

5

Tradução para legendagem na universidade

A proposta de programa esboçada no presente trabalho está voltada para a universidade, não só por acreditar que este seria o *locus* ideal para a formação de tradutores em geral e de legendadores em particular, mas também porque o programa de uma disciplina de tradução para legendagem vinculada à universidade será distinto daquele de um curso livre. Como mencionei no final do Capítulo 4, no curso inserido num bacharelado em Letras com habilitação em Tradução, algumas habilidades necessárias ao legendador, como domínio dos diferentes registros do português e competência tradutória, seriam desenvolvidas também em outras disciplinas. Em um curso livre, ou essas competências teriam de ser trabalhadas durante as aulas, o que demandaria uma carga horária maior do que a da disciplina inserida na universidade, ou os candidatos sem tais pré-requisitos teriam de ser eliminados no processo de seleção. Ressalto ainda que não se trata de um programa fechado, com plano de aulas completo, como é o caso do livro *Traduzir com autonomia — estratégias para o tradutor em formação*, de autoria de Fábio Alves, Célia Magalhães e Adriana Pagano. Nele, os autores apresentam, de forma detalhada, atividades para o desenvolvimento de estratégias de busca de subsídios e análise textual e propõem um modelo didático do processo tradutório a ser utilizado na formação de tradutores. O meu objetivo com uma proposta em linhas gerais é apontar caminhos para a definição de uma possível didática para a formação de legendadores que vá além de um simples treinamento focado nos aspectos técnicos da legendagem e nos padrões vigentes no mercado.

5.1

O ensino de TAV nas universidades europeias: uma história de sucesso

Já vimos que a situação do ensino de tradução audiovisual na Europa mudou muito nos últimos anos. Segundo Díaz Cintas & Orero (2003), enquanto

até recentemente a TAV só podia ser aprendida na prática e com pouco apoio da academia, o quadro hoje é bem diferente, e pelo menos 24 universidades europeias oferecem módulos inteiros dedicados a alguma modalidade de tradução audiovisual, inseridos no currículo de seus cursos de Tradução (pp. 371-2). A maior parte das disciplinas é voltada para estudantes do último ano da graduação, porém a Universidade Autônoma de Barcelona, o ISTI (Institut Supérieur de Traducteurs et Interprètes) e as universidades de Lille, Manchester, Surrey, Leeds, Bruxelas, Copenhague e Lampeter também oferecem cursos em nível de pós-graduação³⁵.

5.2

Proposta de um curso de formação de legendadores

5.2.1

Carga horária

É difícil determinar a carga horária ideal de um curso de formação de legendadores. Experiências europeias demonstram que a procura pelas disciplinas de tradução audiovisual é tão grande que várias instituições de ensino superior desenvolveram programas de pós-graduação para atender à crescente demanda dos estudantes de Tradução por um maior aprofundamento. Em Maastricht, na Holanda, a disciplina, originalmente ministrada no quarto ano, foi transferida para o terceiro ano com o objetivo de abrir espaço para um curso avançado aos interessados. Em Lampeter, no País de Gales, universidade pioneira no ensino de legendagem, o curso de pós-graduação foi introduzido para complementar um programa de graduação de sucesso (Sponholz, 2003: 60). O mesmo aconteceu na Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), como relatam Jorge Díaz Cintas e Pilar Orero no artigo “Postgraduates courses in audiovisual translation”, no qual examinam os programas de dois cursos de pós-graduação criados na UAB: o primeiro, introduzido em 2001, é presencial, e o segundo é oferecido *on-line* desde 2003. Segundo os autores,

³⁵ Lista compilada a partir de Díaz Cintas & Orero (2003) e Sponholz (2003).

[i]ncentivados pelo sucesso da experiência [na graduação] e pelo *feedback* extremamente positivo que recebemos dos estudantes, decidimos que era hora de embarcar numa aventura mais desafiadora: desenvolver e lançar um curso de especialização em tradução audiovisual³⁶. (2003: 374-5)

No Brasil, até onde pude verificar, nenhuma universidade possui em seu currículo uma disciplina *regular* de tradução audiovisual em nível de graduação. Na PUC-Rio, por exemplo, Tradução para Legendagem é uma disciplina optativa do currículo da habilitação em Tradução do Bacharelado em Letras e faz parte de um grupo integrado também por outras seis disciplinas: Técnicas de Tradução, Tradução de Informática, Tradução Juramentada/Jurídica, Tradução Técnico-Científica Avançada, Tradução Literária Avançada e Versão. A matéria de quatro créditos, ou 60 horas-aula, entrou para a grade curricular no segundo semestre de 2005 e, apesar da grande procura, só voltou a ser oferecida no primeiro semestre de 2007, por motivos de ordem econômica. Também inexistente no Brasil um programa de pós-graduação em tradução audiovisual nos moldes europeus. O que existem são módulos práticos de tradução para cinema e/ou para TV e vídeo nos cursos de especialização em Tradução de algumas universidades, como PUC-Rio e, mais recentemente, Universidade Gama Filho e Universidade de Franca, trabalhando basicamente com os pares de línguas inglês/português (PUC-Rio e Universidade de Franca) e espanhol/português (Gama Filho). No entanto, os alunos que procuram esses cursos de especialização não estão necessariamente interessados em tradução audiovisual.

De fato, quando cursei a especialização em Tradução da PUC-Rio, em 2002, que conta com dois módulos de tradução para legendagem — um de cinema e outro de TV e vídeo —, notei que poucos colegas se interessavam por essa modalidade de tradução. Mais tarde, como participante de dois dos painéis com profissionais de tradução organizados anualmente pela Coordenação do curso para discutir o mercado de trabalho (2003 e 2006), a pequena quantidade de perguntas dirigidas a mim, representante do mercado de legendagem, revelou que o entusiasmo dos alunos pela atividade não era grande. Um dos prováveis motivos é a idade média dos estudantes de pós-graduação, sem dúvida bem mais alta do que a da graduação. Os alunos de faixa etária mais alta, principalmente aqueles que já

³⁶ Encouraged by the success of the whole experience and the extremely positive feedback we received from students, we decided it was time to embark on a more challenging adventure: designing and launching a specialized postgraduate course on audiovisual translation.

têm experiência em tradução literária, depois de serem apresentados às coerções espaço-temporais, aos *softwares* específicos, aos preços praticados e aos prazos da legendagem, com frequência desistem de tentar se inserir nesse mercado. Esses alunos costumam ter menos conhecimento de informática, o que acaba gerando frustração, tanto neles próprios quanto entre os mais jovens, já que o professor é obrigado a investir tempo de aula com explicações desnecessárias para quem tem maior intimidade com o computador. Gottlieb (1994b) também notou isso em suas aulas de legendagem:

Analisando os resultados das minhas duas primeiras turmas de legendagem, que somaram um total de 58 alunos, o único fator estatístico significativo que leva a bons resultados na legendagem é a “idade”. Os alunos mais jovens da Universidade Aberta, com idade entre 25 e 39 anos, saem-se melhor do que seus colegas de 40 a 59 anos. Na prática da tradução tradicional, maturidade costuma ser considerada uma vantagem, mas, no caso da legendagem, nem a experiência em tradução (literária) nem título(s) acadêmico(s) são indicativos seguros de sucesso³⁷. (p. 274)

Outro motivo do desinteresse dos tradutores mais maduros pela legendagem é o conteúdo da programação da televisão fechada. Se na época do advento da televisão por assinatura os programas internacionais exibidos nos canais a cabo brasileiros eram mais sofisticados, com predominância de produtos com mais conteúdo, como documentários jornalísticos, biografias de políticos, celebridades e personagens históricas, hoje abundam desde seriados adolescentes repletos de gírias e *reality shows* que acompanham participantes nas mais variadas situações — do primeiro ano de faculdade de jovens ricos da Califórnia ao trabalho de paranormais que supostamente livram casas mal-assombradas de espíritos maléficos — até programas que mostram aprendizes de diversas profissões disputando algum prêmio e humorísticos de “pegadinhas”, cujo conteúdo dificilmente atrai uma faixa etária mais alta.

O fato de, como visto acima, os melhores candidatos a legendador não serem os tradutores mais experientes, pelo contrário, é mais um motivo que me leva a defender de uma formação de legendadores que se inicie na graduação.

³⁷ Looking at the achievements of my first two subtitling classes, containing a total of 58 students, the only statistically significant factor guiding good results in subtitling is ‘age’. Younger Open University students, aged 25-39, fare better than their would-be colleagues in their forties or fifties. In traditional practical translation, age is often considered a plus, but in the case of subtitling neither previous (literary) translation experience nor academic title(s) are safe indicators of success.

Dessa forma, a competência tradutória e a discussão sobre os limites entre precisão vocabular e tradução literal poderão ser desenvolvidas em outras disciplinas específicas da habilitação. É essencial que o legendador saiba identificar esses limites, pois a boa legenda é sintética, criativa e clara, ou seja, é aquela que passa despercebida na medida do possível, uma vez que inevitavelmente causa incômodo por cobrir parte da imagem. No nível lingüístico, *passar despercebida* significa que quanto mais claro o texto traduzido for, e mais próximo da estrutura sintática do original estiver, menos esforço cognitivo exigirá do telespectador, principalmente daquele que possui algum conhecimento da língua original. Uma das formas de se alcançar isso é tentar manter na tradução palavras latinas facilmente identificáveis, para que a ilusão de que a tradução é o *alter ego* do original seja mantida. No entanto, é muito arriscado dizer ao tradutor aprendiz que não se deve, por exemplo, traduzir “complicated” como “difícil” sem que ele interprete a dica como uma defesa da tradução literal, estratégia fadada ao fracasso no caso da legendagem, cuja característica mais fundamental é tratar-se de uma tradução centrada no conteúdo, na qual “as intenções e os efeitos são mais importantes do que elementos lexicais isolados”³⁸ (Gottlieb, 1998: 247).

Pelos motivos acima descritos, e por acreditar que primeiro é preciso que as universidades brasileiras reconheçam as diferentes modalidades de tradução audiovisual como disciplinas que merecem inserção no currículo regular dos bacharelados em Tradução, o curso que proponho foi pensado especificamente para ser oferecido em nível de graduação, através de uma disciplina básica de tradução para legendagem com 60 horas de carga horária, complementada por uma disciplina optativa avançada de mais 60 horas, que teria como pré-requisito a disciplina básica. O cálculo dessa carga horária se baseou principalmente em minha experiência como professora da disciplina Tradução para Legendagem da PUC-Rio e instrutora do curso de treinamento de quarenta horas oferecido pela Gemini Vídeo.

Cabe aqui uma ressalva: estou propondo disciplinas de tradução para legendagem por esse tratar-se do meu campo de atuação. No entanto, julgo a outra modalidade principal de TAV, a dublagem, tão especializada quanto a legendagem e, portanto, também merecedora de reconhecimento por parte da

³⁸ intentions and effects are more important than isolated lexical elements.

academia. A meu ver, só existem dois motivos que poderiam dificultar a inclusão da tradução para dublagem como disciplina universitária regular. Primeiro, a modalidade não desperta tanto interesse por parte dos estudantes quanto a legendagem, pelo menos no momento atual; segundo, não oferece amplas possibilidades de inserção no mercado de trabalho.

5.2.1.1

Duração das aulas

Estou ciente de que, para se encaixar no currículo de um bacharelado em Letras com habilitação em Tradução, as disciplinas aqui propostas terão de se adequar ao regime de horas de aula das universidades. Nos cursos diurnos de graduação da PUC-Rio, por exemplo, cada aula é composta por dois tempos de cinquenta minutos e, nos noturnos, os tempos são de quarenta minutos. Na Especialização, a quantidade de tempos fica a critério de cada curso, resguardando-se as diferenças entre a hora-aula diurna e a noturna. Mesmo assim, julgo ser relevante registrar a duração ideal de uma aula de tradução audiovisual.

No curso de treinamento da Gemini Vídeo, essencialmente prático, as quarenta horas de aula são distribuídas em quatro semanas, totalizando dez horas de aulas por semana, que são divididas em dois encontros de três horas durante a semana e outro de quatro horas aos sábados. Em princípio, tanto as aulas de três quanto as de quatro horas teriam intervalo, mas, nas duas últimas edições do curso, os aprendizes preferiram dispensar o intervalo das aulas de três horas, tamanho eram o interesse e entusiasmo que os exercícios despertavam. Portanto, a duração média de três horas e meia (210 minutos, ou cerca de quatro tempos seguidos de aula diurna na PUC-Rio) provou ser muito eficaz para o ensino de tradução audiovisual, pois, apesar de parecer um tempo longo, os próprios alunos preferem não “perder tempo” com intervalos.

Essa hipótese é confirmada por Díaz Cintas & Orero (2003), para quem a duração de três horas consecutivas para aulas de módulos práticos de TAV é vital para que os aprendizes tenham tempo suficiente para traduzir um trecho substancial de um programa a cada encontro. Segundo os autores, os aprendizes legendam em média cerca de cinco minutos de filme ou programa em duas horas.

Assim, o professor tem uma hora para apresentar o tópico a ser estudado e comentar as diferentes soluções propostas pelos alunos (pp. 377-8).

O Professor A, que dá aulas de dez horas seguidas nos fins de semana, compartilha da mesma opinião: “Acho que três horas e meia é um ótimo tempo de aula, com intervalo, e dá para absorver, ler e fazer exercícios em casa de uma aula para outra.”

Para concluir, proponho que as aulas das disciplinas de tradução para legendagem inseridas em universidades brasileiras sejam oferecidas em um encontro por semana com duração aproximada de 200 minutos, o que equivaleria a quatro tempos seguidos de 50 minutos.

5.2.2

Perfil do aprendiz e pré-requisitos

Idealmente, assim como acontece na grande maioria das universidades europeias, as disciplinas de tradução audiovisual devem ser oferecidas no terceiro e quarto anos dos bacharelados em Tradução (ou equivalentes), que costumam ter duração de oito semestres letivos em média. Dessa forma, os aprendizes já teriam sido suficientemente expostos tanto às práticas quanto às teorias de tradução, e também possuiriam os pré-requisitos listados no Capítulo 4 como necessários para que as peculiaridades da tradução audiovisual pudessem ser mais bem exploradas nas disciplinas específicas. Entre esses pré-requisitos estão competência tradutória e domínio das técnicas de tradução, noções gerais de informática e profundo conhecimento tanto do português — e de seus diferentes registros — quanto da língua e da cultura fontes. Como foi dito na Seção 4.1.4, autores como Díaz Cintas e Sponholz sugerem que os alunos se matriculem em disciplinas de tradução audiovisual depois de passarem um ou dois semestres estudando no exterior e “possuírem um profundo conhecimento da cultura a partir da qual farão as legendas”³⁹ (Sponholz, 2003: 68), “uma vez que a maioria dos programas audiovisuais é infestada de coloquialismos”⁴⁰ (Díaz Cintas, 2001: 8). É claro que não se pode comparar a realidade socioeconômica europeia à brasileira, nem exigir como pré-requisito do universitário brasileiro um intercâmbio estudantil ou

³⁹ possess a profound understanding of the culture from which they will mainly subtitle.

⁴⁰ since most audiovisual programmes are plagued with colloquialisms.

vivência no exterior, mas os aprendizes que puderem passar por tal experiência provavelmente terão uma vantagem em relação aos colegas. No entanto, volto a lembrar que essa vantagem pode ser substituída pela curiosidade, atenção aos detalhes e sensibilidade a referências culturais. Frota (2006), refletindo sobre erros e lapsos de tradução, resume bem como o professor pode estimular essas habilidades. Segundo ela, o professor de tradução deve “desmistificar possíveis idealizações de que o bom tradutor tudo sabe” (p. 142). E completa:

[o]s alunos de tradução precisam encarar com naturalidade [...] situaç[ões] de ignorância e desenvolver ao máximo os recursos de consulta ou pesquisa. Precisam ter consciência do benefício da dúvida, devem ser incentivados a questionar os limites do conhecimento que supõem ter e a aprender onde e como encontrar informações que possam ajudar nos seus trabalhos (ibidem).

Essa reflexão sem dúvida revela uma visão pós-estruturalista do ensino que, como vimos no Capítulo 2, leva à formação de tradutores mais críticos, seguros e independentes.

5.2.3

Teoria e prática

Em uma dissertação que investiga o ensino de tradução audiovisual na Europa, Christine Sponholz (2003) dedica um capítulo ao exame do conteúdo dos cursos oferecidos em diferentes universidades europeias, concluindo que todos têm forte orientação prática, sendo que a proporção média de teoria e prática é de, respectivamente, 25% e 75% (p. 55). A estudiosa esclarece que a parte teórica dos cursos cobre os princípios da legendagem, outras modalidades de tradução audiovisual, estratégias específicas de tradução para legendagem, incluindo aspectos lingüísticos, e o caráter polissemiótico da atividade. Alguns professores entrevistados por Sponholz também apontam como pertencentes à parte teórica de seus cursos exercícios de criação de roteiro e análise de diálogos de filmes (p. 56).

As afirmações de Sponholz revelam uma lógica dicotômica que vê a prática como dissociada da teoria, o que, a meu ver, não é possível. A própria descrição do que os professores europeus chamam de “parte teórica” dos cursos sugere que, para eles, a teoria se limita a questões de âmbito mais restrito, como os aspectos lingüísticos e as especificidades da legendagem, deixando de lado

questões de cunho filosófico, no nível mais amplo proposto por Martins (1992) e já apresentado no Capítulo 2.

Diferentemente dessa postura teórica que considero limitadora, adoto neste trabalho uma abordagem de integração total entre teoria e prática. Essa abordagem se manifesta de inúmeras formas. Primeiramente, o professor deve contextualizar cada exercício proposto, definindo público-alvo e objetivos. Essa contextualização servirá de base para as discussões das soluções e estratégias adotadas pelos aprendizes (Martins & Frota, 1997). Estes, por sua vez, são estimulados a justificar suas opções tradutórias e apontar as dificuldades identificadas durante a tradução. A ênfase no processo do fazer tradutório leva os aprendizes a desenvolver sua capacidade de (auto)crítica e de reflexão, dando-lhes maior segurança e independência (ibidem). Incentivando as discussões em sala, o professor estará mostrando aos aprendizes que não existe sempre uma única tradução correta, mas diferentes opções — excetuando-se, obviamente, as escolhas que não dão margem a questionamento na avaliação do grupo (cf. Frota, 2006) —, as quais devem ser julgadas de acordo com critérios previamente definidos, e não isoladamente.

No curso de formação esboçado aqui, a teoria está presente o tempo todo, fornecendo uma base para a experiência prática e complementando-a. Como forma de promover essa integração, os aprendizes devem ser apresentados logo no início do curso ao polissistema de tradução audiovisual, para que tomem conhecimento de quem são os agentes envolvidos em todas as etapas do processo, desde a contratação do serviço de tradução até a exibição do produto legendado. Assim, estaremos privilegiando o processo tradutório como um conjunto de procedimentos dos quais participam inúmeros profissionais e mostrando aos aprendizes a importância de se contextualizar a tradução, definindo e considerando o seu público-alvo, o seu objetivo e o veículo no qual será divulgada.

5.2.4

O uso do Systimes 4.0 como ferramenta didática

Na Seção 4.1.2, destaquei a importância de se respeitarem as coerções espaço-temporais características da legendagem. Os professores entrevistados,

apesar de concordarem que a compreensão da relação espaço/tempo é essencial para que o aprendiz tenha um bom desempenho num curso de legendagem, divergem em relação à melhor forma de ensinar essas coerções. Vejamos o depoimento do Professor C:

Não tenho tempo para usar o Systimes. Para que eu vou apresentar um programa em DOS, que não é nada intuitivo, que não usa o *mouse* nem tem precisão de *frame*? Vou perder um tempo absurdo explicando todos aqueles comandos, F1, F2, F5... para depois virar para eles e dizer: “Agora esqueçam isso tudo, porque ninguém mais usa esse programa.”

O Professor A revelou uma opinião semelhante:

Não chego nem perto do Systimes. Nem digo que ele existe. Primeiro, o Systimes é zero amigável para aprender a usar e ele tem pouquíssimas funções, ele é chato. Mas eu ando pela sala o tempo todo e apito o tempo todo. Eu vou olhando e dizendo: “Isso aqui não cabe, isso aqui não dá para ler, conta de novo.” Eu peço para eles voltarem umas dez legendas e vou dizendo o que está certo e o que não está. Tudo acaba sendo monitorado. Realmente, o Subtitle Workshop te dá a liberdade de fazer um absurdo se você quiser, mas eu estou ali para dizer que o programa deixa, mas o cliente, não. Eu não tenho tempo para ensinar a usar um programa e depois ensinar a usar outro.

A opinião dissonante é a do Professor B:

Eu costumo dizer que o Systimes 4 equivale ao caderno de caligrafia. Ele é a melhor forma de fazer o aluno assimilar os padrões de tempo e caracteres, porque não permite que ele extrapole o limite. Eu não ensino o F5⁴¹ logo de cara. Deixo que eles fiquem bem desesperados tentando resumir para caber tudo em 13, 14 caracteres por segundo e depois digo que tem uma saída, mas insisto que ela deve ser usada com muita parcimônia. Eu uso o Systimes porque, sem a menor dúvida, a maior habilidade necessária para que o aluno seja um bom tradutor de legendas é a capacidade de síntese. Mas, por incrível que pareça, muita gente ignora isso, inclusive autores dos *softwares* atuais. Se eu começo apresentando um Subtitle Workshop, por exemplo, fica muito mais difícil fazer com que os alunos respeitem a duração mínima da legenda, porque o programa permite qualquer coisa.

O argumento dos professores A e C, de que não dispõem de tempo em seus cursos para apresentar um programa pouco intuitivo e obsoleto, é forte. Por outro lado, a liberdade oferecida pelos novos sistemas de legendagem significa que os aprendizes têm de redobrar a atenção para não criarem legendas rápidas demais, já que o programa não acusa isso durante a tradução (cf. Seção 4.1.2). Ao

⁴¹ F5 é o comando do Systimes 4.0 que permite que uma duração menor do que a indicada pelo programa seja utilizada na legenda.

longo do curso, os professores monitoram os aprendizes e, na avaliação, dão peso maior às legendas que extrapolam o limite máximo de caracteres permitido por segundo, mas, no dia-a-dia da profissão, os novatos deixam de dar atenção a essa orientação. Faço essa afirmação porque apesar de um programa como o Horse, utilizado pela maioria das produtoras cariocas, oferecer um relatório final com vários tipos de erros, inclusive os “de mínimo”⁴², muitos legendadores o ignoram, ou por não terem conhecimento desse relatório, ou por não saberem configurar o programa de forma a não permitir que se ultrapasse o limite de 15 caracteres por segundo, uma vez que a configuração padrão do Horse “importou” um erro do Systimes, como explica o Professor D:

O Systimes 6.0 utiliza o conceito de *spread*, que pode ser traduzido como "tolerância", para marcação de tempo. É possível especificar como aceitável o timing de 13 caracteres por segundo com *spread* de 20%. Ora, isso é o mesmo que dizer que o tempo aceitável é o de 15,6 caracteres por segundo, pois do ponto de vista prático, o que interessa são os erros de mínimo. [...] O Horse, que foi criado com base nos Systimes 4.0 e 6.0, transportou esse mesmo equívoco e de maneira que induz a erros maiores. No Horse, o usuário especifica o tempo, [por exemplo] como 13 + ou - 5 [ou] 20 + ou - 10. Ora, se o que interessa são os valores mais altos, 13 + ou - 5 poderia ser substituído por 18, e 20 + ou - 10 poderia ser substituído por 30. Muitas pessoas marcam tempo com 20 + ou - 10 achando que estão marcando com 20 caracteres por segundo. Quando verificam seu *timing*, não encontram nenhum erro de mínimo. É óbvio que não, pois estão timeando com o parâmetro de 30 caracteres por segundo, o que é um absurdo.

Se um legendador faz seu primeiro trabalho para uma produtora usando a configuração de 30 caracteres por segundo, o dobro do parâmetro vigente no mercado brasileiro, dificilmente receberá um segundo trabalho. Na condição de potencial contratante dos serviços de legendadores, recebo muitos candidatos que fizeram cursos de legendagem, têm domínio do *software*, mas produzem legendas tecnicamente inaceitáveis. Isso indica que simplesmente sinalizar ao aprendiz que uma legenda não tem tempo suficiente de leitura é um recurso inócuo, pois ele vê sua legenda entrando na tela e saindo dela de forma sincronizada com a fala original e consegue lê-la, uma vez que o autor sempre lê sua tradução com mais rapidez do que o telespectador. Além disso, o aprendiz tem à sua disposição o recurso de simular as legendas quantas vezes julgar necessário, aumentando assim sua familiaridade com a própria tradução.

⁴² Assim como o Systimes, o Horse também fornece um relatório de erros, e acusa como contendo “erro de mínimo” as legendas que extrapolam o limite de caracteres por segundo, limite esse que deve ser configurado pelo legendador de acordo com a orientação do cliente.

Sem dúvida, falta ao mercado de legendagem um programa que reúna as funções do *Systimes* e dos *softwares* mais recentes. Quando ele for desenvolvido, a ênfase do curso de formação poderá ser maior no aspecto lingüístico da atividade. Enquanto isso não acontece, os professores dos cursos com carga horária reduzida devem continuar mostrando aos aprendizes a importância de se respeitar o limite máximo de caracteres por segundo.

Outro ponto que gera polêmica entre os professores de legendagem é a questão do momento do curso em que os *softwares* devem ser introduzidos. É claro que, em treinamentos de curta duração, os professores geralmente apresentam os *softwares* mais atuais logo nas primeiras aulas. Quando não o fazem, ou quando usam um programa que não é mais aceito pelo mercado, os alunos costumam demonstrar insatisfação, como pode-se notar nos depoimentos de dois ex-alunos de cursos de legendagem.

Não tivemos a oportunidade de praticar com o computador em sala, apenas discutimos as soluções encontradas. Mesmo assim foram necessárias aulas particulares para solucionar questões que surgiram com a prática e não puderam ser resolvidas durante o curso (sobre *timing*, *spotting*, otimização do trabalho, recursos do programa etc.).

Acho que a primeira coisa a ser abordada num curso deveria ser os *softwares*, pois com poucas horas de estudo se aprende a usá-los. Fazer um curso de legendagem e só aprender a usar os *softwares* de legendagem no final do curso equivale a fazer um curso de redação e só aprender a escrever no final do curso. É muito melhor estudar legendagem tendo a possibilidade de fazer as próprias experiências. O curso que fiz abordava os *softwares* no final. Senti que muitos alunos se sentiram desestimulados por isso.

Um risco que os professores correm ao apresentar os *softwares* prematuramente, ou seja, antes que os aprendizes tenham desenvolvido a capacidade de síntese no nível extremo exigido pela legendagem, é que eles adquiram o vício de produzir legendas com tempo de leitura insuficiente, uma vez que, como vimos, os programas hoje disponíveis permitem isso. Portanto, é essencial que os exercícios de síntese sejam trabalhados *antes* da introdução da prática de tradução com os programas de legendagem.

O curso delineado por esta dissertação exalta o caráter didático do *Systimes 4.0* e defende a sua utilização em sala de aula, como uma ferramenta útil — além de gratuita — para formar legendadores mais completos e cientes das exigências do mercado. É importante destacar, no entanto, que a utilização do

Systemes 4.0 de maneira alguma dispensa a apresentação dos *softwares* utilizados atualmente, uma vez que um dos objetivos do curso proposto aqui é dar subsídios para que os legendadores cheguem mais bem preparados ao mercado de trabalho.

Vejamos agora brevemente os conteúdos que podem ser abordados nas duas disciplinas propostas.

5.2.5

Disciplinas propostas

5.2.5.1

Tradução para legendagem I

1) Objetivos

Essa disciplina introdutória propõe-se a dar aos aprendizes subsídios para decidirem se a tradução audiovisual é um campo profissional que gostariam de explorar após sua formação acadêmica básica. Ao longo do semestre letivo, espera-se que as competências lingüística, técnica, rítmica e cultural listadas no Capítulo 4 sejam desenvolvidas por meio das atividades propostas. Ao final do curso, após terem tido contato com todas as etapas básicas do processo de legendagem, os aprendizes deverão ser capazes de: (i) utilizar os *softwares* específicos de legendagem e suas funções de edição de texto e marcação de legendas; (ii) traduzir e sintetizar as falas originais de programas audiovisuais de diversos gêneros; (iii) sincronizar as legendas traduzidas com as falas originais, respeitando o ritmo do discurso das personagens, os cortes de cena e o ritmo de leitura dos telespectadores.

2) Programa

As aulas devem envolver leitura e discussão de textos teóricos e de críticas de legendas, atividades práticas visando o desenvolvimento das habilidades e competências específicas da tradução para legendas e análise de soluções tradutórias de produtos audiovisuais legendados, como filmes, seriados, documentários e musicais. Seriam abordadas ainda, nessa disciplina básica com

carga horária de 60 horas, as especificidades das diferentes modalidades de TAV, como legendagem, dublagem, *voice-over* e *closed caption*.

O curso seria dividido em quatro módulos, ou unidades, de aproximadamente 15 horas (ou 4 aulas) cada um. O primeiro módulo seria dedicado ao desenvolvimento das competências básicas necessárias ao legendador, como poder de síntese, noção de ritmo e domínio dos diferentes registros do português. Para isso, o professor lançaria mão, antes de entrar nos exercícios de legendagem propriamente ditos, de atividades que serão propostas mais adiante, entre elas transcrição, síntese, paráfrase, tradução, análise da edição de programas audiovisuais e de soluções adotadas pelos legendadores profissionais.

A introdução aos *softwares* deve ser feita no início do segundo módulo. Para isso, é necessário que o curso seja sofisticado tecnologicamente, ou seja, cada aprendiz deve ter acesso a um computador equipado com acesso à Internet, aos programas computacionais que serão usados nas aulas e a fones de ouvido. As universidades não precisarão arcar com a compra de licenças de *softwares*, pois tanto o Systimes 4.0 quanto o Subtitle Workshop são gratuitos. Os aprendizes seriam primeiramente apresentados ao Systimes 4.0, para que assimilassem de forma mais rápida e eficaz as coerções espaço-temporais envolvidas na legendagem. Após 15 horas utilizando o Systimes para a realização de exercícios, eles passariam a trabalhar, nas últimas 30 horas do semestre letivo, com o Subtitle Workshop, que atualmente é um dos *softwares* mais utilizados no mercado de legendagem brasileiro, adquirindo assim prática em todas as etapas da tradução para legendas: *timing*, *spotting* interno e externo, simulação das legendas produzidas e revisão final. A interação com novas tecnologias e o uso de arquivos de vídeo, diferentes *softwares* e ferramentas de pesquisa *on-line* incrementam as habilidades computacionais dos aprendizes que, dessa forma, teriam uma experiência bem próxima da realidade do mercado de trabalho.

O terceiro módulo de 15 horas abrangeria exercícios de tradução e legendagem de diversos gêneros de produtos audiovisuais e técnicas de tradução para *voice-over*. Como foi exposto no Capítulo 4 (ver Seção 4.4.1), o texto telejornalístico apresenta semelhanças e diferenças em relação ao texto de uma tradução para legendas. Ao mesmo tempo em que as duas modalidades de redação devem ser marcadas pela clareza e concisão, além de serem regidas por coerções

temporais, o texto telejornalístico é escrito para ser falado, ao contrário do que ocorre no caso das legendas, que são escritas a partir da fala mas são lidas em silêncio. O legendador deve conhecer essas semelhanças e diferenças e dominar as estratégias de redação utilizadas no telejornalismo, pois alguns canais de TV por assinatura, como o GNT, adotam um sistema híbrido de tradução de programas documentários: as entrevistas são legendadas e a narração é traduzida em um arquivo separado, em formato de texto corrido, dividido em blocos com a marcação do tempo relativo ao início e ao fim de cada bloco. Para isso, os tradutores usam uma lauda que se assemelha à utilizada nas redações de telejornalismo. O texto traduzido é lido por um apresentador numa cabine de locução e, posteriormente, na ilha de edição, o canal de narração original do programa é substituído pelo canal com a narração em português. Em casa, os telespectadores cujos televisores são equipados com a tecla SAP⁴³ geralmente podem escolher entre assistir ao programa com a narração original ou a traduzida. Uma vez que, como na dublagem, o canal de áudio com a narração na língua estrangeira é apagado, o tradutor tem muito mais liberdade para modificar a estrutura do texto original, liberdade essa que seria bastante limitada caso estivesse traduzindo para o formato de legendas. Ele deve adaptá-lo para ser *falado* pelo apresentador, atentando para a sonoridade e o ritmo do texto traduzido e levando em consideração técnicas de redação telejornalística, como evitar cacófatos e palavras em seqüência com a mesma terminação (Paternostro, 1999: 70). Por incrível que pareça, apesar de a redação para telejornalismo possuir regras muito bem definidas e ser altamente especializada, pelo que conheço dos cursos de legendagem existentes, nenhum deles aborda as especificidades da tradução para narração. As poucas instruções que os legendadores recebem de como traduzir para narração são aquelas contidas em manuais de padrões disponibilizados pelas produtoras e programadoras. Portanto, a inclusão de aulas sobre tradução para narração em um curso de formação de legendadores é essencial dentro da proposta esboçada aqui, que busca desenvolver nos aprendizes as competências necessárias para que cheguem ao mercado mais bem preparados e cientes das habilidades que serão exigidas deles.

⁴³ Sigla para *Secondary Audio Program*, ou Programa Secundário de Áudio.

Conforme foi visto na Seção 4.1.2, a utilização do Subtitle Workshop permite que o professor passe exercícios para casa, ficando com mais tempo de aula para aprofundar, no módulo final do curso, alguns assuntos relacionados à TAV, como edição de cinema e TV e a natureza polissemiótica e diagonal da legendagem, e para convidar palestrantes a discorrerem sobre temas como tradução teatral, dublagem, legendagem para cinema e mercado de trabalho.

Durante o curso, além de desenvolverem as habilidades características da tradução para legendagem, os aprendizes aperfeiçoam sua competência tradutória, pois as coerções espaço-temporais típicas da atividade os forçam a se concentrar na parte essencial do conteúdo a traduzir. Conseqüentemente, perdem o mau hábito muito comum entre estudantes de tradução de traduzir palavra por palavra ou oração por oração, como observa Sponholz (2003: 66), e passam a pensar em unidades semânticas maiores.

Passo agora a propor alguns exercícios práticos que visam auxiliar o professor a montar seu curso de formação de legendadores. Os exercícios propostos não são estanques. Mais de uma atividade pode ser realizada em uma aula de aproximadamente 200 minutos, enquanto outras poderão tomar mais de uma aula. Vale ressaltar ainda que o programa delineado aqui não é fechado, pois claro está que cada turma tem suas especificidades e limitações; cabe ao professor identificá-las e fazer as adaptações e modificações que julgar necessárias.

3) Exercícios

De acordo com as orientações presentes na literatura referente ao ensino de legendagem, reunidas por Sponholz (2003), a escolha dos textos e do material audiovisual a ser trabalhado em sala de aula é decisiva para o sucesso das atividades. Os trechos de longas-metragens, documentários, seriados, entrevistas, *reality shows*, musicais etc. devem ser tematicamente independentes, demandar várias estratégias de tradução diferentes e apresentar potenciais dificuldades aos aprendizes, como diferentes dialetos, falsos cognatos, humor e registros especiais. A análise das soluções dadas pelos aprendizes estimulará a discussão, além de ser uma forma de levá-los a se dar conta de que diversas soluções tradutórias podem ser igualmente aceitáveis.

Faz-se necessário aqui um esclarecimento em relação à lei brasileira de direitos autorais, número 9.610, sancionada em 19 de fevereiro de 1998. O capítulo IV da referida lei trata das limitações aos direitos autorais e reza que não constitui ofensa aos mesmos a utilização de passagens de obras audiovisuais nos estabelecimentos de ensino para fins exclusivamente didáticos (Cabral, 2000: 195). Portanto, desde que utilize *trechos* de produtos audiovisuais e não os distribua aos alunos fora do ambiente acadêmico, o professor não estará violando a lei de direitos autorais ao adotar as atividades propostas a seguir.

Atividade 1

Após a apresentação do polissistema de tradução audiovisual e todos os profissionais e etapas que dele fazem parte, o professor deve introduzir os conceitos de tradução diagonal e diassemiótica para, logo em seguida, propor uma atividade de análise e síntese de um texto. Essa atividade ainda não envolve tradução e deve ser feita sem a utilização de recursos audiovisuais. O texto trabalhado pode ser uma matéria de jornal impresso que aborde, por exemplo, as características técnicas da legendagem, a criação de legendas por fãs de seriados estrangeiros, os valores praticados pelo mercado ou críticas a legendas (como a presente na coluna de Artur Xexéo transcrita na Seção 3.4). Dessa forma, além de desenvolver o poder de síntese, o exercício serviria de base para que o professor explorasse outros aspectos da legendagem. Uma vez que o texto traduzido para legendas sofre uma redução de até 50% em relação aos diálogos originais, no exercício o professor deve pedir que os aprendizes resumam o texto nessa mesma proporção, utilizando para tal os recursos de síntese e paráfrase.

Atividade 2

Na Seção 4.1.1, vimos que a capacidade de transpor um texto falado para o código escrito é uma competência essencial a um legendador. Uma atividade eficaz para desenvolvê-la consiste em utilizar o trecho de uma entrevista e pedir que os aprendizes o transcrevam. Novamente, a língua da atividade é o português. É importante que o programa audiovisual escolhido seja uma entrevista, por tratar-se de um gênero rico em vícios de linguagem, hesitações, autocorreções e por ser o exemplo mais genuíno de discurso espontâneo, sem *script*. Conforme o Professor

A ressaltou em seu depoimento na Seção 4.2.2, através da transcrição, os aprendizes perceberão que quem decide como redigir, pontuar e interpretar o texto são eles próprios, e também poderão desenvolver a competência relacionada ao entendimento da língua falada. Após a transcrição, a etapa seguinte do exercício é sintetizar o texto produzido, reduzindo-o à metade do seu tamanho original, de modo a manter as informações mais importantes. Fazendo isso, os estudantes estarão se concentrando no conteúdo a ser transmitido e, conseqüentemente, desenvolvendo a capacidade de interpretar e priorizar informações. A diferença entre as atividades 1 e 2 é que a transcrição do discurso oral em texto escrito revela que a fala é rica em redundâncias, repetições, contradições e interrupções que, se reproduzidas em forma escrita, tornam o texto confuso, quando não impossível de ser decodificado. Com esse exercício, os aprendizes notarão as diferenças mais comuns entre as modalidades oral e escrita e reunirão subsídios para decidir o que é informação redundante.

Atividade 3

Ainda com uma entrevista em português, a atividade 2 pode ser repetida na aula seguinte, tendo seu grau de dificuldade aumentado. Enquanto o programa escolhido para a atividade 2 deve ser uma entrevista no estilo pingue-pongue, ou seja, em formato de perguntas e respostas e com um só entrevistado, nesta terceira atividade um trecho de uma mesa-redonda, com vários entrevistados comentando um tema ao mesmo tempo, pode ser utilizado. Através desse exercício, os aprendizes vivenciarão uma realidade do mercado, que foi recentemente inundado de *reality shows* e programas voltados para adolescentes nos quais vários personagens falam simultaneamente, ao se verem obrigados, entre várias falas sendo proferidas ao mesmo tempo, a escolher no máximo duas para reproduzir em cada legenda.

Atividade 4

O próximo passo é associar o exercício à tradução. Neste caso, a tradução deve ser feita sem o auxílio do roteiro original, para que os aprendizes desenvolvam também a compreensão auditiva. Se a língua da qual traduzem for o inglês, por exemplo, os estudantes notarão que o texto traduzido cresce. Nessa etapa, o professor deve pedir que já traduzam o texto sintetizando-o de uma maneira

natural em sua língua, sem que a tradução entre em conflito com as imagens e as falas originais (Díaz Cintas, 2001: 4).

Atividade 5

Como já vimos, ter noção de ritmo também é uma habilidade essencial ao legendador. Um bom exercício para que os estudantes aprendam a identificar os ritmos dos diferentes gêneros é exibir trechos de programas com edição lenta e ir progressivamente aumentando o ritmo da edição dos trechos selecionados e a relevância dos outros sistemas semióticos (além do verbal) envolvidos no texto audiovisual, como imagens, música, letreiros (bilhetes, manchetes de jornais, placas, créditos) e interação entre as personagens. Segundo Gottlieb (1998: 247), a interação entre todos os signos que compõem o texto audiovisual gera uma relação de redundância, principalmente a interação entre o canal visual não-verbal (as imagens) e os componentes prosódicos do diálogo (entonação, gestos, expressões). Essa redundância auxilia o legendador em sua tarefa de reduzir os signos verbais, e por isso é essencial que os alunos aprendam a identificá-la.

O mesmo exercício pode ser aplicado para que os alunos aprendam a distinguir os diferentes ritmos de fala dos personagens. Pode-se exibir a abertura de uma entrevista, na qual o repórter apresenta o entrevistado lendo um texto redigido de antemão, ou um documentário apresentado por um narrador. Nos dois casos, tanto o narrador quanto o jornalista seguem um roteiro rígido, e sua leitura é sempre vagarosa, pausada e livre das hesitações e autocorreções presentes no discurso improvisado. Em seguida, o professor pode usar o trecho de um filme do diretor Woody Allen, por exemplo, cujo discurso é marcado por hesitações, repetições e gaguejos, e em seguida exibir o monólogo de abertura do programa *Late Show with David Letterman*, que, para o legendador inexperiente, pode representar um verdadeiro pesadelo tradutório devido à velocidade de fala de seu apresentador. Atividades dessa natureza estimulam os estudantes a discutirem as diferentes estratégias que podem ser usadas para contornar vícios de linguagem e um ritmo de fala muito acelerado. Exercícios de tradução e legendagem de canções também são uma forma simples, eficaz e agradável de desenvolver nos aprendizes a noção de ritmo.

Atividade 6

Esta atividade marca o início do segundo módulo do curso e deve se repetir ao longo de todo o módulo. Após a apresentação dos diferentes ritmos de edição de imagens e de fala de personagens feita através da atividade 6, o professor deve usar o mesmo recurso nos exercícios de tradução para legendagem que os aprendizes farão utilizando o Systemes 4.0, isto é, escolher trechos de programas com um ritmo de edição e de fala mais lento e ir progressivamente aumentando o grau de dificuldade dos trechos selecionados.

Outras atividades

Nos dois últimos módulos, conforme previsto no esboço do programa da disciplina, os aprendizes passariam a utilizar o Subtitle Workshop para realizar os exercícios de legendagem, o que lhes daria a chance de explorar todas as etapas do trabalho, como *timing*, *spotting*, simulação das legendas e revisão, tanto de suas traduções quanto das feitas pelos colegas. Nessa etapa o professor também deve introduzir exercícios de tradução para *voice-over* e algumas atividades complementares, como as que proponho a seguir.

Todo legendador tem de ser versado em análise sintática para escolher a melhor maneira de quebrar períodos dentro da legenda e, se for necessário, entre legendas (cf. Seção 3.3.3), uma vez que “a quebra de linhas com motivação semântica aumenta a velocidade de leitura”⁴⁴ (Gottlieb, 1994a: 113). Em um curso ministrado num bacharelado em Letras — Tradução, essa competência seria desenvolvida em disciplinas como Sintaxe e Português Padrão. Independentemente disso, uma atividade útil é pedir que os aprendizes ouçam o trecho do programa escolhido para o exercício e marquem no roteiro como acham que o conteúdo original deve ser dividido. Feito isso, o mesmo trecho com as legendas gravadas deve ser exibido para comparação e discussão das soluções mais adequadas.

Na Seção 4.1.2, tracei um breve histórico de como a tecnologia envolvida na atividade da tradução para legendagem avançou nos últimos anos. Hoje, o legendador não usa mais o televisor nem o videocassete em seu trabalho, tem à sua disposição programas que lhe permitem marcar o tempo de entrada e saída de

⁴⁴ Semantically motivated line breaks enhance reading speed.

legendas com mais rapidez e precisão, bem como baixar os arquivos de vídeo diretamente da Internet, em servidores privados FTP (*File Transfer Protocol*). Novas tecnologias surgem a cada dia, e o legendador precisa ter agilidade para se adaptar a elas. Para desenvolver essa agilidade, o aprendiz deve aumentar sua intimidade com o computador, aprendendo a utilizar outras ferramentas além dos programas para legendagem. Isso cria nele uma intuição para solucionar problemas por conta própria. Em um bacharelado em Tradução ou equivalente, essa habilidade geral de pesquisa é desenvolvida em outras disciplinas, como Tradução de Informática e Tradução Técnico-Científica, e o professor da disciplina específica de legendagem que fizesse parte do currículo desse bacharelado ficaria livre para apresentar as ferramentas essenciais ao legendador, como os *softwares* próprios e dicionários *on-line*, e para explorar em sala técnicas de pesquisa na Internet, dando dicas sobre ferramentas de busca, conversores de moedas, como avaliar fontes de informações etc.

A competência cultural também pode ser estimulada através de algumas atividades, como exibir em sala trechos de um programa — já legendado — rico em referências culturais⁴⁵ e pedir que os aprendizes anotem as soluções dadas pelos tradutores para posterior discussão e análise das estratégias mais comumente adotadas.

A mesma atividade, porém com um gênero diferente de programa, pode ser usada para que os aprendizes desenvolvam a capacidade de tomar decisões tradutórias rápidas sem o apoio de traduções consagradas. O programa utilizado nesse caso deve ser um documentário jornalístico que aborde um assunto cuja nomenclatura ainda não esteja definida em português. Entre os exemplos mais recentes estão a grafia de termos como “Talibã”, “Hezbollah” e “Al-Qaeda”, o gênero de palavras como “tsunami” e a tradução de termos como “Ground Zero”. Para justificar suas escolhas tradutórias, é necessário que o legendador desenvolva o domínio das ferramentas de pesquisa e saiba avaliar suas fontes. A última atividade proposta é uma ótima forma de desenvolver essa aptidão.

Atualmente, são comuns no mercado de legendagem brasileiro programas oriundos de outros países de língua inglesa além dos Estados Unidos e da Inglaterra, como a Austrália, a Nova Zelândia e o Canadá. Os legendadores que

⁴⁵ Uma sugestão seria o *talk show* *Late Show with David Letterman*, exibido no Brasil pelo canal a cabo GNT.

tiverem familiaridade com sotaques, coloquialismos e gírias não só desses países como das mais diferentes regiões e comunidades lingüísticas terão mais chances de se inserir no mercado. Através da atividade de transcrição de programas sem o auxílio do roteiro original, os aprendizes treinam o ouvido aos diferentes sotaques da língua-fonte.

5.2.5.2

Tradução para legendagem II

Caso os currículos das universidades permitam, o ideal seria que a disciplina introdutória fosse complementada por esta disciplina avançada de tradução para legendagem, com a mesma carga horária da disciplina básica. Seria dirigida aos estudantes que quisessem se aprofundar no estudo da modalidade, tendo como pré-requisito obrigatório a disciplina anterior. Nessa disciplina, o grau de dificuldade das atividades aumentaria, os aprendizes lidariam com gêneros de programas diferentes e mais desafiadores para o legendador, fariam os exercícios de tradução e legendagem sem o auxílio do roteiro original, trabalhariam tendo de respeitar prazos mais curtos, numa forma de simular o ambiente profissional, e aprenderiam a legendar para públicos especiais, como crianças e culturas não familiarizadas com a leitura de legendas, por exemplo.

Ao final do curso, os aprendizes com um bom aproveitamento teriam desenvolvido satisfatoriamente todas as competências necessárias a um legendador, quais sejam, identificar e condensar as informações essenciais do original, explorar a interação entre imagem, som e texto e acompanhar a velocidade do diálogo (Sponholz, 2003: 59), e estariam prontos para ingressar no mercado de trabalho sem onerar os contratantes de seus serviços com meses de treinamento e tarefas monitoradas.

5.2.6

Avaliação

Dentro de uma proposta de ensino não-prescritivo alinhada às reflexões pós-estruturalistas, como a deste trabalho, avaliar torna-se um trabalho ainda mais difícil, mas não impossível. Autoras como Arrojo (1993 e 1994), Martins & Frota

(1997) e Tavares de Souza⁴⁶ defendem a descentralização do poder avaliatório do professor como forma de dar voz ao aprendiz, levando-o a assumir maior responsabilidade por seu trabalho, através da fundamentação e da crítica do mesmo. Essa descentralização pode acontecer na forma de auto-avaliações e de avaliações conjuntas, feitas por toda a turma.

A auto-avaliação se daria no nosso curso de formação de legendadores da seguinte forma: ao longo do período letivo, os exercícios feitos pelos aprendizes deverão ser acompanhados de comentários sobre as dificuldades enfrentadas e as estratégias adotadas no processo tradutório. Assim, durante a projeção dos exercícios em sala, eles terão a chance de justificar suas escolhas. Com base na discussão e nos comentários do professor e dos colegas, os aprendizes terão elementos para avaliar os próprios trabalhos.

Na metade do semestre letivo, a turma seria dividida em grupos, que preparariam seminários sobre temas relevantes à TAV a partir das questões teóricas sugeridas nas atividades do curso, aprofundadas por textos teóricos indicados pelo professor. As apresentações dos grupos seriam avaliadas tanto pelo professor quanto pelos colegas, e comporiam 50% da nota final da primeira avaliação do curso. Os outros 50% da nota seriam compostos pela média simples dos exercícios auto-avaliados pelos aprendizes e revisados pelo professor.

A segunda avaliação, com peso maior, seria realizada no fim do semestre letivo sob a forma de uma prova prática de legendagem de um pequeno trecho de programa televisivo, que poderá ser escolhido entre três opções oferecidas pelo professor⁴⁷. Nessa prova, os aprendizes realizariam todas as etapas do trabalho: tradução, *spotting*, *timing* e revisão final das legendas. A exemplo do que terá acontecido durante todo o semestre, eles deverão entregar juntamente com a avaliação final um relatório com comentários que justifiquem e fundamentem, sempre que julgarem necessário, suas escolhas e estratégias adotadas diante das dificuldades enfrentadas durante a tradução.

Mesclando dessa forma a auto-avaliação, a avaliação conjunta e a avaliação feita pelo professor, creio que estaremos suavizando o inevitável papel

⁴⁶ TAVARES DE SOUZA, V. (1994) “Avaliação da aprendizagem”. *Ensaio: avaliação e políticas públicas em Educação*. Rio de Janeiro: Fundação Cesgranrio, v. 1-3, abr/jun, pp. 13-20.

⁴⁷ O tamanho do trecho e o nível de dificuldade do programa, assim como a profundidade dos textos indicados para a realização dos seminários, seriam maiores na disciplina avançada de legendagem.

de juiz que todo docente desempenha e que dele é esperado, e dando subsídios para que os aprendizes encarem de forma mais crítica o seu trabalho, mostrando-lhes que não devem esperar do professor respostas definitivas e imediatas, pois, nas palavras da pós-estruturalista Rosemary Arrojo (1993),

o objetivo final do ensino deve ser a formação de alguém que possa aprender a conquistar suas “resistências” à busca do conhecimento e que possa, portanto, aprender a aprender e desistir do desejo impossível de dominar e controlar tudo que supostamente há para ser conhecido. (p. 145)

5.2.6.1

Critérios de avaliação

As avaliações, nas três formas propostas acima, devem ser realizadas levando-se em conta dois critérios principais, que devem ser explicitados aos aprendizes no início do semestre letivo: o *lingüístico* e o *técnico*. Os dois critérios têm o mesmo peso, compondo, cada um, 50% do total da nota, e o avaliador deve observar os fatores indicados a seguir para calcular as mesmas.

Critério lingüístico: diz respeito ao conteúdo das legendas. Para verificá-lo, o avaliador deve levar em consideração se as informações mais importantes do original estão presentes na tradução e se os elementos omitidos são mesmo dispensáveis (25% do total da nota); se o registro utilizado na tradução está apropriado e se as regras do português foram obedecidas (25% do total da nota).

Critério técnico: diz respeito à forma das legendas. Para avaliar o critério técnico, deve-se verificar se a divisão das legendas levou em conta o ritmo de fala dos personagens, o ritmo dos cortes do programa e o ritmo de leitura dos telespectadores (25% do total da nota); se a marcação das legendas está bem sincronizada com as falas originais e se as legendas estão divididas em blocos coesos de significado, respeitando o número máximo de caracteres por linha (25% do total da nota).