pelos mesmos e, consequentemente, pelos estudos da TAV.

Importa mencionar também que estas soluções não beneficiam apenas os indivíduos com incapacidades sensoriais, pois muitas pessoas usufruem dos mesmos por motivos de conveniência (não poder ouvir o áudio de um vídeo por estar num espaço público, por exemplo), ou para melhor compreenderem o produto audiovisual.

Neste sentido, refira-se a crescente importância que a TAV tem na integração de indivíduos com deficiência sensoriais na sociedade moderna, assim como no seu acesso a entretenimento e informação. Não é fácil acompanhar a evolução tecnológica que se vê atualmente (visto que se verifica um aumento constante de novos tipos de barreiras em constante mutação que exigem grandes esforços para serem contornadas (Diaz-Cintas, Orero, & Remael, 2007)), mas trata-se uma tarefa extremamente relevante, capaz de melhorar as condições de vida de indivíduos de todo o mundo.

3 Áudio-descrição

3.1 A áudio-descrição

“AD is a service for the blind and visually impaired that renders Visual Arts and Media accessible to this target group. In brief, it offers a verbal description of the relevant (visual) components of a work of art or media product, so that blind and visually impaired patrons can fully grasp its form and content.”

A. Remael, N. Reviers, G. Vercauteren (2015, p. 9)

A áudio-descrição (AD) pode ser considerada a arte de descrever realidades cujo valor comunicativo é essencialmente visual e advém do que se pode observar. Pode ser resumida como “the addition of a descriptive narrative to accompany the key visual elements of theatre, television, cinema and other visual media” (Greening, 2007, p. 127) e surge como uma ferramenta de mediação e como uma modalidade da tradução intersemiótica cujo objetivo é possibilitar o acesso de pessoas cegas ou com deficiência visual a produtos audiovisuais.

A AD transfere a informação disponibilizada pelo visual através do código verbal, permitindo assim o acesso à cultura e à informação, criando também condições para uma maior inserção e inclusão social e escolar. Sendo uma ferramenta criada especificamente para indivíduos com incapacidades visuais, Motta e Romeu (2010) consideram que a AD não só beneficia audiências cegas, mas também pessoas com diferentes capacidades intelectuais, assim como crianças, idosos e disléxicos.

A AD transforma imagens em palavras, de forma a que os espetadores consigam compreender e contextualizar o áudio dos conteúdos a que estão a assistir, podendo assim usufruir dos mesmos independentemente da sua capacidade visual (Díaz-Cintas, 2007). Neste sentido, a AD, assim como as restantes modalidades da TAV, é entendida como um modo de tradução intersemiótica, tal como preconizado por Jakobson (1959), visto que implica transformar conteúdos visuais em palavras transmitidas pelo áudio para que o produto audiovisual possa ser compreendido por espetadores cegos.

Na AD, é importante ter em conta todos os elementos visuais da história que lhe dão sentido e contexto e que não são perceptíveis para um espectador cego. Cabe a quem faz a AD descrever esses elementos visuais do texto, selecionando a informação que considera mais relevante para garantir a compreensão do mesmo. Este tipo de informação visual

inclui elementos como o cenário (o local onde decorre a ação, por exemplo), as características das personagens (vestimentas e aspeto físico) e por vezes o seu estado emocional.

Snyder (2008) considera que a AD é um tipo de arte literária, uma espécie de poesia que nos permite ter uma noção verbal dos elementos visuais relevantes, recorrendo a palavras sucintas para criar imagens vividas e claras na mente dos espetadores cegos. É uma ferramenta em prol da acessibilidade que pode proporcionar experiências equivalentes à de pessoas normovisuais, mas que também pode servir de auxílio para espetadores normovisuais que não consigam compreender os elementos visuais e, por consequência, o contexto e significado do texto audiovisual (Snyder, 2008).

No entanto, Snyder (2013, p. 66) também defende que no que toca à AD, “less is more”, e que o audiodescritor se deve focar em explicar apenas o que é fulcral para que o espetador cego consiga apreciar e entender a imagem a ser descrita. Afirma ainda que o audiodescritor se deve servir de termos e expressões objetivas, mas que não deve perder a sua expressividade, procurando encontrar um ponto intermédio entre a AD e a obra original e criar um guião cuja narrativa é mais ou menos criativa consoante o que é permitido pelo áudio original.

A AD permite que as audiências cegas consigam entender e seguir o enredo da história e que se contextualizem não só das falas das personagens, mas também dos seus maneirismos, da sua postura, do seu estilo e aparência. Dá asas à imaginação do espetador e permite-lhe criar um cenário com características semelhantes às que lhe são descritas pela áudio-descrição e dar assim vida à cena em questão.

Tendo em conta a definição de texto audiovisual proposta por Zabalbeascoa (2008) como “a combination of verbal, non-verbal, audio and visual elements to the same degree of importance” where “the various elements are meant to be essentially complementary and as such may be regarded as inseparable for a fully satisfactory communication event.” (p. 3), entendo que no guião da AD devem constar todos os elementos do texto audiovisual importantes para a compreensão da obra, sem interferir com o áudio original (diálogos, música, efeitos sonoros, narração, etc.).

Um elemento essencial da AD é o seu guião. Segundo Neves (2011, p. 42), o momento da escrita do guião “é aquele em que o audiodescritor comunga do mundo do autor e tenta entrar no espírito da obra original. É também a altura em que as técnicas pessoais de quem cria guiões de audiodescrição se manifestam através da seleção da informação a

descrever, do estilo e das técnicas de expressão, da estrutura frásica e da escolha lexical”. Tendo isto em consideração, o audiodescritor deve ter sempre a legibilidade do guião em conta durante a sua escrita, procurando criar um texto com uma compreensão fácil e agradável, que não perturbe os elementos auditivos da obra durante a sua narração.

A Audio Description Coalition (2009) propõe a elaboração de um guião redigido com objetividade e a utilização de uma linguagem simples. Esta instituição defende que apenas deve constar no guião de AD aquilo que se vê, devendo-se omitir elementos óbvios e procurar definir o que é realmente essencial e o que não pode ser interpretado do áudio original. A título exemplificativo temos o estado emocional das personagens, que deve ser omitido se for possível que o mesmo seja percebido pelo espetador cego ao longo da obra. O recurso a metáforas, explicações ou dramatizações também deve ser evitado visto que o audiodescritor deve ser o mais objetivo e conciso possível.

É graças à AD que cada vez mais filmes, séries de televisão, eventos e museus se tornaram acessíveis para pessoas cegas. Importa ainda referir que este serviço se adapta ao produto audiovisual que pretende tornar acessível: no caso de filmes e séries a gravação do áudio é feita previamente; no caso de espetáculos ao vivo como teatro e opera, a áudio-descrição é preparada em antemão, mas a descrição é feita em tempo real; no caso de modalidades desportivas como jogos de futebol, são descritas em tempo real, não havendo qualquer tipo de preparação prévia (Floriane, 2016)

No caso do projeto em análise neste relatório, o guião de AD foi elaborado e gravado para ser visionado posteriormente, como será explicado no Capítulo 6.

3.2 Voice over

Na Europa, a maioria dos produtos audiovisuais estrangeiros são transmitidos através de três modalidades da tradução audiovisual: dobragem, legendagem e *voice over*, sendo que a escolha da modalidade em cada país varia e depende principalmente de motivações políticas e financeiras (Orero, et al., 2022).

O termo *voice over* originou no mundo dos estudos cinematográficos e continua ainda hoje a ser utilizado por cineastas (Matamala, 2019). Kuhn e Westwell (2012) definem o *voice over* neste contexto como “the voice of an offscreen narrator or a voice heard but not belonging to any character actually talking on screen” (p. 446-447).

Este termo foi adaptado dos estudos cinematográficos de modo a definir uma nova modalidade de TAV em que o texto de chegada se pode ouvir simultaneamente ao texto

de partida (Díaz-Cintas & Orero, 2006) e, segundo Szarkowska (2009) a prática comum é baixar o volume do áudio original de modo a que seja possível ouvir com clareza a voz do narrador da tradução. Por vezes também é utilizada mais do que uma ou duas vozes de modo a distinguir entre a voz que lê os segmentos da narração das vozes femininas e masculinas que traduzem as falas das personagens.

O *voice over* em combinação com a AD pode tornar a localização de filmes estrangeiros mais acessível e, neste projeto, foi testada a integração do *voice over* com a AD para que os espectadores cegos conseguissem entender o produto audiovisual na sua totalidade.

A presença do texto escrito em produtos audiovisuais também é bastante comum. Pode aparecer sob forma de legendas que traduzem o diálogo da língua de partida para a língua de chegada, mas também pode aparecer em forma de tabelas, cartas, sinais, entre outros. Além disso, é também comum em produtos audiovisuais como longas e curtas-metragens encontrarmos texto escrito com informação importante para a história nos locais onde as personagens se encontram, como placas com o nome de uma empresa/local, sinais que regulam comportamentos ou até sinais de segurança, entre outros inscritos (Holšánová, Hildén, Salmson, & Tundell, 2015). O *voice over* é um meio que permite que tais elementos sejam transmitidos à audiência, proporcionando assim uma experiência de visualização mais inclusiva para audiências que não tenham acesso ao canal visual.

Por vezes, o próprio diálogo das personagens pode ser feito através de texto presente na imagem. Vemos este exemplo regularmente ao ver trocas de mensagens no telemóvel ou no computador entre personagens, quando trocam bilhetes ou deixam um recado numa folha de papel, entre muitos outros.

Todos estes elementos requerem a visão do espetador para transmitir a mensagem pretendida. Sendo assim, recorrer ao *voice over* é uma estratégia de extrema importância, visto que garante acesso a elementos relevantes para a compreensão do produto audiovisual.

O *voice over* satisfaz as necessidades de muitos utilizadores e acaba por se tornar indispensável por garantir acesso àqueles que não compreendem a língua original ou que não têm acesso (devido a deficiência visual, por exemplo) a ferramentas como legendas.

3.3 Áudio-Introdução

Os intervalos de tempo sem diálogos são o elemento que mais limita a quantidade de informação a transmitir durante a AD. Visto que a AD é narrada em momentos de silêncio (como pausas entre as falas das personagens), é bastante complicado, e por vezes até impossível, conseguir transmitir à audiência toda a informação presente no meio visual. Os intervalos de tempo também limitam situações em que o produto audiovisual está a ser transmitido ao vivo, tendo várias implicações no desenvolvimento de AD, por exemplo, no caso da ópera ou do teatro.

A Áudio-Introdução (AI) surge então como uma solução que procura contextualizar previamente a audiência sobre o produto audiovisual, providenciando informação extra que não pode ser transmitida durante o decorrer da história devido às restrições impostas pelos intervalos de tempo sem falas. Segundo Romero-Fresco e Fryer (2013), a AI pode ser definida como:

A piece of continuous prose, spoken by a single voice or a combination of voices and lasting between 5 and 15 minutes. It may include musical extracts or interviews with members of the cast and provides relevant information from the printed program, including running time, cast and production credits, as well as detailed descriptions of the set, costumes, and characters. (p. 289)

A AI surgiu nos Estados Unidos, durante os anos oitenta, e começou a ser utilizada na Europa no início dos anos noventa, sendo a sua principal função transmitir o máximo de informação possível à audiência cega sobre o produto audiovisual. O propósito da AI, tal como o próprio nome indica, é servir de introdução ao produto que vai ser exibido e assim potenciar a sua fruição. Não faz parte da obra em si, funcionando antes como um complemento da AD para garantir também que a audiência desfrute ao máximo do produto audiovisual. Enquanto a AD só se foca no “quê” da história, a AI permite mudar o foco para o “como”: como é que a história é feita, por quem, e qual o seu estilo e estrutura (Kleege, 2017).

Na AI deve apenas constar informação “*pre-show*” que suporta e enriquece a AD e, consequentemente, o impacto que o produto audiovisual vai ter na audiência. A AI é um complemento à história e não o seu resumo ou substituto e é imperativo que mantenha o enredo da obra em segredo, evitando revelar qualquer tipo de informação desnecessária.

Referindo-se particularmente a peças de teatro, Remael e Reviers (2013) apresentam algumas indicações e defendem que a AI deve:

- Fornecer uma estrutura que permita que a audiência compreenda a peça;
- Transmitir o máximo de informação relevante (fornecendo detalhes como elenco, créditos de produção, descrições detalhadas do local onde decorre a ação e das personagens, etc.);
- Preparar o utilizador para a peça de teatro, fornecendo uma descrição mais completa de certos elementos visuais;
- Descrever a natureza da produção produto audiovisual;
- Fornecer instruções que preparem a audiência para momentos do produto audiovisual em que o áudio pode causar confusão, aconselhando-os a aumentar ou diminuir o volume em momentos específicos.

O estudo exploratório conduzido por Romero e Fryer (2013), em que se testou o sucesso da AI aplicada ao filme “Slumdog Millionaire” (Boyle, 2009), concluiu que todos os participantes que ouviram a AI antes de ver a obra em questão consideraram que a AI ajudou a “dar vida ao filme”, e que facilitou a visualização da obra, tornando-a mais fácil de compreender e acompanhar.

Tendo em conta o acima exposto, entendeu-se que no projeto em análise neste relatório seria necessário incluir a AI e assim fornecer informações relevantes ao espetador para a contextualização da história e que apoiassem a compreensão da mesma.

3.4 O audiodescritor

Tal como em todas as outras profissões, há um conjunto de competências e conhecimentos que o audiodescritor deve possuir para obter um bom desempenho nesta área e criar conteúdo verdadeiramente acessível e inclusivo. O audiodescritor é o principal responsável pelo sucesso da AD e cabe-lhe a si garantir que são tomadas as decisões certas para produzir um produto final que corresponda às expectativas e necessidades da sua audiência.

Neves (2011) destaca um conjunto de competências que considera fulcrais que o profissional de áudio-descrição desenvolva, assim como o que deve ter em conta durante o processo de desenvolvimento do guião. Considera que o audiodescritor deve ter conhecimentos da área da psicofisiologia da visão e da cegueira, e deve conhecer o

público-alvo da AD, assim como as suas necessidades e especificidades, procurando informar-se sobre os problemas associados à cegueira e às deficiências visuais. Deve também analisar a obra tendo em conta a perspectiva dos espetadores cegos para compreender melhor quais são realmente as suas dificuldades e quais os maiores desafios e obstáculos à compreensão da mensagem visual veiculada por meio do áudio.

O domínio da competência linguística também é algo de grande importância. É essencial que o audiodescritor domine tanto a língua de partida como a língua de chegada (se for o caso de tradução interlinguística) e que tenha conhecimentos de composição audiovisual e fílmica.

Um projeto de áudio-descrição implica contar uma história, história esta que tenta transmitir ao espetador cego a imagem mais vívida e precisa do que se consegue observar, tendo sempre em conta as mensagens a ser transmitidas e qual o seu peso para a história. No seu Blog Lerparaver¹, Lima (2014) define o audiodescritor como “a ponte entre a imagem inacessível à pessoa com deficiência e a informação acessível pela audição ou leitura das palavras que ele usou para traduzir o evento visual”.

Lima (2011) considera também essencial que o audiodescritor tenha uma excelente capacidade de análise e interpretação visto que tem de ver a obra para que outros a possam “ouvir”. É necessário compreender, ir para além do superficial e observar aquilo que nem toda a gente consegue ver para compreender profundamente a mensagem ou sensação que o texto pretende transmitir.

Neves (2011) menciona também o valor do entendimento de técnicas vocais e de locução (como dicção, controlo e colocação da voz), uma vez que a AD implica a narração de um guião. Quer seja o próprio audiodescritor a narrar o guião ou esteja apenas a acompanhar e a guiar o trabalho de um narrador ou locutor, é necessário que seja entendido nas técnicas que tornam essa narração eficaz, clara e compreensível.

Tendo em conta a natureza deste projeto, um dos objetivos do mesmo foi pôr à prova as minhas competências como tradutora e audiodescritora. Foi então feita uma análise das características que Neves (2011) considera relevantes nos processos de recrutamento de profissionais de áudio-descrição a nível europeu, de modo a perceber como as poderia desenvolver e aperfeiçoar:

- Elevada competência no uso oral e escrito da língua de expressão;

¹ <https://www.lerparaver.com/lpv/segunda-licao-audio-descricao>

- Capacidade de síntese e de reescrita;
- Boa visão e audição;
- Conhecimentos específicos na área de ação (cinema, TV, artes performativas, museologia, etc.);
- Capacidade de trabalho em grupo;
- Empatia com o público-alvo (pessoas cegas ou com baixa visão);
- Voz clara e agradável (opcional).

A AD envolve produtores, técnicos de som, locutores, entre outros e o conhecimento especializado na área da sonoplastia permite que o audiodescritor consiga interagir com todos estes elementos e os possa ajudar durante o processo. Estes conhecimentos de produção audiovisual traduzem-se em produtos de qualidade, que dão credibilidade ao audiodescritor.

3.5 Público-alvo da Áudio-Descrição

Partilho da afirmação de Neves (2005) que diz: “One of the underlying premises of any translation work will always be the understanding of the intended addressee.” (p. 76).

De igual modo, para Vermeer (2000), a pergunta central que deve ser feita antes de se embarcar em qualquer tipo de projeto de tradução é “Para quê”, o que implica definir a função da tradução e o seu recetor. Sendo assim, torna-se crucial compreender as necessidades particulares do público-alvo da AD.

Para se definir estas necessidades e os fatores a incluir na AD, é necessário compreender a cegueira e perceber a ausência de experiência visual que os indivíduos cegos vivenciam. Entender a cegueira implica perceber que a mesma pode aparecer em diferentes fases da vida do indivíduo, e que a fase em que adquire a cegueira tem um grande impacto na sua vida e na sua interpretação do mundo.

Segundo Gambier (2003), os indivíduos cegos têm diferentes necessidades no que toca ao detalhe e ao conteúdo da AD, pelo que na escrita do guião se deve ter em conta que o produto final vai ser interpretado pelo público-alvo de acordo com o seu grau de deficiência visual, assim como as suas experiências, acuidade e percepção visuais.

Santiago (2015) define acuidade visual como a capacidade que um indivíduo tem de captar e discriminar detalhes e pormenores de um objeto a diferentes distâncias e, para o autor, é o fator que determina e permite avaliar se um indivíduo é, ou não, normovisual.

Se o indivíduo for diagnosticado com algum tipo de limitação significativa num destes fatores, será considerado deficiente visual ou com incapacidade visual.

Neves (2011), divide a cegueira em três categorias:

- Cegueira congénita – Adquirida até ao primeiro ano de idade;
- Cegueira precoce – Adquirida entre o 1º e o 3º ano de idade;
- Adquirida – Surge após os 3 anos de idade.

Importa mencionar que o público-alvo da AD é heterogéneo, visto que a AD não beneficia apenas pessoas cegas ou com baixa visão, mas também idosos, indivíduos com incapacidades cognitivas, estudantes e mesmo indivíduos normovisuais que possam desejar ouvir um programa, mas que não o podem ver (Santiago, 2015).

A percepção visual, segundo Arnheim (1954), permite-nos, de certa forma, compreender o mundo que nos rodeia. Sem ela, não nos seria possível aprender aspetos considerados comuns pelos normovisuais como formas, cores, luzes e movimentos. Sem a visão, a interpretação da realidade passa a ser feita apenas através da informação recolhida pelos outros sentidos (audição, paladar, tato, entre outros...) e através de descrições verbais, mais ou menos precisas e subjetivas.

Esta percepção visual é severamente afetada pelo tipo de cegueira. Quando se trata de cegueira congénita, a ausência de referencial e experiência visuais (o que podemos chamar de imagem mental) levam a que o indivíduo formule uma conceção intelectualizada do ambiente que o rodeia (como cores, perspetivas, formas, entre outros...) de acordo com os seus outros sentidos.

Quando se trata de degeneração visual ou de cegueira adquirida, o espetador poderá ter memória visual residual, o que significa que tem uma representação visual real dos objetos e da realidade que o rodeiam. A memória visual que retém do mundo, no entanto, não significa que o indivíduo não se debata com a incapacidade de compreender um produto audiovisual.

4 Legendagem para surdos

“SDH is all about making sound visible. And sound, in audiovisual texts, is a complex structure encompassing sound effects, music and speech, each of which opening up to a number of different issues.”

(Neves J. , 2009, p. 177)

O acesso a informação, comunicação e lazer são apenas algumas das dificuldades que as pessoas surdas enfrentam diariamente e, de modo a garantir que um indivíduo esteja verdadeiramente incluído no que Gybels (2003) denomina de “Information Society”, é necessário que lhe seja garantido acesso a todos os canais de comunicação e partilha de informação.

O interesse na integração e no bem-estar de pessoas com deficiência teve um aumento exponencial em 2003, um ano designado pela Comissão Europeia e pelo Movimento das pessoas com deficiência de “European Year of People with Disabilities”. Neste ano, foram tomadas várias medidas para acabar com a discriminação e derrubar as barreiras que negavam o acesso à informação a indivíduos com deficiência ou necessidades especiais (Neves, 2005).

As medidas tomadas ajudaram a propagar a ideia da acessibilidade e da importância de proporcionar igualdade de acesso à informação a todos os membros da sociedade, independentemente das suas capacidades, algo que pretende melhorar significativamente a qualidade de vida de muitas pessoas com deficiência.

Como já foi sobejamente referido, os produtos audiovisuais têm um peso significativo na nossa vida em sociedade e é através deles que nos é transmitida muita da informação, entretenimento e cultura que consumimos diariamente. As mensagens dos produtos audiovisuais, no entanto, transmitem a sua informação tanto pelo canal visual, como pelo canal sonoro, o que pode ser problemático para pessoas surdas. Torna-se então necessário criar condições especiais que tenham em consideração as necessidades específicas daqueles que não têm acesso total às mensagens transmitida pelos media.

O conteúdo oral de um produto audiovisual é transmitido aos surdos de duas formas: interpretação de linguagem gestual e legendagem para surdos (Chaume & Tamayo, 2017). A LpS tem ganho bastante relevância nos estudos da TAV o que, segundo os autores, se deve maioritariamente ao facto de ser uma solução rápida e relativamente barata, e devido a existirem cada vez mais pessoas com deficiência auditiva a comunicar oralmente.

As informações providenciadas pela OMS ([Deafness and hearing loss \(who.int\)](https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss)) em abril de 2021, também projetam que nos próximos 25 anos cerca de 2,5 mil milhões de pessoas venham a ter algum grau de surdez e que pelo menos 700 milhões podem vir a necessitar de reabilitação auditiva. O aumento da esperança média de vida também influencia esta incapacidade visto que o ser humano tende a viver cada vez mais tempo e que a tendência

para desenvolver deficiências auditivas se agrava com a idade, aumentando consequentemente a necessidade de recorrer à LpS.

Torna-se assim incontestável a relevância da LpS, podendo fornecer soluções de acessibilidade a consumidores dos produtos audiovisuais com deficiências auditivas que foram ignorados durante demasiado tempo.

A prática da LpS ainda está longe de ser perfeita e há muitos passos que podem ser dados para expandir e melhorar esta modalidade da TAV. Quando o seu objetivo se prende com tornar os conteúdos audiovisuais acessíveis a todos os grupos de pessoas, independentemente das suas incapacidades, é imperativo que este tipo de legendagem se aplique a todos os tipos de média, mantendo ao mesmo tempo o foco nas necessidades da audiência a que a se destina (Diaz-Cintas, Orero, & Remael, 2007).

Na verdade, a LpS não se destina apenas a pessoas surdas, visto que a sua aplicação acaba por ser útil para pessoas sem problemas auditivos. É cada vez mais comum assistir a vídeos ou filmes em ambientes ruidosos (como por exemplo ao viajar num transporte público ou enquanto aguardam numa sala de espera) e a LpS permite-lhes aceder às mensagens transmitidas pelos produtos audiovisuais sem terem de ouvir o som (Ferreira, 2010).

Há muito mais a ter em conta ao realizar este tipo de legendagem do que apenas a transferência linguística. Os aspetos culturais e o conhecimento da área da surdez e das suas particularidades, por exemplo, são imperativos para se obter um produto final que se adapte ao destinatário com deficiência auditiva. Segundo Neves (2007), a LpS adapta o texto da legenda às capacidades e necessidades da audiência surda, transmitindo-lhe a informação que não consegue captar (informação oral) através de legendas. Estas legendas são limitadas por restrições espaço-temporais, devendo estar sincronizadas com a informação oral a que devem ser associadas.

A LpS deve ter em conta estas dificuldades e tentar proporcionar legendas adaptadas às capacidades de leitura e ao vocabulário da audiência surda, implementando informação adicional nas legendas para facilitar a compreensão dos elementos auditivos do texto audiovisual.

É cada vez mais importante que os profissionais envolvidos na LpS apresentem o que Nord (1997) denomina de “tradução instrumental” ou de “tradução prospetiva”, ou seja,

que se informem sobre a cultura a que se destina o texto audiovisual e percebam se os objetivos do mesmo são compatíveis e fazem sentido para a sua audiência.

Quando as condições da cultura de chegada e da cultura de partida são incompatíveis, será então necessário transformar o texto audiovisual de modo que seja compatível com a cultura de chegada, ou seja, realizar aquilo a que Nord (1997) denomina de tradução instrumental. Assim, afastamo-nos dos pontos de vista tradicionalistas de que a tradução é meramente uma reprodução do texto de partida e passamos a olhar para a tradução como a criação de um texto de chegada que cumpra as mesmas funções para com o público-alvo que o original. Neste sentido, ao analisarmos o público-alvo juntamente com as suas necessidades, expectativas e particularidades, temos um melhor entendimento sobre o que é importante incluir na LpS.

Segundo Neves (2007), a evolução da LpS acontece quando os profissionais responsáveis por ela se informam sobre as necessidades específicas da sua audiência. Apesar de haver uma evolução notória no interesse em temas como acessibilidade audiovisual e a LpS em concreto, ainda é muito comum que as empresas ou os profissionais de legendagem desconheçam as necessidades das audiências surdas e que, consequentemente, não demonstrem ter os conhecimentos necessários para criar legendas adaptadas ao utilizador.

Estão ainda disponíveis guias, como é o caso do BBC Subtitle Guidelines (2022) (que pode ser consultado gratuitamente por qualquer pessoa que tenha interesse na área) que descrevem os requerimentos e as melhores práticas a aplicar durante o desenvolvimento de LpS. Guias como este, visam reger fatores da LpS como a utilização e o propósito da cor, o tamanho da letra, a sincronização da legenda e o número máximo de linhas que a legenda pode ter e têm como objetivo criar padrões de associação com que as audiências se possam familiarizar.

Neves (2007) também disponibilizou um guia (Vozes que se Vêm – Guia de Legendagem para Surdos) que fornece diretrizes sobre as melhores práticas de LpS e sobre as competências que o profissional deve desenvolver.

Todas estas questões têm por base a relevância que a LpS pode ter na vida de indivíduos com deficiência auditiva. É essencial tornar serviços como a LpS acessíveis a todas as pessoas, garantindo que os mesmos serviços sejam desenvolvidos tendo em mente as necessidades deste tipo de audiência, como veremos na secção seguinte.

4.1 Público-alvo da LpS

“Knowing our addressees better, as researchers and translators, we will be better equipped to analyse and question practices and to envisage possible solutions for improvement.”

(Neves, 2005, p. 76)

Traduzir implica conhecer o público-alvo e, nesse sentido, um bom profissional de LpS deve estudar as implicações da surdez de modo a procurar um melhor entendimento das principais características e necessidades do seu público-alvo. Isto implica estudar temas como a fisiologia da audição e quais as implicações físicas causadas pelos vários graus de surdez.

“The hearing process involves the perception, conduction and interpretation of sound. The ear captures and translates sound waves into nerve impulses, which the brain receives and interprets. Hearing impairment arises when, at any point in the hearing mechanism, a problem occurs, impeding the conduction or interpretation of sound waves.” (Neves, 2005, p. 77)

Importa recordar que a surdez tem várias implicações a nível social. De um modo geral, as pessoas surdas têm maiores dificuldades de comunicação, tanto a nível verbal como a nível da leitura e da escrita, que resultam tanto do seu percurso educativo como da idade em que ficam surdas.

Quando a perda da audição ocorre numa fase inicial, antes da aprendizagem da fala e da linguagem, denomina-se “pré-linguística”. Desenvolve-se nos primeiros dois anos de vida, o que provoca privação sensorial, oral e emocional. Este tipo de surdez tem um impacto ainda maior na vida das pessoas, visto que limita as suas capacidades comunicativas e de inserção social e dificulta a aprendizagem da fala e da leitura.

A este propósito, Silvestre (1998) recorda-nos que os estudantes com este tipo de surdez não adquirem vocabulário de forma autónoma, precisando que lhes seja ensinado por outra pessoa. Como estão expostos a menos atos comunicativos, acabam por ter menos oportunidades de utilizar um léxico variado e demonstram ter menos competências a nível da fala e da leitura.

A surdez que ocorre após o desenvolvimento oral é denominada pós-linguística. Esta fase normalmente ocorre entre os dois e os seis anos e a idade em que se inicia é de grande impacto: quanto mais tarde o indivíduo fica surdo, mais fácil é a sua inserção social e o

seu percurso educativo, sendo que vai ter mais competências linguísticas resultantes do tempo em que esteve em contacto com o som e com a linguagem.

Também é importante ter noção de que o grau de surdez afeta a percepção da fala. Segundo Kess (1992), a percepção da fala é o estudo do grau em que conseguimos perceber as mensagens transmitidas pelos órgãos da fala de outro humano (palavras, frases e o sentido dos discursos).

A capacidade que um indivíduo surdo tem de “ler os lábios” também deve ser tida em conta pelos profissionais de LpS. Isto porque um indivíduo com baixa percepção da fala pode não reparar que a legenda não corresponde ao que foi dito pela personagem, mas um indivíduo capaz de ler os lábios pode reparar e ficar incomodado por não lhe ter sido proporcionada uma tradução fiel ao produto audiovisual.

A comunidade surda serve-se de uma língua própria, denominada de língua gestual, usada para contornar a sua incapacidade auditiva e para facilitar a comunicação, tanto entre pessoas surdas e ensurdecidas, como entre pessoas surdas e pessoas sem problemas auditivos. Importa ainda referir que as línguas gestuais diferem de país para país, embora haja alguns gestos que são universais.

4.2 O impacto da surdez nas competências de leitura

A leitura é considerada um dos métodos de comunicação mais eficientes, independentemente de qualquer incapacidade auditiva. No entanto, as pessoas surdas, de um modo geral, apresentam bastantes dificuldades no que toca à compreensão dos códigos linguísticos presentes em textos estáticos e nas legendas dos produtos audiovisuais (Chaume & Tamayo, 2017).

O desenvolvimento da leitura de estudantes surdos é bastante inferior ao nível de leitura de estudantes que não apresentam qualquer tipo de deficiência auditiva. Segundo Tamayo e Chaume (2017), as crianças surdas que iniciam a escola aos quatro ou cinco anos conhecem cerca de 500 palavras, enquanto as crianças normouvintes já conhecem entre 3000 a 5000 palavras.

Isto deve-se ao facto de grande parte da nossa aprendizagem da língua e aquisição de vocabulário ocorrer de forma passiva durante o quotidiano. A linguagem adquire-se por exposição à mesma, seja através da comunicação com outras pessoas, leituras feitas por adultos, vídeos, rótulos, anúncios, cartazes publicitários, rádio, entre outros. As crianças

cuja surdez é pré-linguística não têm esta possibilidade e acabam por desenvolver muito menos competências a nível da fala e da leitura.

Chall (1996), propõe um modelo que categoriza as 6 fases do desenvolvimento da leitura das crianças. Neste modelo, considera que as crianças desenvolvem as competências linguísticas e de leitura que vão servir de base para a sua aprendizagem futura dos 9 aos 14 anos de idade e que, quando se trata de crianças cujos problemas auditivos surgiram antes desta fase, a aprendizagem da língua é bastante mais difícil e têm mais dificuldade a ler.

A nível dos adultos, os guias indicam que um surdo adulto só terá a capacidade de leitura equivalente a uma criança de 9 anos, sendo capaz de ler entre 120 a 180 palavras por minuto ((BBC Guidelines, 2022) (Neves J. , 2007)), enquanto um adulto normouvinte é capaz de ler entre 175 a 300 palavras por minuto (Brysbaert, 2019). Isto dificulta bastante o processo da leitura da legenda, levando a que seja necessário recorrer a técnicas de simplificação da legenda, adaptando-a para que seja mais fácil e rápida de ler.

As dificuldades de leitura devem ser tidas em consideração ao legendar para qualquer audiência, mas são de particular importância quando se trata de LpS visto que a compreensão da legenda por parte da audiência surda é gravemente afetada pela sua capacidade de leitura.

Quando adaptada corretamente ao seu público-alvo, a LpS pode trazer benefícios que vão para além da compreensão da mensagem do produto audiovisual, podendo ajudar os indivíduos surdos a desenvolver as suas capacidades de leitura, a ativar qualquer tipo de audição residual e a praticar a memória. O vocabulário e a compreensão da língua, por exemplo, também tendem a melhorar com o consumo regular de produtos audiovisuais legendados (Neves, 2005).

A utilização ou não utilização da língua gestual como língua materna também tem um grande impacto na compreensão do texto e na facilidade de leitura dos surdos. As pessoas surdas que utilizam a língua gestual como língua materna usam a leitura como segunda língua, mas os indivíduos que ainda retêm capacidades auditivas, ainda que reduzidas, têm a possibilidade de ler os textos na sua língua materna, o que torna o processo mais fácil visto que reconhecem mais facilmente palavras, frases e expressões.

Tendo em conta as diferentes implicações que o grau de surdez e a altura em que a surdez se desenvolve têm no desenvolvimento dos surdos e das suas capacidades, pode-se

concluir que não há uma solução padrão que responda aos problemas e dificuldades da comunidade surda como um todo, mas que importa sobretudo compreender as suas dificuldades e desenvolver soluções como a LpS que permitam ultrapassar estas limitações.

5 A Curta-Metragem

5.1 Contextualização

“Purl” (Lester, 2018) é uma curta-metragem produzida pela Disney Pixar para fazer parte da Pixar’s SparkShort series. Estreou na Siggraph ² em 2018 e foi anunciada pela primeira vez na conta de Twitter da escritora e realizadora do mesmo, Kristen Lester. No início de 2019 foi lançada ao público no Youtube ³ e mais tarde, no fim de 2019, na plataforma de streaming Disney+.

A personagem principal desta curta-metragem é a Purl, um novelo de lã cor-de-rosa que acaba de ser contratada pela B.R.O Capital, uma empresa de negócios que, até à data, só ter contrata funcionários do sexo masculino, tal como nome claramente indicia.

Há uma energia masculina bastante forte dentro da empresa. Os funcionários, sempre vestidos a rigor com o seu fato e gravata imaculados, demonstram comportamentos agressivos e explosivos como bater nas mesas e gritar, e criam um ambiente em que parece não haver espaço para uma mulher.

Inicialmente, nada disto afeta a boa disposição e otimismo de Purl, o que lhe permite enfrentar o seu primeiro dia de trabalho com uma atitude positiva, mas apesar de todas as suas tentativas de integração na empresa, a sua ligação com os seus colegas de trabalho é bastante limitada. Eles tratam-na com uma atitude viril e desinteressada, não entendem as suas piadas nem mostram vontade de a incluir nas saídas de grupo da empresa.

Sentindo-se discriminada por ser diferente, Purl não vê outra solução que não seja mudar a sua atitude, aspeto e postura, tricotando-se no formato de um fato e dando a si mesma uma aparência mais masculina, plana e quadrada. Esta mudança traz os seus frutos e à medida que mostra atitudes mais assertivas e bombásticas, vai conseguindo conquistar os seus colegas e mudar a opinião deles sobre si.

É com a chegada de uma nova colega de trabalho, Lacey - também ela um novelo de lã - que a perspetiva de Purl muda. Ao ver a Lacey ser ignorada como outrora tinha acontecido consigo, a Purl decide introduzir a colega ao grupo, recusando-se a deixá-la de parte.

O tema de igualdade e aceitação é intrínseco a esta história e esse foi um dos principais motivos para a escolha desta curta-metragem como objeto de estudo deste projeto. A luta

² Conferência anual de computação gráfica.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=B6uuIHpFkuo&t=2s>

a favor da igualdade de gênero é só um exemplo entre muitos do que ainda é necessário para alcançarmos um mundo mais justo, em que todos os seres humanos têm acesso às mesmas oportunidades e se regem pelos mesmos direitos e deveres.

A questão da acessibilidade é outra luta a favor da igualdade e a escolha desta história reflete essa necessidade. Torna-se imperativo incluir outros públicos proporcionando uma experiência equivalente a todos espectadores da curta-metragem, independentemente de qualquer incapacidade auditiva ou visual.

5.2 Mensagem

“My first job, I was like the only woman in the room, and so, in order to do the thing that I loved, I sort of became one of the guys.”

(Lester, 2019)

Esta história é inspirada pelas experiências de Kristen Lester ao trabalhar como animadora e pelas adversidades que enfrentou antes de se juntar à Pixar e no quão difícil consegue ser para as mulheres ter sucesso num mundo profissional predominantemente masculino.

Devido a um estilo de animação bastante colorido, esta curta-metragem cria uma sensação acessível, leve e até juvenil; no entanto, é explorada uma série de temas mais complexos. Como já seria de esperar de uma curta-metragem da Pixar, “Purl” (Lester, 2018) faz uma crítica aos problemas do mundo real, realçando os obstáculos diários que as mulheres experienciam no ambiente de trabalho, assim como a problemática da toxicidade masculina e da desigualdade de gênero no ambiente de trabalho.

A personagem principal, Purl, tem uma aparência tipicamente associada ao feminino. A sua cor, a sua personalidade leve, encantadora e otimista destacam-na dos seus colaboradores. É uma mulher no meio de homens e por essa razão é isolada e ostracizada pelos pares. Por muito que se tente integrar, há uma clara distinção entre o seu comportamento e os demais. Purl aparenta ser calma e ponderada, enquanto os seus colegas demonstram comportamentos impulsivos e agressivos nas suas decisões. Ela tem piadas mais subtis em comparação com as piadas mais indecorosas dos homens da empresa.

Vemos como a forte influência dos colegas afetam o sentido de pertença e responsabilidade da Purl. Não se sente incluída no mundo de trabalho, e, tal como a autora

deste filme, vê-se obrigada a alterar quem é e a abandonar alguns dos seus traços mais femininos para ser levada a sério.

Esta curta-metragem leva a sua audiência a interrogar-se sobre estes assuntos que ainda são tão permanentes e preocupantes na sociedade atual. Debruça-se sobre temas como a importância da identidade e da aceitação, assim como a da inclusão e da igualdade, questões determinantes na realização deste projeto.

6 Áudio-descrição

6.1 Criação do Guião de Áudio-descrição

Este projeto teve início com o desenvolvimento de AD para a curta-metragem “Purl” (Lester, 2018) começando pela criação do guião de AD e tendo sempre por base as diretrizes propostas por Neves (2011).

Antes de iniciar qualquer tipo de procedimento prático, realizou-se uma pesquisa extensa sobre a AD e sobre o seu público-alvo. O objetivo desta pesquisa foi recolher a informação necessária à compreensão das especificidades da AD e da audiência cega, de modo a elaborar um guião de AD capaz de corresponder às necessidades e expectativas da mesma.

Como já foi analisado anteriormente na secção de revisão da literatura, a AD consiste na descrição, por via de narração, dos elementos visuais de um produto audiovisual, possibilitando o acesso à cultura e informação e contribuindo para a inclusão sociocultural de indivíduos com incapacidades visuais. O audiodescritor deve dominar as competências técnicas e teóricas desta modalidade, sendo essencial que saiba como e o que descrever e tendo sempre em consideração as restrições impostas pelo áudio original do produto audiovisual.

Sendo que neste projeto assumi o papel do profissional de áudio-descrição, procurei informar-me sobre os principais problemas associados à cegueira ou à baixa visão, assim como as barreiras enfrentadas pela audiência cega ao assistir a produtos audiovisuais. Este estudo foi essencial para produzir um guião consciente das necessidades e expectativas da audiência a que se destina e que proporciona soluções que permitam que a mesma usufrua do produto audiovisual de modo equivalente a indivíduos normovisuais.

Tendo dada a pesquisa inicial por concluída, seguiu-se a análise do produto audiovisual em questão, a curta-metragem “Purl” (Lester, 2018). Na AD é necessário que o audiodescritor estude cuidadosamente as imagens do produto audiovisual, de modo a compreender a mensagem que deve ser recebida pelo espetador cego e assim definir os elementos visuais da história que devem ser incluídos no guião de AD.

Apesar de poder ser resumido de uma forma breve e simples, o processo foi demorado e trabalhoso e exigiu inúmeras visualizações da obra original para que fosse possível conceber uma áudio-descrição que permitisse ao público cego compreender o produto

audiovisual (imagens, personagens, ambientes, locais, elementos escritos, logótipos, créditos finais e iniciais) e desfrutar da curta-metragem como uma pessoa normovisual.

A ideia de que “Less is more”, proposta por Snyder (2013) foi tida em consideração durante a escrita deste guião e evitou-se descrever elementos desnecessários e sem grande valor para a história, mas mantendo sempre o objetivo de tentar descrever à audiência exatamente aquilo que está a acontecer da forma mais vivida e precisa possível, tal como defende Lima (2011, 2014).

De modo a compreender se teria identificado os elementos visuais mais relevantes, procurei responder às perguntas sugeridas por Neves (2011): “o quê/quem?”, “quando?”, “onde?”, “para quê/porquê?”, “como?” “com que efeito?”, de modo a criar um guião de AD que fornecesse o máximo de informação relevante possível, de uma forma clara e objetiva.

Visto que se trata de uma curta-metragem, foi necessário adaptar o guião aos silêncios entre as falas dos diálogos e outros componentes sonoros. Durante a escrita do guião de AD, também foi importante ter em conta que se trata de AD de imagens em movimento o que, segundo Neves (2011), se torna “mais complexo por ter de abordar a imagem nas suas relações sequenciais (desenrolar da “história”) e nas suas relações simultâneas com todos os elementos composicionais com que interage, e em particular, com a banda sonora” (p. 31).

Uma vez que a narração do guião da AD é feita durante os momentos de silêncio, a quantidade de informação contida no guião é limitada ao tempo disponível. Os intervalos de silêncio são o elemento crucial na criação do guião de AD, e é comum que o audiodescritor não tenha tempo suficiente para descrever tudo aquilo que considera relevante.

Torna-se então importante que se faça uma seleção dos elementos fulcrais à compreensão da mensagem visual, sabendo que, por vezes, alguma informação vai ter de ser eliminada ou introduzida num outro momento de silêncio da obra. Tendo isto em conta, procedeu-se à anotação dos intervalos de silêncio, tendo por objetivo contabilizar os segundos disponíveis para a narração do guião e perceber se havia tempo suficiente para descrever toda a informação selecionada previamente. O Subtitle Edit foi o programa escolhido para agilizar este processo e, através desta ferramenta, foi possível transcrever as falas das personagens e temporizar os momentos de silêncio.

Seguiram-se várias alterações e reformulações que levaram a inúmeras novas versões do guião. Em vários momentos, foi necessário recorrer à eliminação ou à condensação do texto para respeitar as restrições temporais impostas pelo áudio original, como podemos observar na Tabela 1:

Tabela 1

Exemplo 1 de alterações no guião de AD

Primeira versão do guião	Última versão do guião
“Ela coxeia até à sua secretária, visto que uma das suas pernas continua com um nó, e começa a colocar as suas coisas de volta na caixa”	“A Purl coxeia até à sua secretária, ainda com um nó na perna de lã, e começa a colocar as suas coisas na caixa.”
“Um colega dá um murro na cadeira da Purl, que começa a girar de forma incontrolável para longe da mesa e deixa a Purl toda entrelaçada.”	“Um colega dá um murro na sua cadeira, que gira incontrolavelmente para longe da mesa e deixa a Purl toda entrelaçada.”

Nestes exemplos podemos ver como a simplificação da linguagem e a eliminação/substituição de palavras ou explicações desnecessariamente longas permitiu transmitir uma mensagem equivalente, aumentando a fluidez da narração e diminuindo o tempo associado à mesma.

Houve momentos em que a AD carecia de descrição extra, porque não transmitia à audiência todos os elementos descritivos relevantes para a história. Nestes momentos, foi necessário adicionar informação ao guião de AD, como podemos observar na Tabela 2.

Tabela 2

Exemplo 2 de alterações no guião de AD

Primeira versão do guião	Última versão do guião
“Pousa a caixa na secretária e retira os seus pertences, a grande maioria é feita de lã, incluindo o seu computador.”	“Pousa a caixa na secretária e remove de lá os seus pertences: um par de agulhas, uma caneca, um vaso com uma flor e um computador feitos em tricô.”

Apesar de o cenário ideal ser um guião que respeita totalmente o áudio-original da obra, isto nem sempre foi possível. No caso da obra “Purl” (Lester, 2018), quase todos os momentos sem falas foram preenchidos por faixas sonoras que se adequam ao ambiente

da cena. A escrita do guião de AD teve sempre em conta a importância que o áudio tem para a história, mas por vezes foi necessário sobrepor a narração à banda sonora, visto que ocorriam simultaneamente cenas cuja narração era relevante à sua compreensão.

Analiseemos o exemplo TC 00:02:12,049 – 00:02:16,301. Neste momento da história, acompanhamos a Purl à medida que se dirige à sua secretária para pousar e organizar os seus pertences. Esta cena é acompanhada por uma faixa sonora alegre, que, apesar de complementar a história, não é essencial à compreensão da mesma. Sendo que era necessário contextualizar o espetador cego sobre o que estava a acontecer para que conseguisse compreender as falas que se seguiam, optou-se pela sobreposição da AD à banda sonora, mantendo a música num volume de som inferior.

De modo a evitar situações em que era importante manter a banda sonora devido ao seu valor narrativo, recorreu-se, por vezes, à omissão de informação (apenas quando não havia nenhuma outra opção) ou ao atraso/adiantamento da informação, o que significa que nem sempre o que estava a ser descrito era exatamente o que estava a acontecer na imagem. Esta estratégia do atraso/adiantamento deve ser adotada apenas quando estritamente necessário e neste caso só foi utilizada em algumas instâncias muito escassas.

Com o decorrer das várias fases de edição, consegui compreender que não seria possível disponibilizar toda a informação necessária à contextualização da curta-metragem nos intervalos de silêncio existentes na história. Para evitar que o espetador fosse privado desta informação, optou-se pela criação de uma áudio-introdução, onde foi descrita a natureza da produção do produto audiovisual e onde adicionada informação relevante que não foi possível transmitir durante o decurso da história.

A áudio-introdução permitiu contextualizar elementos relevantes para a narrativa como o tipo de produto audiovisual (curta-metragem de animação computadorizada), o espaço onde decorre a ação, a aparência física das personagens principais e secundárias, entre outros, que considerei relevantes.

A curta-metragem decorre dentro do quarto piso de uma empresa e o cenário é composto por muitos elementos caracterizantes fulcrais à compreensão da mensagem da história. A título exemplificativo, temos a aparência das personagens da curta-metragem/ Figura 1):

Figura 1

Aparência das personagens masculinas



Como podemos ver na captura de ecrã anterior, as personagens masculinas têm aparências físicas semelhantes (todos os colaboradores vestem fatos idênticos e utilizam o mesmo corte de cabelo). A caracterização das personagens e da empresa onde trabalham é determinante para se perceber que se trata de uma empresa machista, composta por executivos que se encaixam no molde do típico homem de negócios. No entanto, esta informação nunca foi transmitida através das falas das personagens nem havia tempos de silêncio onde se pudesse adicionar essa informação na AD. Assim, graças à áudio-introdução, foi possível descrever estes elementos à audiência, proporcionando a informação necessária para uma melhor compreensão deste filme.

É importante mencionar que a áudio-introdução não tem como objetivo servir de resumo da história e que houve a preocupação de não revelar antecipadamente qualquer elemento surpresa. Assim, o enredo da história manteve-se em segredo, permitindo que a audiência vá descobrindo a história à medida que ela se desenrola.

Neste projeto, a AD é complementada por *voice over* em português. Visto que se trata de um produto interlinguístico e que as falas originais das personagens são em inglês, optou-se pela utilização desta ferramenta para que os espetadores conseguissem compreender as falas originais.

Tal como a AD teve de ser adaptada aos momentos de silêncio da obra, o *voice over* tem de ser adaptado às falas das personagens. Procurou-se que estivesse sincronizado com a faixa sonora original para que acompanhasse o ritmo dos diálogos.

A primeira versão do guião de AD e de *voice over* sofreu várias alterações e revisões, tendo sido criadas no total 8 versões do mesmo até chegar a uma versão final correspondente às expectativas e necessidades da audiência a que a AD se destina.

Todo este trabalho teve resultados bastante satisfatórios e, na minha opinião, foi possível criar um guião de AD e *voice over*, assim como uma AI, bastante completos, que complementavam o áudio original e que se encontravam totalmente preparados para a fase que se seguiu: a produção e a gravação.

6.2 Produção e gravação

A produção e gravação da AD e do *voice over* foi realizada em primeiro lugar; porém, antes da gravação da versão final, foram realizadas várias rondas de testes para garantir que o guião desenvolvido continha a informação necessária para a compreensão da história e que se encaixava de forma natural nos momentos de silêncio da obra, tendo sido também analisado o ritmo e a cadência que deviam ser aplicados à AD e ao *voice over*.

Nas fases de teste, o objetivo foi compreender se a AD retratava uma imagem clara da história e se era possível contextualizar o que estava a acontecer na curta-metragem. Para tal, realizou-se uma gravação do guião de AD e de *voice over*, com recurso à ferramenta de gravação de voz Dictafone. Ouvir a gravação simultaneamente à visualização da obra permitiu-me perceber se a AD criada fazia jus à mensagem visual da história e se poderiam estar a faltar elementos cruciais.

Num segundo momento, optei por ouvir esta gravação-teste do guião, sem acesso à imagem. Procurei detetar eventuais falhas ou lacunas na história que pudessem impedir a sua compreensão.

Contrariamente ao plano inicial, não foi possível realizar uma sessão de visionamento do produto final com espetadores cegos, como era minha intenção, devido a restrições de tempo. Uma vez que não foi possível recolher comentários sobre o trabalho desenvolvido, baseei a minha análise nas diretrizes de Neves (2011).

Optei por dar voz à narração da AD e, visto que a obra “Purl” (Lester, 2018) tem um tom alegre e animado, tentou-se fazer uma narração que incorporasse esse espírito e que transmitisse à audiência essa energia. Além disso, devido ao facto do **voice over** do início da curta-metragem ser vocalizado por uma voz masculina, uma vez que as vozes deste momento do filme eram de homens acabou por ser mais indicado utilizar uma voz de mulher para narrar a AD.

Assim sendo, na versão final a narração do *voice over* foi realizada pelo professor Pedro Duarte, intérprete e locutor com experiência anterior na gravação de AD, que deu voz às falas masculinas.

Alguns imponderáveis levaram a que a voz feminina do *voice over* fosse a minha. Colocou-se assim a questão de ser a mesma pessoa dar voz à AD e ao *voice over* das personagens femininas; para evitar eventuais confusões entre as vozes e para garantir que a audiência seria capaz de distinguir facilmente entre as duas, foram adotados timbres e pronúncias diferentes para a narração de cada uma.

Importava também distinguir o *voice over* correspondente às falas da Purl do correspondente às falas da Lacey. Tendo isso em conta, procurou-se aplicar a mesma estratégia, utilizando timbres e pronúncias diferentes na narração do *voice over* das falas de cada personagem. Neste caso, o timbre adotado acabou por funcionar como uma impressão digital da voz de cada personagem: no que toca à narração do *voice over* correspondente às falas da personagem Purl, optou-se por narrar as legendas num timbre mais agudo, enquanto que o correspondente às falas da Lacey foi narrado num timbre mais grave.

Tratando-se de uma curta-metragem, optou-se por dar voz às falas das personagens de uma forma expressiva e o mais semelhante possível ao áudio-original, o que podia dar um “colorido” ao *voice over* e criar ainda mais imersão para a audiência.

A gravação da AI, da AD e do *voice over* foi realizada no auditório do ISCAP, com recurso a equipamento de som profissional, de modo a obter um produto final com qualidade. A gravação e edição do som foi feita pelo técnico de som, Miguel Vieira, que se serviu do programa “Ableton Live” para dividir a narração em segmentos, os quais foram inseridos na obra original de acordo com a temporização definida no guião de AD.

Creio que, de um modo geral, foi possível obter uma proposta de AI, AD e *voice over* de bastante qualidade, que vão ser bastante úteis para a compreensão da curta-metragem “Purl” (Lester, 2018) por parte da audiência cega. A qualidade do áudio produzido também tem um grande impacto na sua receção, visto que o canal auditivo é a única forma de transmitir os elementos realizados à audiência.

7 Legendagem para surdos

A segunda fase deste projeto final consistiu na elaboração de LpS para a curta-metragem “Purl” (Lester, 2018) e teve como base as diretrizes propostas por Neves (2007), assim como as diretrizes da BBC para LpS (2022).

Os obstáculos e barreiras enfrentados pelo público surdo no que toca ao acesso e compreensão do produto audiovisual são completamente distintos dos enfrentados pela audiência da AD. O público-alvo da LpS tem pouco ou nenhum acesso às mensagens transmitidas por via oral, o que restringe o seu acesso às falas proferidas pelas personagens, aos efeitos sonoros e à banda sonora dos produtos audiovisuais. No caso deste projeto, de modo a conseguir produzir uma LpS consciente das necessidades da audiência a que se destina, foi necessário realizar uma pesquisa extensa sobre esta modalidade da TAV e a sua audiência.

As diferentes fases realizadas para o desenvolvimento da AD obrigaram inúmeras visualizações da curta-metragem com e sem som, de modo a efetuar uma análise profunda dos todos os elementos visuais e sonoros e da mensagem que pretendia transmitir. Por essa razão, o conhecimento da obra já era extenso, o que permitiu dar início à análise de todos os componentes veiculados pelo canal auditivo.

Procedeu-se assim à anotação de todos os elementos sonoros da curta-metragem, tendo os mesmos sido divididos em três categorias:

- Relevante e perceptível – Nesta categoria constam todos os elementos sonoros que são importantes para a compreensão da mensagem do produto audiovisual, mas que, através do meio visual, podem facilmente ser captados pela audiência. Evitou-se a inclusão destes elementos sonoros na LS.
- Relevante e imperceptível – Esta categoria agrupa os elementos sonoros que são verdadeiramente relevantes para a elaboração da LS, visto que contém os elementos que garantem a compreensão da mensagem do produto audiovisual e que não são perceptíveis pelo canal visual.
- Irrelevante – Elementos sonoros que não têm peso significativo na transmissão e compreensão da mensagem do produto audiovisual, pelo que não devem ser incluídos nas legendas.

A visualização da curta-metragem sem som permitiu apontar os momentos em que a compreensão da mensagem seria impossível, assim como os momentos em que sem a componente sonora a obra deixava de ter o mesmo tom. A banda sonora de “Purl” (Lester, 2018) é responsável por muitas das emoções sentidas durante a visualização da mesma: músicas tristes e melancólicas para acompanhar momentos em que as personagens estavam a sofrer, ou músicas energéticas e mexidas que me transmitiram alegria e energia e davam vida à história. Por este motivo, entendi como momentos relevantes todas as situações em que a música transmitia sensações e expressividade.

O passo seguinte consistiu na tradução interlinguística da transcrição (EN-PT), para mais tarde ser adaptada para legenda. De acordo com Díaz-Cintas (2007), o ideal seria ter acesso à transcrição ou lista de diálogos da curta-metragem, assim como a informação metatextual sobre possíveis conotações socioculturais, listas com a grafia correta dos nomes das personagens, glossários ou comentários com esclarecimento de termos que poderiam eventualmente oferecer maiores dificuldades de tradução, entre outros tipos de informação que possa ser essencial para produzir legendas de qualidade.

Acredito que a transcrição teria beneficiado bastante destes elementos, mas, como tal não foi possível, o levantamento terminológico e a transcrição de toda a obra foram feitos com base na análise do áudio original da curta-metragem, diretamente no programa “Subtitle Edit”. Um momento em particular em que senti bastantes dificuldades foi na grafia do nome da personagem Gronkousky. Visto que não tinha acesso à lista dos nomes das personagens e que na Internet as mesmas estão descritas apenas como “Mano”, não me foi possível confirmar se a opção de grafia utilizada foi a correta.

Posteriormente, no processo de tradução, foi, por vezes, necessário recorrer à criatividade. Esta necessidade surgiu especialmente em situações cómicas, em que a tradução literal do que estava a ser dito pelas personagens não se adequava ao sentido original.

A título exemplificativo, temos o momento TC 00:04:42,407 – 00:04:50,448, em que a Purl conta uma anedota aos colegas, cujo significado não se consegue transmitir através de uma tradução literal. Para garantir que a fala mantinha a comicidade, foi necessário recorrer à criatividade para proporcionar uma tradução que servisse o mesmo propósito que a versão original:

Tabela 3

Exemplo 1 de tradução criativa

Original	Tradução
"I know this suit's expensive baby, but at my apartment, it's 100% off"	"Eu sei que este fato é caro, querida, mas o que está por baixo é incalculável!"

Neste caso, recorrer à criatividade fez com que a tradução final não correspondesse exatamente ao que foi dito pela personagem, mas que se mantivesse a piada no produto traduzido. Apesar de nem sempre ser possível obter equivalentes humorísticos exatos, especialmente devido ao facto de muitas piadas derivarem de jogos de palavras e de palavras com duplo sentido na língua inglesa, tentou-se ao máximo criar soluções que mantivessem pelo menos o mesmo tema ou intenção.

Analisemos o momento TC 00:01:55,940 – 00:02:00,990, exposto na Tabela 5:

Tabela 4

Exemplo 2 de tradução criativa

Original	Tradução
"What's the difference between a porcupine and a BMW? With the porcupine the pricks are on the outside!"	"Sabiam que os homens escolhem os carros como escolhem as mulheres? Olham sempre para os pneus!"

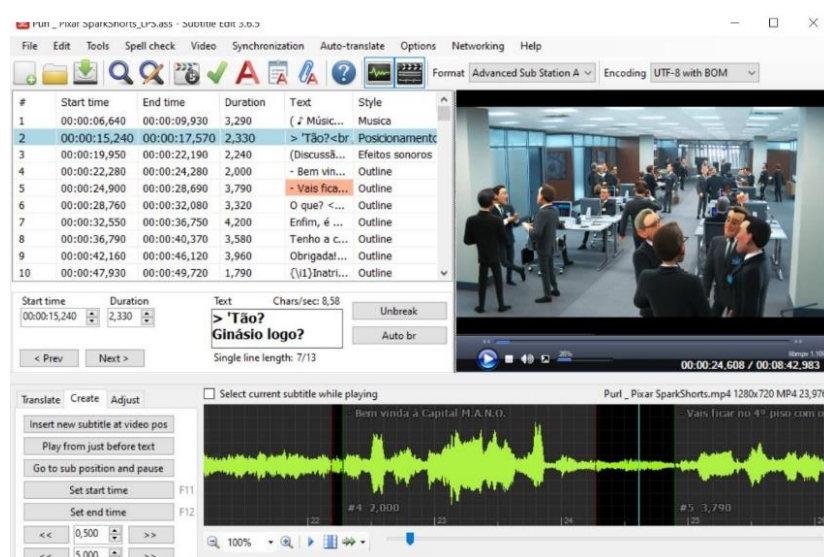
Mais uma vez, temos um momento humorístico que não seria possível manter através de uma tradução literal. Visto que a piada se baseia na imagem de um carro, optou-se por uma solução com o mesmo tema. Para além disso, a mensagem da curta-metragem (desigualdade de género no ambiente de trabalho) e o comportamento machista e misógino das várias personagens masculinas foram os principais motivadores desta proposta de tradução, que tenta transmitir essa mesma ideia.

Outro momento em que foi necessário recorrer à criatividade foi na tradução da expressão "Unbeweavable", dita pelas personagens Drew e Purl ao longo da curta-metragem. Esta expressão é dita pela primeira vez pela personagem Drew, no momento em que se apercebe que a Purl é um novelo de lã. Este termo conjuga o termo "Unbelievable" com o termo "weave" (em Português, 'tecer'), pelo que inventei um vocábulo que conjuga a tradução destes dois termos para o português, chegando assim à palavra "Inatricotável" (inacreditável + tricô).

Após as fases de transcrição e tradução, seguiu-se a revisão para corrigir possíveis lacunas ou incoerências e a fase de elaboração das legendas propriamente ditas. Esta foi também realizada no programa Subtitle Edit, pois permite a criação rápida de legendas em diversos formatos; neste caso, o formato escolhido foi o.ass, ou Advanced Substation Alpha (Figura 2).

Figura 2

Captura de ecrã do programa Subtitle Edit



Um dos elementos mais complexos para os espetadores surdos é a identificação das personagens e pode até ser mesmo impossível. Neste projeto, servi-me de *tags* para identificar a personagem a que correspondiam as legendas, como se pode verificar na Figura 3. Este método foi aplicado sempre que era introduzida uma nova personagem, nos momentos em que não era perceptível qual a personagem que estava a falar e quando havia mais do que uma personagem a falar simultaneamente.

Figura 3

Exemplo de uma *tag* a identificar um falante



Como podemos verificar neste exemplo, a personagem que podemos ver no ecrã, Purl, não é a mesma personagem que está a proferir a fala correspondente à legenda. Como os espetadores surdos não têm acesso ao canal auditivo, não conseguem identificar o falante em questão e essa informação deve ser acompanhar a legenda.

As informações sobre a banda sonora foram também transmitidas em forma de *tags* como podemos verificar na Figura 4:

Figura 4

Exemplo de uma *tag* correspondente à banda sonora



De um modo geral, o objetivo principal foi sempre garantir que as legendas transmitissem todas as informações presentes no áudio, relevantes à compreensão da história, da sua intenção e da sua mensagem. Sendo assim, as informações relativas aos efeitos sonoros da obra também foram transmitidas através de *tags*. Esta estratégia foi especialmente relevante em casos em que os efeitos sonoros eram importantes para compreender uma determinada cena ou para contextualizar uma reação de uma personagem. A título exemplificativo, temos a Figura 5:

Figura 5

Exemplo de uma *tag* correspondente a efeitos sonoros



Tomando em consideração a capacidade de leitura e de comunicação da comunidade surda, procurou-se criar legendas com uma linguagem simples e clara, que permitissem reforçar os conhecimentos linguísticos, assim como o enriquecimento cultural e linguístico da audiência a que se destinam.

Sendo que a capacidade de leitura da audiência surda é mais baixa, o tempo que a legenda permanece no ecrã difere da legendagem regular. Tendo isto em conta, foi fundamental que as legendas permanecessem no ecrã tempo suficiente para que pudessem ser lidas de forma natural e que a audiência surda continuasse a ter tempo para descodificar os elementos visuais da obra.

Segundo Neves (2007), a LpS deve ter um máximo de 120-130 palavras por minuto e as legendas não devem permanecer no ecrã, em nenhuma ocasião, por menos de 1 segundo e 5 frames, ou por mais de 5 segundos e 20 frames. Por outro lado, segundo as diretrizes BBC (2022), a velocidade recomendada para a LpS é de 160-180 palavras por minuto.

No entanto, tentou-se ao máximo seguir as indicações de Neves (2007), uma vez que o texto estava a ser traduzido para a língua portuguesa. Além disso, um indivíduo com surdez pós-linguística pode ter maior facilidade em ler legendas com 160 a 180 palavras por minuto, mas um indivíduo com surdez pós-linguística tem uma velocidade de leitura mais lenta e pode não conseguir acompanhar a legenda.

Também é importante mencionar que a LpS contém informação adicional (como informação sobre os falantes, por exemplo) o que exige tempo adicional de leitura. Tendo tudo isto em conta, neste projeto acreditou-se que as diretrizes de Neves (2007) seriam as mais adequadas, visto que permitiam alcançar um produto final adaptado às necessidades de um maior número de indivíduos surdos.

Ter de adaptar a legenda à velocidade de leitura da audiência da LpS significa que existe menos tempo para transmitir a mesma mensagem. Foi então necessário aplicar várias técnicas de adaptação e editar as legendas de modo a alcançar um produto final adaptado às necessidades e capacidades da audiência surda.

Por vezes, para garantir que as legendas respeitavam estas restrições espaço-temporais, foi necessário omitir elementos do diálogo original das personagens. Para tal, houve a necessidade de optar sobre quais os elementos a eliminar sem prejudicar o conteúdo e quais os momentos em que era importante criar legendas que correspondiam exatamente ao que estava a ser dito pela personagem.

Visto que se trata de uma tradução interlinguística de uma curta-metragem de animação, não existiu a preocupação de respeitar a sincronia labial, uma vez que a questão da leitura labial não se colocava.

Em muitas instâncias, a condensação da legenda foi inevitável, mas em nenhum momento foram feitas alterações significativas do conteúdo semântico da mensagem do áudio original. De modo a reduzir a legenda, recorreu-se a técnicas de adaptação, de omissão e de redução do texto, tendo-se privilegiado a omissão de interjeições, informação redundante e repetições. Todos estes cortes foram feitos com a consciência de que não deve, de modo algum, ser cortada informação essencial à compreensão da obra.

O momento TC 00:03:07,090 – 00:03:11,440, apresentado na Tabela 5, é um dos casos em que foi necessário recorrer à edição do diálogo original para criar uma legenda que correspondesse às restrições temporais da Lps.

Tabela 5

Exemplo de estratégias de omissão

Original	Tradução	LPS
“Guys, let’s bring finance in and <i>knit</i> our strategies together!”	“Malta, vamos chamar o departamento financeiro e entrelaçar a nossa estratégia com a deles!”	“Vamos <i>entrelaçar</i> a nossa estratégia com a deles!”

À primeira vista, a LpS difere do que foi dito no áudio-original: foram omitidos vários elementos do diálogo e houve uma total reestruturação frásica. Esta alteração só foi possível, no entanto, porque o departamento financeiro referido já tinha sido mencionado numa legenda anterior, proporcionando assim o devido contexto para tornar esta omissão possível.

Penso que, neste caso, também foi interessante o uso do termo “entrelaçar”, no sentido figurativo, para representar uma união de departamentos. Visto que toda a obra tem uma forte imagética relacionada com o tricô e que a própria personagem entrelaça os braços de lã ao proferir a sua fala, o uso deste termo, apesar de não ser convencional numa situação de negócios, acaba por ter um maior impacto no espectador.

O momento TC 00:00:32,550 - 00:00:32,550, apresentado na Tabela 6, também é um ótimo exemplo de um momento em que foi necessário condensar a fala da personagem, visto que uma tradução mais fiel implicaria um tempo de leitura demasiado alto.

Tabela 6

Exemplo de condensação da legenda

Original	Tradução	LpS
“Ugh... Anyway, it’s entry level, but your resumé was by far the strongest”	“Uh... Enfim, é uma posição inicial, mas o teu currículo era de longe o melhor.”	“É uma posição inicial mas o teu currículo era o melhor.”

Neste caso, a estratégia adotada também foi a da omissão, tendo sido eliminados os elementos menos essenciais da frase que, neste caso, são o advérbio e a interjeição. Infelizmente, mesmo com a eliminação destes dois elementos a legenda continuava a exceder o número de caracteres recomendado e foi necessário remover o modificador (“de longe”). Esta escolha, apesar de necessária, não foi feita de ânimo leve, visto que uma parte da mensagem se perde com esta eliminação.

A Tabela 7, juntamente com a Figura 6, apresentam o momento TC 00:07:18,500 – 00:07:24,980 em que a *tag* de identificação de falante dificulta ainda mais a condensação da legenda, pois a sua leitura implica menos tempo para ler a legenda correspondente à fala da personagem em questão.

Figura 6

Exemplo de omissão devido a *tag* de identificação de um novo falante

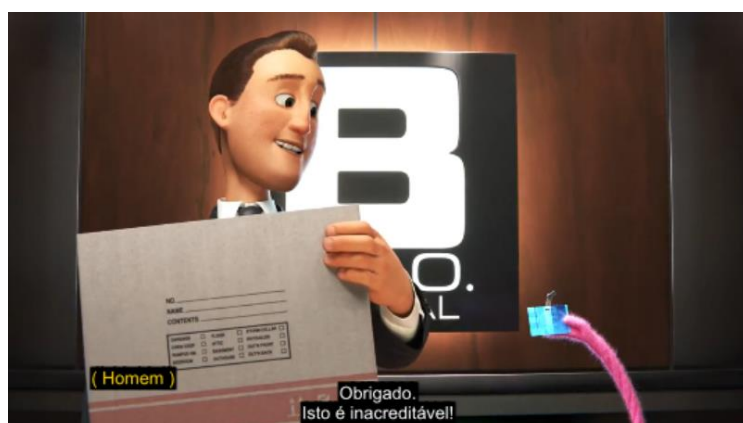


Tabela 7

Exemplo 2 de estratégia de condensação da legenda devido à introdução de um novo falante

00:07:18,500 – 00:07:24,980		
Original	Tradução	LpS
“Thanks! It’s still kind of unbelievable that I’m here”	“Obrigado! Continuo sem acreditar que estou realmente aqui.”	“Obrigado. Isto é inacreditável!”

Como se trata da primeira fala da personagem, era essencial identificá-la, pelo que a omissão da mesma não era uma opção. Devido a isto, foi necessário omitir bastantes elementos e reestruturar a tradução de modo a obter uma legenda que respeitasse a velocidade de leitura da audiência.

Visto que a imagem é a principal fonte de transmissão de informação para a audiência surda, foi importante que o posicionamento das legendas não tapasse qualquer elemento visual importante. De um modo geral, as legendas são apresentadas na zona inferior do ecrã, com alinhamento centrado e não foi necessário alterar este posicionamento, como podemos verificar no exemplo da Figura 7:

Figura 7

Posicionamento da Legenda



No que toca às *tags* que forneciam informação sobre os falantes, sobre os efeitos sonoros ou sobre as faixas sonoras, as mesmas foram sempre apresentadas à esquerda, na primeira linha da legenda, como se pode confirmar no exemplo da Figura 8:

Figura 8

Posicionamento de legenda com *tag* de identificação de falantes



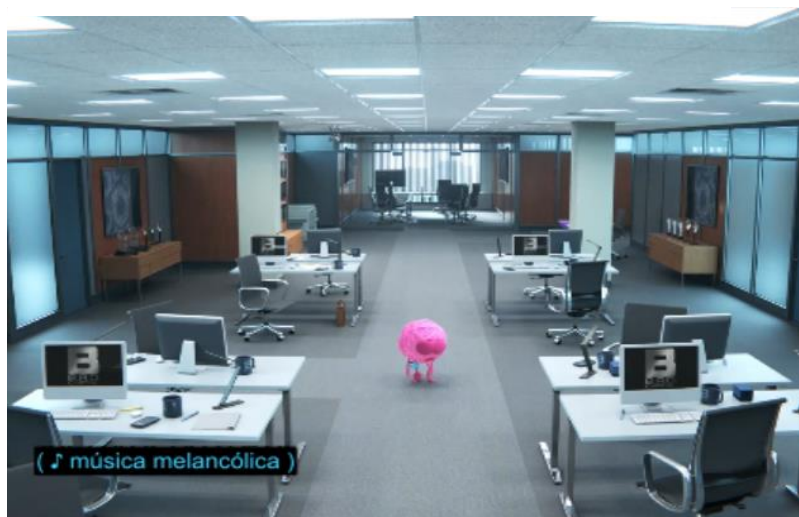
Figura 9

Posicionamento de legenda com *tag* de efeitos sonoros



Figura 10

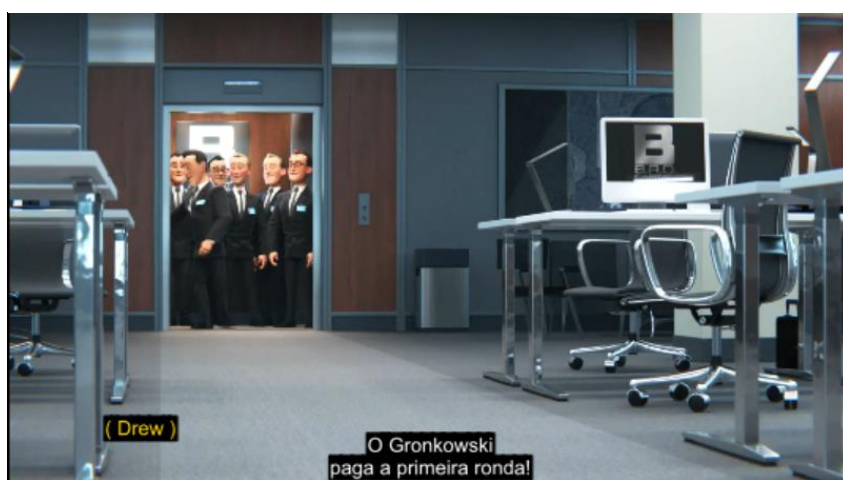
Posicionamento de legenda com *tag* de faixa sonora



Embora a legendagem ocupe tradicionalmente uma ou duas linhas, na LpS justifica-se a utilização de três e por vezes até quatro linhas (desde que não interfiram com elementos importantes da imagem), que podem servir para a identificação de personagens, informações sobre efeitos sonoros, entre outros (Díaz-Cintas & Remael, 2007). Segundo as recomendações das BBC Guidelines (2022), deve-se evitar ao máximo utilizar mais de três linhas e essa sugestão foi a adotada durante o desenvolvimento deste trabalho.

Neste projeto, as legendas foram sempre apresentadas em uma ou duas linhas, exceto nos casos de legendas que contivessem *tags* a identificar o falante, onde foi necessário, por vezes, criar legendas com 3 linhas, como exemplificado na Figura 10:

Figura 11
Número de linhas na LpS



No que toca à apresentação da legenda, considerou-se preferível optar por legendas divididas em duas linhas do que legendas compostas por uma longa linha de texto. Dividir a legenda em duas linhas facilita a leitura das frases e a compreensão da mensagem, mas é necessário ter em atenção que as quebras de linha devem ser feitas em momentos lógicos. Deve-se também tentar ao máximo criar linhas que, dentro do possível, sejam simétricas, optando sempre por manter a linha superior mais curta do que a inferior em casos em que não é possível obter duas linhas do mesmo comprimento.

No exemplo da Figura 12, optou-se pela quebra da legenda após a palavra “inicial”, visto que se segue uma conjunção adversativa, em que a separação da conjunção da oração por ela introduzida iria quebrar o fluxo da leitura da legenda. Deste modo, facilitou-se a leitura da legenda, garantindo ao mesmo tempo que a segunda linha era mais longa que a primeira.

Figura 12

Exemplo de segmentação da legenda



No caso apresentado pela Figura 13, não foi possível criar uma solução em que as linhas fossem de tamanhos semelhantes, pelo que se privilegiou criar uma legenda com uma segunda linha mais longa:

Figura 13

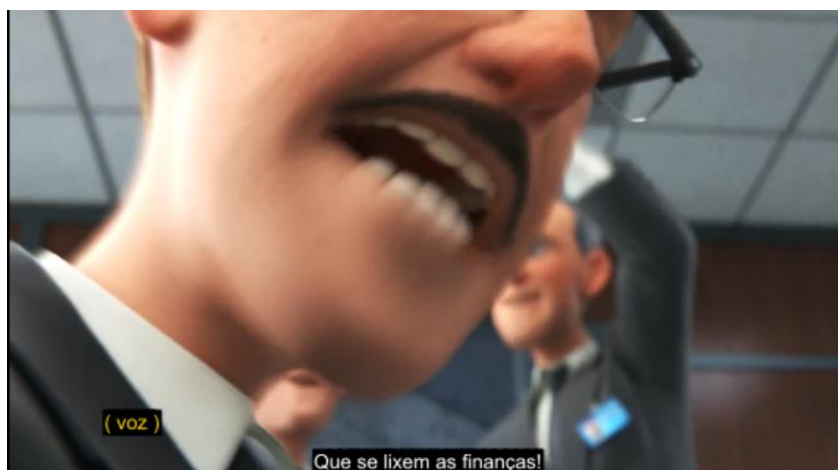
Exemplo 2 de segmentação da legenda



Também houve momentos em que se optou por não dividir a legenda, apesar de tal poder resultar numa linha um pouco mais longa. No caso da Figura 13, não foi feita a divisão da legenda porque tal implicaria separar o verbo do seu complemento.

Figura 14

Exemplo 3 de segmentação da legenda



A cor da legenda também tem valor informativo, contextualizando a audiência sobre a intenção do texto escrito. As cores utilizadas neste projeto foram as propostas por Neves (2007) e os códigos de cores adotados foram aplicados de forma coerente e sistemática para que, mesmo que a audiência não esteja familiarizada com o significado de cada cor, consiga compreender a sua intenção com o decorrer da obra.

Os códigos de cores aplicados neste projeto foram os seguintes:

Branco sobre preto – Corresponde às falas das personagens.

Amarelo sobre preto – Utilizado na identificação das personagens e em comentários sobre efeitos sonoros.

Cyan sobre preto – Utilizado para dar toda a informação sobre música.

É prática comum na LPS identificar as personagens através da atribuição de uma cor específica às legendas correspondentes às suas falas. No caso desta curta-metragem, considerou-se esse procedimento inexecutável, visto que existem diversas personagens, o que iria implicar que a audiência conseguisse memorizar demasiados códigos de cores. Para além disso, muitas destas personagens têm aparências extremamente semelhantes, e considerou-se que, de um modo geral, uma cor não seria suficiente para distinguir um falante do outro.

8.2 Automação da LpS

De modo a fazer a edição e formatação da legenda de forma automática, foi utilizada a ferramenta de Estilos existente no formato Advanced Substation Alpha (.ass) do Subtitle Edit. A ferramenta de estilos permite que o profissional de legendagem crie estilos de formatação de legenda, onde pode ser definida a fonte, o tamanho, as cores e o alinhamento da mesma, poupando tempo valioso para o profissional de tradução.

Optou-se pela criação de 4 estilos de legenda base, para mais tarde aplicar nas legendas criadas. Foram eles:

Estilo de legenda simples – Formatação aplicada às legendas correspondentes às falas das personagens. Após aplicado este estilo, a legenda fica formatada de modo a corresponder às sugestões de cores para alinhamento e posicionamento para falas e diálogos: legenda centrada, posicionada no fundo do ecrã e escrita em letras brancas sobre um fundo preto.

Estilo de identificação das personagens – Formatação aplicada às legendas correspondentes às *tags* de identificação de falantes. A legenda fica formatada de modo a corresponder às sugestões de cores para alinhamento e posicionamento para identificação de falantes: posicionada à esquerda, na linha superior à linha da fala/diálogo, escrita em amarelo sobre um fundo preto.

Estilo de efeitos sonoros – Formatação aplicada às legendas correspondentes às *tags* que fornecem informação sobre os efeitos sonoros da obra. A formatação deste tipo de legenda é idêntica à do estilo de identificação das personagens em termos de código de cores, alinhamento e posicionamento.

Estilo de Música - Formatação aplicada às legendas correspondentes às *tags* que fornecem informação sobre a faixa sonora da obra. A legenda fica formatada de modo a corresponder às sugestões de cores para alinhamento e posicionamento para toda a informação sobre música: posicionada à esquerda, na linha superior à linha da fala/diálogo, escrita em azul sobre um fundo preto. Visto que este tipo de estilo não permite a adição automática do símbolo ♪, o mesmo teve de ser adicionado manualmente.

Neste ponto, considera-se que estas funcionalidades são muito úteis para futuros trabalhos de LpS e que, apesar do Subtitle Edit ser uma ferramenta gratuita e limitada, verificou-se que, com tempo e disponibilidade, e mesmo com recurso a ferramentas gratuitas, é possível criar legendas para surdos, como era o objetivo deste projeto.

9 Conclusão

A AD, o *voice over* e a LpS são modalidades da TAV que tornam os produtos audiovisuais acessíveis a audiências surdas ou cegas. São ferramentas essenciais para a acessibilidade audiovisual que contornam as incapacidades das suas respectivas audiências, transmitindo a sua mensagem através de um canal que possa ser compreendido pelas mesmas. No caso da AD, as mensagens que são transmitidas através do canal visual passam a ser transmitidas oralmente, enquanto na LpS as mensagens orais são transmitidas pelo canal visual em formato de legenda.

Estas ferramentas beneficiam um número considerável de pessoas com deficiência e são hoje vistas como uma forma de inclusão, permitindo a comunicação e o entretenimento a vários públicos independentemente das suas capacidades linguísticas, cognitivas e físicas.

O principal objetivo deste projeto foi pôr em prática as competências desenvolvidas ao longo do mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas, de modo a criar uma proposta de AD, *voice over* e LpS para a curta-metragem “Purl”. Todas estas modalidades foram realizadas para português, tendo implicado a tradução interlinguística e que se assegurasse a sua adequação às características de diferentes públicos.

Este projeto foi desenvolvido em dois momentos. Visto que a AD e a LpS respondem a necessidades específicas de audiências diferentes e que as dificuldades e obstáculos enfrentados por indivíduos surdos ao visualizar um produto audiovisual são completamente distintas das necessidades enfrentadas por indivíduos cegos, foi fulcral trabalhar em cada uma destas modalidades separadamente.

Num primeiro momento foi desenvolvida a parte do projeto correspondente à AD. Foi feita a pesquisa necessária sobre a modalidade em si e sobre o seu público-alvo, de modo a perceber quais as suas necessidades e como é que seria possível responder às mesmas. Visto que a audiência não tem acesso ao canal visual, procurou-se transmitir as mensagens presentes na imagem através de uma AD de linguagem simples e clara, mas que não perdesse a sua expressividade.

Tentar compreender as necessidades específicas deste público foi bastante complexo, visto que sempre tive acesso ao canal visual e que as várias análises da curta-metragem gravaram a imagem deste produto audiovisual na minha mente. Sendo assim, foi necessário prestar muita atenção à obra e testar várias vezes o guião em conjunto com o

áudio original para perceber se realmente faziam sentido e se seria capaz de contextualizar o espectador cego sobre os elementos visuais relevantes.

Acredito que a melhor forma de testar a qualidade da AD e do *voice over* desenvolvidos antes de avançar para a gravação da versão final teria sido com a ajuda de um indivíduo cego. Um normovisual nunca vai conseguir entender ou assumir o ponto de vista de um espectador cego porque já teve acesso à visão e tem experiência visual. Mesmo sem acesso à imagem, eu tinha a informação visual da história memorizada, pelo que nunca me seria possível compreender como é que um indivíduo que nunca viu a curta-metragem, ou que nunca teve acesso ao canal visual, vai interpretar a obra ou as propostas de AI, AD e *voice over* realizadas.

Para exponenciar ao máximo a fruição desta experiência, procurou-se criar uma AD criativa e vívida que permitisse que a audiência cega conseguisse criar uma imagem mental dos elementos visuais relevantes da obra e penso que o objetivo, de um modo geral, foi cumprido. “Purl” (Lester, 2018), não é uma curta-metragem muito limitativa no que toca aos intervalos de silêncio, o que permitiu realizar uma AD bastante completa e que, com recurso à criatividade e a estratégias de omissão e de atraso/adiantamento, fosse possível criar um guião onde constasse toda a informação relevante presente na imagem para que a audiência cega pudesse compreender e usufruir do produto audiovisual independente das suas capacidades visuais.

Houve, no entanto, elementos que não foram possíveis incluir na AD, pelo que foi necessário implementar uma áudio-introdução no momento inicial antes do filme. Perceber o que incluir na AI foi também bastante importante e tentou-se incluir apenas informação fulcral para a contextualização da obra, como a aparência das personagens e a descrição do espaço onde decorre a ação (neste caso, o quarto piso da empresa M.A.N.O). Incluir apenas informação essencial implicou que se tivesse cuidado para não revelar qualquer elemento surpresa que pudesse estragar uma futura revelação.

Não seriam garantidas verdadeiras condições de acessibilidade e inclusão se fosse proporcionada AD sem *voice over* a uma audiência cega cuja língua materna seja o português, visto que podem não compreender a língua da obra original. Por este motivo, foi também desenvolvido *voice over* para acompanhar e complementar a AD e a sua narração procurou adotar o timbre e a pronúncia das personagens a que correspondia cada legenda.

Foi bastante importante garantir que se integrariam na obra original de uma forma natural e que não causasse grandes estranhezas no público-alvo, pelo que se procurou manter a cadência e o ritmo do áudio original durante a narração da áudio-descrição e do *voice over*. Este processo, apesar de possível não foi necessariamente simples e implicou a criação de diversas versões do guião para se obter uma proposta de uma versão final.

Uma grande dificuldade foi o tempo disponível para a realização do projeto porque apesar de terem sido desenvolvidas em momentos diferentes (primeiro a Áudio-descrição e depois a Legendagem para surdos), o guião de AD e *voice over* sofreu inúmeras alterações e passou por várias fases de revisão ao longo dos meses, o que deixou muito pouco tempo para a gravação e produção. Esta limitação de tempo fez com que apenas fosse possível realizar uma versão da narração; no entanto, o ideal teria sido ter tempo suficiente para analisar esta primeira versão, identificar possíveis momentos que beneficiassem de alguma alteração ou ajuste e poder corrigi-los na versão final.

Num segundo momento, realizou-se a parte do projeto correspondente à LpS. Nesta fase, surgiu a grande dificuldade de tentar responder às necessidades de uma audiência completamente diferente, pelo que foi necessário estudar as especificidades deste novo público-alvo e analisar o peso que o áudio tem para a transmissão da mensagem da obra.

Nesse momento, tornou-se evidente a quantidade de informação que é transmitida à audiência através do som e questionei-me sobre como comunicar esta mensagem através de uma legenda. Para além de ser limitada pelo áudio original, a LpS deve ter em conta que as pessoas com surdez têm competências de leitura inferiores e o seu ritmo de leitura deve ser respeitado durante a elaboração das legendas. Isto traduz-se na criação de legendas que não correspondem exatamente ao que está a ser dito pelas personagens, sempre que necessário, para obedecer às características específicas do público surdo

A realização da LpS exigiu a transcrição da obra, assim como a tradução interlinguística da mesma. O que se procurou foi a perda mínima de informação durante a elaboração da LpS e tentou-se ao máximo manter a fidelidade da tradução para com a obra original.

Uma das maiores dificuldades enfrentadas durante este processo foi a da tradução dos momentos cómicos da obra. Visto que dois dos momentos cómicos envolveram jogos de palavras e trocadilhos, a sua tradução literal acabou por não fazer sentido em português, o que tornou necessário recorrer a anedotas equivalentes, com uma temática semelhante. Este processo foi desafiante, mas ao mesmo tempo dinâmico e criativo pois as legendas retiveram o mesmo valor cómico que as originais.

Penso que as propostas de AD, *voice over* e LpS desenvolvidas cumprem os objetivos definidos no início deste projeto e vão permitir que as audiências cegas e surdas consigam usufruir da curta-metragem “Purl” (Lester, 2018). Mesmo assim, pretendo realizar uma sessão de visualização com espetadores cegos e surdos de modo a poder questioná-los sobre este projeto e sobre as suas opiniões e sugestões para as poder incorporar numa versão final. Esta decisão deve-se ao facto de que só dando voz às pessoas com deficiência é que vai ser possível criar um produto final realmente adaptado às suas necessidades e expectativas.

Considero que este projeto deu um pequeno contributo para o desenvolvimento da área da acessibilidade de conteúdos audiovisuais em Portugal. Espero que venha a motivar outros estudantes a trabalhar no desenvolvimento de novos projetos de TAV e que possa ser útil para possíveis interessados e estudiosos da área. Apesar de ainda haver um longo caminho a percorrer no que toca à acessibilidade, acredito que pequenos passos (como este projeto) estão a ser dados em prol de um mundo mais inclusivo e tolerante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

10 Referências

- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. . Barcelona: Ariel.
- Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: a psychology of the creative*. University of California Press.
- Audio Description Coalition and Code of Professional Conduct. (2009). Obtido de Standards for Audio Description: <https://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/>
- Bachmeier, C. (2014). Barrier-free access to audiovisual content - A fundamental human right. Em S. Nikoltchev (Ed.), *Enabling Access to the Media for All* (Vol. 3). Strasbourg: European Audiovisual Observatory.
- BBC Guidelines. (22 de Novembro de 2022). Obtido de Subtitle Guidelines: <https://www.bbc.co.uk/accessibility/forproducts/guides/subtitles/>
- Brysbaert, M. (2019). *How many words do we read per minute? A review and meta-analysis of reading rate*. doi:<https://doi.org/10.31234/osf.io/xynwg>
- Chall, J. (1996). *Learning to Read, the Great Debate*. Harcourt Brace.
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies Translation Spaces. *The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies Translation Spaces*, 2. doi:10.1075/ts.2.06cha
- Chaume, F., & Tamayo, A. (2017). *Subtitling for d/Deaf and Hard-of-Hearing Children: Current Practices and New Possibilities to Enhance Language Development*. Spain. doi:<https://doi.org/10.3390/brainsci7070075>
- Díaz-Cintas. (2007). Por una preparación de calidad en accesibilidad audiovisual.
- Díaz-Cintas. (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. he Journal of Specialised Translation. Obtido de http://www.jostrans.org/issue13/rev_diaz_cintas.pdf.
- Díaz-Cintas, & Orero, P. (2006). Voice-over. *Encyclopedia of Language & Linguistics*, 13, 477-479.
- Díaz-Cintas, & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. London: Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315759678>

- Díaz-Cintas, P., & Remael, A. (2007). *Media For all: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. Amsterdam - New York: Editions Rodopi B.V. doi:ISBN: 978-90-420-2304-8
- Floriane, B. (2016). *Audiovisual Translation for the Blind and Partially Sighted: Audio description, an indispensable access mode*. Obtido de http://bit.ly/FB_0816
- Gambier, Y. (2003). *Screen Transadaptation: perception and Reception*. The translator, 9 (2).
- Greco, G. M. (2018). The nature of accessibility studies. *Journal of Audiovisual Translation*, 1.
- Greening, J. (2007). Accessibility: raising awareness of audio description in the. Em Díaz-Cintas, P. Orero, & A. Remael, *Media For All. Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. doi: 978-94-012-0956-4
- Gunilla, A., & Díaz-Cintas. (2009). *Audiovisual Translation. Language Transfer on film*. Obtido de <https://doi.org/10.1604/9780230019966>
- Gybels, G. (2003). Requirements for Deaf and Hard-of-hearing People on Mobile. Obtido de www.etsi.org/frameset/home.htm?/cce/
- Holšánová, J., Hildén, A., Salmson, M., & Tundell, V. (2015). *Audio description and audio subtitles - study of user preferences with guidelines for audiovisual media*. doi:ISBN 978917607094
- Jakobson, R. (1959). *On Linguistic Aspects of Translation*. Lawrence VENUTI.
- Kess, J. (1992). *Psycholinguistics: Psychology, Linguistics and the Study of Natural Language*. Philadelphia: John Benjamins.
- Kleege, G. (2017). *More than Meets the Eye: What Blindness Brings to Art*. Oxford University Press. Obtido de <https://doi.org/10.1093/oso/9780190604356.001.0001>
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*.
- Lima. (2011). Introdução aos estudos do roteiro para áudio-descrição: sugestões para. *Revista brasileira de tradução visual*, 7(7). Obtido de <https://audiodescriptionworldwide.com/associados-da-inclusao/rbtv/introducao->

aos-estudos-do-roteiro-para-audio-descricao-sugestoes-para-a-construcao-de-um-script-anotado/

- Lima. (2014). *Áudio-descrição: Tecnologias Contemporâneas e seus Desafios para a Acessibilidade Digital*. Obtido de Lerparaver: <http://www.lerparaver.com/lpv/audio-descricao-tecnologias-contemporaneas-seus-desafios>
- Matamala, A. (2019). Voice-over: practice, research and future prospects. Em L. Pérez-González, *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Milton: Routledge. doi:ISBN 9781138859524
- Motta, L., & Romeu, P. (2010). *Audiodescrição - Transformando Imagens em Palavras*. Secretaria. doi:ISBN 978-85-4047-00-6
- Neves, J. (2005). *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing*. Roehampton University.
- Neves, J. (2007). *Vozes que se Vêem – Guia de Legendagem para Surdos*. Instituto, Leiria.
- Neves, J. (2009). Interlingual Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing. Em Díaz-Cintas, & G. Anderman, *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. London: Palgrave Macmillan.
- Neves, J. (2011). *Guia de audiodescrição - Imagens que se ouvem*. Instituto Politécnico de Leiria. Obtido de https://www.researchgate.net/publication/322975503_Neves_Joselia_2011_Imagens_que_se_Ouvem_Guia_de_Audiodescricao_Lisboa_Leiria_Instituto_Nacional_de_Reabilitacao_e_Instituto_Politecnico_de_Leiria_ISBN_978-989-8051-20-2
- Neves, J. (2011). *Imagens que se ouvem. Guia de Audiodescrição*. Instituto Nacional de Reabilitação e Instituto Politécnico de Leiria, Lisboa & Leiria.
- Nord, C. (1997). *Translation as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St Jerome.
- Orero, P. (2004). *Topics in Audiovisual Translation*. John Benjamins Publishing Company.

- Orero, P., Climent, M. M., Mata, J., Torres, E., & Matamala, A. (2022). Audio subtitles or spoken subtitles/captions: An ecological media accessibility service. Em C. E.-C. D. Dejica, *Translation Studies and Information Technology: New Pathways for researchers, teachers and professionals*. Editura Politehnica. Obtido de <http://hdl.handle.net/2072/373999>
- Perez-Gonzalez, L. (2014). *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*. Routledge. Obtido de <https://doi.org/10.4324/9781315762975>
- Remael, A., & Reviers, N. (2013). *Combining Introductions and audio descriptions in theatre*. Barcelona, Spain.
- Remael, A., Reviers, N., & Gert, V. (2015). Introduction: basic Audio Description concepts. Em *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*. EUT Edizioni Università di Trieste.
- Richart-Marset, M., & Calamita, F. (2020). *The great challenge of translation and audiovisual accessibility in the media*. MonTI Monografías de Traducción e Interpretación. Obtido de <https://doi.org/10.6035/MonTI.2020.12.01>
- Romero-Fresco, P., & Fryer, L. (2013). *Could Audio-Described Films Benefit from Audio Introductions? An Audience Response Study*. Journal of Visual Impairment & Blindness, J.
- Santiago, S. (2015). *Audiodescrição em contexto de teatro em Portugal*. Tese de Doutoramento, Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Silvestre, N. (1998). *Sordera, Comunicación y Aprendizaje*. Masson:Barcelona, Spain.
- Snyder, J. (2008). Audiodescription – the visual made verbal. Em Días-Cintas, *The Didactics of Audiovisual Translation* (pp. 191-198). Amsterdam: John Benjamins.
- Snyder, J. (2013). *Audio Description: Seeing With the Mind's Eye—A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Applications of Audio Description*. Tese de Doutoramento, Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Traducció i d'Interpretació, Espanha.
- Szarkowska, A. (2009). The Audiovisual Landscape in Poland at the dawn of the 21st century. Em A. Goldstein, & B. Golubovic, *Foreign Language Movies – Dubbing vs. Subtitling* (pp. 185-201). Hamburg. Obtido de Translation Journal.

Vermeer, H. (2000). Skopos and commission in translational action. Em L. Venuti, *The Translation Studies Reader*. London & New York: Routledge.

Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. Em Díaz-Cintas, *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins.

REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS

Boyle, D. (Realizador). (2009). Slumdog Millionaire [Filme].

Lester, K. (Realizador). (2018). Purl [Filme].

Anexo I – Áudio-Introdução

“Purl” é uma curta-metragem de animação computadorizada realizada pela Disney Pixar. A ação decorre no quarto piso de uma empresa chamada Capital M.A.N.O que, tal como o nome indica, só contrata colaboradores homens. São quase todos iguais: de pele clara, vestem-se com fatos pretos ou cinza, camisas brancas e gravatas escuras e usam um corte de cabelo curto e simples.

A entrada no quarto piso é feita através de um elevador que dá acesso a um largo corredor de aspeto moderno e minimalista, com duas filas de secretárias cinzentas, cada com o seu computador e pouco mais. Nas paredes, veem-se janelas de vidro por onde se consegue ver o interior das salas de reuniões onde decorrem reuniões agitadas, com colaboradores exaltados e a discutir entre si.

O filme começa com um dos engravatados da empresa a cumprimentar os colegas de trabalho enquanto se dirige para o elevador.

Anexo II – Áudio-Descrição e Voice Over

Nota: As temporizações usadas nesta versão foram baseadas no vídeo original, antes de ser adicionada a áudio-introdução, pelo que não correspondem às temporizações da versão final.

1

00:00:00,426 --> 00:00:04,712

AD: Num fundo preto lê-se escrito em letras azuis "SPARKSHORTS"

2

00:00:05,527 --> 00:00:09,355

AD: Purl, o título do filme, aparece escrito com um fio de lã cor de rosa.

3

00:00:09,380 --> 00:00:12,786

AD: Um funcionário dirige-se ao elevador, passando por vários colegas engravatados.

4

00:00:12,804 --> 00:00:15,618

AD: Todos têm um cartão azul da empresa afixado no peito.

5

00:00:15,642 --> 00:00:17,691

Voice over: (Mano 1) Então? Ginásio logo?

6

00:00:17,716 --> 00:00:20,789

AD: Ele entra no elevador, fala sem parar de olhar para o telefone.

7

00:00:20,803 --> 00:00:22,429

No seu cartão lê-se o nome "Drew".

8

00:00:22,454 --> 00:00:24,454

Voice over: (Drew) Bem-vinda à Capital M.A.N.O.

9

00:00:24,468 --> 00:00:28,708

Voice over: (Drew) Vais ficar no 4º piso com os investimentos e...

10

00:00:28,762 --> 00:00:32,062

Voice over: (Drew) O quê? Os Tigers estão a ganhar por 20 pontos? Boa!

11

00:00:32,482 --> 00:00:36,742

Voice over: (Drew) Enfim, é uma posição inicial, mas o teu currículo era de longe o mais forte.

12

00:00:36,767 --> 00:00:40,066

Voice over: (Drew) Tenho a certeza que te vais integrar...

13

00:00:40,123 --> 00:00:42,296

AD: Um novelo de lã cor de rosa responde:

14

00:00:42,367 --> 00:00:45,887

Voice over: (Purl) Obrigada! Continuo sem acreditar que estou mesmo aqui!

15

00:00:45,921 --> 00:00:47,954

AD: Diz com enorme sorriso no rosto.

16

00:00:47,979 --> 00:00:49,623

Voice over: (Drew) Inatricotável...

17

00:00:50,117 --> 00:00:53,156

Voice over: (Drew) Quer dizer, inacreditável!

18

00:00:53,181 --> 00:00:54,635

AD: Dá-lhe um cartão da empresa.

19

00:00:55,093 --> 00:00:57,619

Voice over: (Purl) Estou tão entusiasmada!

20

00:00:57,766 --> 00:01:00,633

Voice over : (Purl) Tenho um ótimo pressentimento acerca disto.

21

00:01:00,658 --> 00:01:05,938

AD: O novelo afixa o cartão no peito onde se lê "Purl". Drew, agarrado ao telemóvel, envia uma mensagem e sorri.

22

00:01:06,588 --> 00:01:11,248

AD: As portas do elevador abrem-se. Todos olham para o telemóvel e leem a mensagem

23

00:01:11,473 --> 00:01:14,028

AD: O Drew sai do elevador sorrateiramente.

24

00:01:14,053 --> 00:01:19,846

AD: Os olhares curiosos dos colegas viram-se para Purl, pasmados com a sua aparência fofa e cor de rosa. Suspirando, Purl sai do elevador.

25

00:01:20,097 --> 00:01:25,396

AD: De sorriso no rosto, passa entre as secretárias e os colegas, carregando com dificuldade uma caixa de cartão.

26

00:01:25,437 --> 00:01:26,760

Voice over: (Purl) Bom dia!

27

00:01:26,907 --> 00:01:28,654

AD: Acena aos colegas.

28

00:01:29,131 --> 00:01:29,903

Voice over: (Purl) Olá!

29

00:01:29,944 --> 00:01:32,426

Voice over: (Drew) Viste que contrataram um novê...

30

00:01:32,450 --> 00:01:39,265

AD: Pousa a caixa na secretária e remove de lá os seus pertences: um par de agulhas, uma caneca, um vaso com uma flor e um computador feitos em tricô.

31

00:01:40,147 --> 00:01:41,747

Voice over: (Purl) Bom dia cavalheiros!

32

00:01:41,920 --> 00:01:44,073

AD: Os colegas observam-na, espantados.

33

00:01:44,098 --> 00:01:47,859

AD: À frente da Purl vê-se uma parede repleta de fotografias dos funcionários engravatados da empresa.

34

00:01:47,884 --> 00:01:53,311

AD: A Purl liga o computador de tricô e sorri para os colegas que se escondem atrás de uma folha e sussurram entre si.

35

00:01:53,336 --> 00:01:57,319

AD: De olhar triste observa um grupo que conversa animadamente num canto.

36

00:01:57,360 --> 00:02:00,934

Voice over: (Mano 2) Ei, sabem que os homens escolhem os carros como escolhem as mulheres?

37

00:02:00,959 --> 00:02:03,701

Voice over: (Mano 2) Olham sempre para os pneus!

38

00:02:03,722 --> 00:02:08,328

AD: A Purl junta-se a eles, com uma caneca na mão onde se lê "Preferia estar a tricotar".

39

00:02:13,892 --> 00:02:14,932

Voice over: (Purl) Essa foi boa!

40

00:02:15,010 --> 00:02:17,968

Voice over: (Purl) Porque é que as aranhas tecem teias?

41

00:02:17,992 --> 00:02:19,992

AD: Eles olham-na fixamente.

42

00:02:21,909 --> 00:02:25,268

Voice over: (Purl) Porque não sabem fazer croché...

43

00:02:28,190 --> 00:02:30,442

Voice over: (Gronkowski) Isso é um desporto ou assim?

44

00:02:31,036 --> 00:02:34,709

Voice over: (Purl) Com as agulhas e... Sabem?

45

00:02:34,780 --> 00:02:36,580

AD: Eles afastam-se sem se rir.

46

00:02:38,994 --> 00:02:43,867

AD: A Purl dá um pontapé na caneca fazendo um nó na sua perna de lã. Cruza os braços, e bate o pé.

47

00:02:43,892 --> 00:02:45,365

Voice over: (Drew) Malta, reunião de staff!

48

00:02:45,776 --> 00:02:48,312

AD: A Purl coxeia em direção à reunião.

49

00:02:48,487 --> 00:02:51,414

Voice over: (Drew) Como podem ver estamos a lidar com um enorme falhanço.

50

00:02:51,880 --> 00:02:54,613

Voice over: (Drew) O departamento financeiro quer respostas.

51

00:02:54,854 --> 00:02:56,100

Voice over: (Drew) Alguém tem ideias?

52

00:02:56,214 --> 00:02:57,334

Voice over: (Purl) Com licença...

53

00:02:57,513 --> 00:03:00,906

AD: A Purl senta-se entre dois colegas que limitam o espaço e quase a esmagam.

54

00:03:00,918 --> 00:03:03,133

AD: Discutem entre eles, sem lhe prestar atenção.

55

00:03:03,158 --> 00:03:07,411

AD: Purl analisa uma folha e empurra os colegas, pondo-se pé na cadeira.

56

00:03:07,436 --> 00:03:11,485

Voice over: (Purl) Malta, e se entrelaçarmos a nossa estratégia com a das finanças?

57

00:03:11,519 --> 00:03:13,885

Voice over: (Mano 2) Não, estás a ser demasiado branda.

58

00:03:13,902 --> 00:03:16,085

Voice over: (Mano 2) Temos de ser agressivos! Gronkowski: Sim, temos de ser agressivos!

59

00:03:18,198 --> 00:03:22,598

AD: Um colega empurra a cadeira da Purl, que gira descontrolada. A Purl fica entrelaçada.

60

00:03:22,652 --> 00:03:25,018

Voice over: (Drew) Ok, ok. Voltamos a isto mais tarde.

61

00:03:25,205 --> 00:03:27,738

Voice over: (Drew) Quem quer duas asinhas pelo preço de uma no Swifties?

62

00:03:28,357 --> 00:03:32,757

AD: Os colegas saem da sala, fecham a porta e reúnem-se no elevador. A Purl fica para trás.

63

00:03:33,478 --> 00:03:34,773

AD: Leva com a porta na cara.

64

00:03:34,797 --> 00:03:35,905

Voice over: (Mano 3) Estamos todos?

65

00:03:35,930 --> 00:03:38,444

AD: O Drew vê a Purl encaminhar-se a eles.

66

00:03:38,510 --> 00:03:40,362

Voice over: (Drew) Sim, estamos todos.

67

00:03:40,989 --> 00:03:43,362

Voice over: (Drew) Ok! O Gronkowski paga a primeira ronda.

68

00:03:45,554 --> 00:03:54,241

AD: Os colegas deixam-na sozinha. Purl coxeia até à sua secretária, ainda com o nó na perna de lã, e começa a guardar as suas coisas na caixa.

69

00:03:54,266 --> 00:04:00,841

AD: De ar triste, contempla o cartão da empresa e a parede de fotografias dos colaboradores. Todos eles homens, todos eles iguais.

70

00:04:00,866 --> 00:04:09,164

AD: De repente, a sua expressão muda e pega no tricô, fecha-se na casa de banho e sai de vestida com um fato e gravata pretos que tricou.

71

00:04:12,504 --> 00:04:16,857

AD: Ao sair do elevador, os colegas reparam na nova aparência de Purl.

72

00:04:20,969 --> 00:04:21,949

Voice over: (Gronkowski:) Mas que...

73

00:04:22,942 --> 00:04:26,149

Voice over:

(Purl) Gronkowski.

(Gronkowski) Purl:

74

00:04:26,982 --> 00:04:31,235

AD: Senta-se na secretária, os seus pertences foram substituídos por um computador e objetos normais.

75

00:04:31,260 --> 00:04:35,022

AD: Pisca o olho aos colegas e mostra-lhes uma caneca cinza igual à de todos eles.

76

00:04:35,167 --> 00:04:38,086

Voice over:

(Gronkowski) Ela sempre se sentou ali?

(Mano 3) Não a reconheci.

77

00:04:38,570 --> 00:04:42,282

AD: Purl dá pequenos pontapés de felicidade e desliza pela cadeira abaixo.

78

00:04:42,407 --> 00:04:50,448

Voice over: (Purl) E depois ele disse "Eu sei que este fato é caro, mas o que está por baixo é incalculável!"

79

00:04:52,501 --> 00:04:54,120

Voice over: (Mano 3) Ela é mais engraçada que tu!

80

00:04:54,134 --> 00:04:56,134

Voice over: (Drew) Malta, reunião de staff!

81

00:04:58,568 --> 00:05:02,508

Voice over: (Drew) Bem, estes resultados falam por si, mas o departamento financeiro continua a ...

82

00:05:02,528 --> 00:05:09,451

Voice over: (Purl) Eu acho que devíamos avançar e se eles não gostarem podem ir à fava!

83

00:05:09,517 --> 00:05:12,783

AD: Purl salta para em cima da mesa e todos apoiam a sua ideia.

84

00:05:12,813 --> 00:05:16,008

AD: Dá Hi5 aos colegas e celebra imitando um macaco.

85

00:05:16,033 --> 00:05:19,836

Voice over: (Drew) Bem, são 5 da tarde em algum lado. Vamos lá, happy hour no Swifties!

86

00:05:19,861 --> 00:05:23,053

AD: Todos saem e a Purl dá um pontapé na porta antes que se feche na sua cara.

87

00:05:23,078 --> 00:05:24,842

Voice over: (Silvovsky) Estamos todos?

88

00:05:24,866 --> 00:05:27,048

AD: A Purl abre os braços.

89

00:05:27,118 --> 00:05:28,798

Voice over: (Drew) Espera, nem todos.

90

00:05:28,823 --> 00:05:34,665

AD: A Purl ajusta a sua gravata de lã e caminha rodeada pelos colegas até ao elevador.

91

00:05:35,323 --> 00:05:39,943

Voice over:

(Mano) Vais adorar este sítio Purl!

(Drew) Purl, vais comer tantas asinhas!

92

00:05:40,962 --> 00:05:50,873

AD: Caminhando de olhos fechados, Purl imagina-se a ver jogos com os colegas com grandes dedos de espuma nas mãos, a andar de descapotável com eles e a beber diretamente da garrafa e a vomitar um fio de lã verde depois de acabar um copo num bar.

93

00:05:52,847 --> 00:05:58,488

AD: As portas do elevador abrem e vê-se um novelo de lã amarela que carrega uma caixa com agulhas e lãs.

94

00:05:58,525 --> 00:06:03,232

Voice over: (Lacey) Ainda bem que ainda estão aqui. Foi tão difícil encontrar este sitio.

95

00:06:03,339 --> 00:06:07,058

Voice over: (Lacey) Enganei-me na paragem e não sabia em que piso estávamos... Com licença senhor.

96

00:06:07,106 --> 00:06:10,639

AD: Todos ficam boquiabertos e eles olham para a Purl.

97

00:06:10,709 --> 00:06:13,609

Voice over: (Purl) Ugh, deixa o tricô em casa da tua avó.

98

00:06:15,692 --> 00:06:18,972

Voice over: (Lacey) Mal posso esperar por fazer parte da equipa!

99

00:06:19,299 --> 00:06:20,063

Voice over: (Lacey) Malta?

100

00:06:20,088 --> 00:06:23,597

AD: A Purl e os colegas viram-lhe costas e entram no elevador.

101

00:06:23,622 --> 00:06:29,508

AD: A colega novelo fica sozinha, segura nas mãos o seu cartão da empresa com um ar tristonho.

102

00:06:30,327 --> 00:06:38,338

AD: A Purl olha para o seu cartão e recorda-se de como era quando ainda se parecia com a fotografia: redonda e sorridente.

103

00:06:38,363 --> 00:06:43,698

AD: A nova colega suspira, abandonada. E Purl esgueira-se entre as portas do elevador e vai ao seu encontro.

104

00:06:44,836 --> 00:06:47,082

AD: O elevador abre-se novamente.

105

00:06:47,198 --> 00:06:49,138

Voice over: (Mano 3) O que é que se passa?

106

00:06:49,710 --> 00:06:53,902

AD: Erguendo os olhos, o novelo amarelo apercebe-se da presença de Purl

107

00:06:53,979 --> 00:06:55,659

Voice over: (Purl) Olá, eu sou a Purl.

108

00:06:55,700 --> 00:06:57,511

AD: A nova colega acena-lhe e sorri.

109

00:06:57,536 --> 00:06:59,056

Voice over: (Lacey) Sou a Lacey.

110

00:06:59,821 --> 00:07:01,227

Voice over: (Drew) O que é que se passa?

111

00:07:04,007 --> 00:07:05,993

Voice over: (Purl) Malta, esta é a Lacey.

112

00:07:06,349 --> 00:07:11,436

AD: A Purl coloca o braço à volta dos ombros da Lacey, que acena. O Gronkousky acena de volta e sorri, nervoso.

113

00:07:11,489 --> 00:07:16,187

AD: A Purl está no elevador com um homem engravatado, entrega-lhe um crachá.

114

00:07:16,212 --> 00:07:18,479

Voice over: (Purl) Bem-vindo à Capital M.A.N.O.

115

00:07:19,161 --> 00:07:21,434

Voice over: (Purl) Vais ficar no 4º piso com os investimentos.

116

00:07:21,535 --> 00:07:25,047

Voice over: (Novo funcionário) Obrigado. É inacreditável que eu esteja mesmo aqui!

117

00:07:25,088 --> 00:07:27,841

Voice over: (Purl) Eu diria inatricotável.

118

00:07:29,244 --> 00:07:37,432

AD: Ambos saem do elevador e no escritório, novelos de lã coloridos falam e riem com os homens vestidos de fato.

119

00:07:38,136 --> 00:07:40,562

Voice over: (Mano) Tenho um ótimo pressentimento acerca disto.

120

00:07:40,627 --> 00:07:42,676

Voice over: (Purl) Anda, vou-te mostrar tudo. Conta-nos tudo sobre ti. Aqui adoramos uma boa história.

122

00:07:46,175 --> 00:07:48,355

Voice over: (Mano 1) Purl, logo à noite vocês vêm ao Swifties?

123

00:07:48,408 --> 00:07:50,808

Voice over: (Purl) As camisolas de lã dão comichão?

124

00:07:50,835 --> 00:07:53,121

AD: Todos riem e as portas do elevador fecham-se.

125

00:07:53,146 --> 00:07:55,836

AD: Num fundo preto lê-se em letras rosa os créditos.

126

00:07:55,861 --> 00:07:57,925

AD: Escrito e dirigido por Kristen Lester.

127

00:07:58,053 --> 00:08:01,212

AD: Produzido por Jilbert Duncan.

128

00:08:01,237 --> 00:08:09,043

AD: Introdução, audiodescrição e voice over realizadas por Susana Almeida. Vozes de Susana Almeida, Pedro Duarte e Célia Tavares. Edição de som Miguel Vieira. Iscap 2022.

Anexo III – Legendagem para Surdos

1

00:00:06,640 --> 00:00:09,930

(♪ música de jazz)

2

00:00:11,210 --> 00:00:13,930

(conversa de grupo)

3

00:00:19,950 --> 00:00:22,190

(discutindo animadamente)

4

00:00:15,600 --> 00:00:17,690

(Mano 1)

Então? Ginásio logo?

5

00:00:22,240 --> 00:00:24,840

(Voz masculina)

Bem-vinda à M.A.N.O.

6

00:00:24,900 --> 00:00:28,690

- Vai ficar no 4º piso

com os investimentos e...

7

00:00:28,760 --> 00:00:32,080

O que?

Os Tigers estão a ganhar? Boa!

8

00:00:32,550 --> 00:00:36,750

É uma posição inicial

mas o teu currículo era o melhor.

9

00:00:36,790 --> 00:00:40,370

Tenho a certeza que te vais integrar...

10

00:00:42,160 --> 00:00:46,120

(Novelo)

Obrigada! Ainda não acredito que estou mesmo aqui!

11

00:00:47,930 --> 00:00:49,720

<i>Inatricotável...</i>...

12

00:00:49,940 --> 00:00:53,240

Quer dizer, inacreditável!

13

00:00:54,180 --> 00:00:57,210

(Purl)

Uh! Estou tão entusiasmada!

14

00:00:57,230 --> 00:01:00,600

Tenho um ótimo pressentimento acerca disto.

15

00:01:00,620 --> 00:01:02,480

(teclas do telemóvel)

16

00:01:02,510 --> 00:01:05,340

(riso nervoso)

17

00:01:05,380 --> 00:01:07,420

(bip de mensagem enviada)

18

00:01:08,540 --> 00:01:11,510

(bips de mensagens recebidas)

19

00:01:12,420 --> 00:01:14,580

(assobio)

20

00:01:25,420 --> 00:01:26,860

Bom dia!

21

00:01:29,040 --> 00:01:30,040

Olá!

22

00:01:30,060 --> 00:01:32,620

(Drew)

Viste que contrataram um nove...

23

00:01:39,280 --> 00:01:40,280

(suspira)

24

00:01:40,320 --> 00:01:41,760

Bom dia cavalheiros!

25

00:01:43,150 --> 00:01:46,330

(música alegre de jazz)

26

00:01:53,230 --> 00:01:54,910

(sussurros)

27

00:01:55,940 --> 00:02:00,940

(Mano 2)

Sabiam que os homens escolhem os carros como escolhem as mulheres?

28

00:02:00,990 --> 00:02:03,800

Olham sempre para os pneus!

29

00:02:03,820 --> 00:02:06,120

(gargalhadas)

30

00:02:08,450 --> 00:02:11,520

(gargalhadas da Purl)

31

00:02:13,730 --> 00:02:14,960

Essa foi boa!

32

00:02:15,060 --> 00:02:17,860

Porque é que as aranhas tecem teias?

33

00:02:21,920 --> 00:02:25,230

Porque não sabem fazer croché...

34

00:02:28,740 --> 00:02:30,550

(Gronkousky)

Isso é um desporto?

35

00:02:30,630 --> 00:02:34,650

Com as agulhas e... Sabem?

36

00:02:34,850 --> 00:02:39,440

(riso torna-se num suspiro de desespero)

37

00:02:43,410 --> 00:02:45,690

(Drew)

Malta, reunião de staff!

38

00:02:45,720 --> 00:02:47,620

(conversa de grupo)

39

00:02:47,640 --> 00:02:52,000

(Drew)

Como podem ver,

estamos a lidar com um enorme falhanço.

40

00:02:52,030 --> 00:02:56,165

(Drew)

O departamento financeiro quer respostas. Alguma ideia?

41

00:02:56,190 --> 00:02:57,590

Com licença...

42

00:02:58,760 --> 00:03:01,570

(murmurando)

43

00:03:02,090 --> 00:03:03,880

(suspiro)

44

00:03:07,090 --> 00:03:11,440

E se entrelaçarmos a nossa estratégia com a deles?

45

00:03:11,470 --> 00:03:13,850

Não.

Estás a ser demasiado mole.

46

00:03:13,880 --> 00:03:16,200

- Vamos ser agressivos!

- Isso!

47

00:03:17,480 --> 00:03:19,780

(voz)

Que se lixem as finanças!

48

00:03:20,120 --> 00:03:22,680

(falando uns por cima dos outros)

49

00:03:22,720 --> 00:03:25,210

(Drew)

Falamos disto mais tarde.

50

00:03:25,240 --> 00:03:27,680

Quem vem almoçar ao Swifties?

51

00:03:28,660 --> 00:03:30,790

(murmúrios de grupo)

52

00:03:32,480 --> 00:03:33,970

(fecha-se com força)

53

00:03:34,320 --> 00:03:35,760

(Mano 2) Estamos todos?

54

00:03:38,670 --> 00:03:40,540

Sim, estamos todos.

55

00:03:40,920 --> 00:03:43,890

(Drew)

O Gronkowski paga a primeira ronda.

56

00:03:43,980 --> 00:03:46,280

(risos)

57

00:03:48,090 --> 00:03:49,090

(suspiro)

58

00:03:49,210 --> 00:03:52,910

(♪ música melancolica)

59

00:03:59,860 --> 00:04:03,290

(♪ música triste)

60

00:04:09,170 --> 00:04:14,700

(♪ música mexicana)

61

00:04:18,120 --> 00:04:20,050

(conversas animadas)

62

00:04:21,090 --> 00:04:22,570

(Gronkousky) Mas que...

63

00:04:22,860 --> 00:04:24,260

Gronkowski.

64

00:04:25,280 --> 00:04:26,520

Purl.

65

00:04:28,000 --> 00:04:31,250

(teclas do computador)

66

00:04:35,050 --> 00:04:38,430

(Gronkousky) É ela? (Mano 3) Não a reconheci.

67

00:04:39,480 --> 00:04:41,680

(♪ música mexida de Jazz)

68

00:04:42,350 --> 00:04:46,430

(Purl)

E ele disse "Eu sei que este fato é caro querida

69

00:04:46,450 --> 00:04:50,430

mas o que está por baixo é incalculável!

70

00:04:52,330 --> 00:04:54,320

(Mano 2)

É mais engraçada que tu!

71

00:04:54,350 --> 00:04:56,450

(Drew)

Malta, reunião de staff

72

00:04:58,160 --> 00:05:02,680

(Drew)

Os resultados falam por si mas o departamento finan...

73

00:05:02,705 --> 00:05:09,410

Eu acho que devíamos avançar

e se eles não gostarem podem ir à fava!

74

00:05:10,910 --> 00:05:13,720

(gritos celebratórios)

75

00:05:14,530 --> 00:05:15,710

(sons de macaco)

76

00:05:15,730 --> 00:05:17,670

(Drew)

São 17h algures.

77

00:05:17,700 --> 00:05:20,260

Vamos lá,

happy hour no Swifties.

78

00:05:23,120 --> 00:05:24,853

Estamos todos?

79

00:05:26,950 --> 00:05:29,030

Espera.

Nem todos.

80

00:05:30,700 --> 00:05:34,020

(♪ música vitoriosa)

81

00:05:35,440 --> 00:05:37,530

Vais adorar este sítio Purl!

82

00:05:37,590 --> 00:05:40,120

Purl, vais comer tantas asinhas!

83

00:05:40,130 --> 00:05:42,110

(continuam a falar)

84

00:05:42,130 --> 00:05:45,920

(♪ música de jazz animada)

85

00:05:50,540 --> 00:05:51,950

(festejo)

86

00:05:58,510 --> 00:06:00,743

(Novelo)

Ufa! Ainda estão aqui!

87

00:06:00,810 --> 00:06:03,280

Foi difícil encontrar este sítio.

88

00:06:03,340 --> 00:06:06,200

Enganei-me na paragem, não sabia o piso...

89

00:06:06,220 --> 00:06:08,410

(Novelo)

Com licença senhor.

90

00:06:08,450 --> 00:06:10,480

(continua a falar)

91

00:06:11,080 --> 00:06:13,890

(Sussurro)

Deixa o tricô na casa da avó.

92

00:06:14,830 --> 00:06:18,930

(Novelo)

Eu mal posso esperar

por fazer parte da equipa!

93

00:06:19,110 --> 00:06:20,330

Malta?

94

00:06:21,760 --> 00:06:25,380

(♪ música melancólica)

95

00:06:28,760 --> 00:06:31,780

(♪ música triste)

96

00:06:33,090 --> 00:06:36,090

(♪ música calma)

97

00:06:40,330 --> 00:06:42,250

(suspira)

98

00:06:47,280 --> 00:06:48,840

Ouve lá, onde vais?

99

00:06:53,940 --> 00:06:55,610

Olá, eu sou a Purl.

100

00:06:57,850 --> 00:06:59,050

Sou a Lacey.

101

00:06:59,720 --> 00:07:01,430

O que é que se passa?

102

00:07:01,450 --> 00:07:02,880

(Lacey)

Foi um susto!

103

00:07:02,900 --> 00:07:04,100

(risos)

104

00:07:04,170 --> 00:07:06,050

Malta, esta é a Lacey.

107

00:07:06,960 --> 00:07:07,960

(♪ música calma)

108

00:07:15,970 --> 00:07:18,620

(Purl)

Bem vindo à Capital M.A.N.O.

109

00:07:18,650 --> 00:07:21,690

Vai ficar no 4º piso com os investimentos.

110

00:07:21,730 --> 00:07:24,985

(Homem)

Obrigado. Nem acredito que estou aqui!

111

00:07:25,010 --> 00:07:27,780

Eu diria <i>inatricotável</i>.

112

00:07:27,840 --> 00:07:29,100

(risos)

113

00:07:29,720 --> 00:07:30,720

(♪ música mexida de jazz)

114

00:07:36,990 --> 00:07:40,580

(Homem)

Tenho um ótimo pressentimento!

115

00:07:40,610 --> 00:07:42,540

Anda, vou-te mostrar tudo!

116

00:07:42,560 --> 00:07:46,165

(Purl)

Fala-nos de ti,

adoramos uma boa história!

117

00:07:46,190 --> 00:07:48,450

(Mano 1)

Vêm ao Swifties logo?

118

00:07:48,490 --> 00:07:50,600

As camisolas de lã arranham?

119

00:07:50,640 --> 00:07:52,010

(risos)

120

00:07:53,690 --> 00:07:59,590

(♪ música dos créditos) ♪

