



**NOVA FCSH**

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Os padrões técnicos em legendagem e a qualidade da  
tradução: experiência de estágio na *SPELL*, Lda.**

**Marta Sofia Salgueiro Pires**

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução**

**Área de Especialização em Inglês**

**Março de 2023**

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à  
obtenção do grau de Mestre em Tradução, Área de Especialização em Inglês, realizado  
sob a orientação científica do Prof. Doutor Marco Neves

## **Agradecimentos**

Começo por agradecer aos meus pais, pelo apoio incondicional, incentivo e paciência durante todo o meu percurso académico. Estiveram sempre presentes na minha vida, pessoal e escolar, e não estaria onde estou hoje sem eles. Agradeço à minha restante família, pelo interesse e felicidade nas minhas conquistas. Também deixo um agradecimento especial talvez pouco habitual, mas sentido, aos meus animais de estimação, tanto aos que continuam comigo, como aos que já partiram que deixaram saudades, pelos mimos e arranhões prestados.

Agradeço ao meu fantástico grupo de amigos que me apoiou estes anos todos, em particular à minha melhor amiga, Carolina. Também às minhas grandes amigas de mestrado, Beatriz e Mariana, pelas divertidas horas passadas nas aulas.

Não posso deixar de agradecer a todos os meus professores de mestrado, especialmente ao Prof. Doutor Marco Neves, que aceitou orientar-me nesta parte final da minha vida académica. A sua dedicação e interesse permitiram que conseguisse realizar este relatório sem percalços.

Digo ainda “obrigada!” à empresa *SPELL Translation Solutions, Lda.*, sobretudo ao meu supervisor, Dr. Paulo Manuel Chaves Montes, pela disponibilidade e instrução prestadas ao longo do estágio curricular.

Muito obrigada a todos!

# RESUMO

## RELATÓRIO DE ESTÁGIO

**Os padrões técnicos em legendagem e a qualidade da tradução: experiência de estágio na *SPELL*, Lda.**

**Marta Sofia Salgueiro Pires**

**PALAVRAS-CHAVE:** Legendagem, Locução, Tradução Audiovisual, Estágio, Padrões Técnicos

O presente relatório descreve a experiência de estágio curricular na empresa *SPELL Translation Solutions, Lda.*, onde trabalhei como tradutora para legendagem e locução durante, aproximadamente, dois meses e meio. Este estágio proporcionou-me uma nova experiência e uma oportunidade de aprender e praticar uma das vertentes mais importantes da tradução audiovisual.

O foco deste trabalho é analisar os padrões técnicos que têm de ser respeitados ao traduzir para legendagem e as estratégias e técnicas de tradução utilizadas, na prática, para o seu cumprimento. Tento perceber, desta forma, até que ponto os padrões técnicos influenciam a qualidade da tradução. Para exemplificar e explicar os padrões técnicos, irei recorrer aos projetos que me foram atribuídos durante o estágio. Apresento também as minhas dificuldades pessoais e as soluções encontradas.

# **ABSTRACT**

## **INTERNSHIP REPORT**

**Technical standards in subtitling and translation quality: internship experience at *SPELL, Lda.***

**Marta Sofia Salgueiro Pires**

**KEYWORDS:** Subtitling, *Voiceover*, Audiovisual Translation, Internship, Technical Standards

This report focuses on my internship experience at *SPELL Translation Solutions, Lda.*, where I worked as a translator for subtitling and voiceover for approximately two and a half months. This internship gave me a new experience and an opportunity to learn, and practice, one of the most important aspects of audiovisual translation.

The aim of this paper is to analyze the technical standards that must be followed when translating for subtitling and the translation strategies and techniques used, in practice, to meet them. In this way, I attempt to understand to what extent technical standards influence the quality of translation. To exemplify and explain technical standards, I will use the projects assigned to me during my internship. I will also present my personal difficulties and the solutions found.

# Índice

<b>Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>I: A experiência de estágio</b> .....	<b>2</b>
<b>I.1 - Descrição do estágio</b> .....	<b>2</b>
<b>I.2 - Entidade de estágio</b> .....	<b>2</b>
<b>I.3 - Tarefas atribuídas</b> .....	<b>3</b>
<b>I.4 - Metodologia de trabalho aplicada pela estagiária (legendagem)</b> .....	<b>5</b>
<b>I.5 - Metodologia de trabalho aplicada pela estagiária (locução)</b> .....	<b>6</b>
<b>II: A tradução audiovisual e a legendagem</b> .....	<b>8</b>
<b>II.1 - Modalidades de tradução audiovisual</b> .....	<b>10</b>
II.1.1 - A locução.....	11
II.1.2 - A legendagem .....	12
<b>II.2 - Parâmetros para a classificação de legendas</b> .....	<b>13</b>
II.2.1 - Parâmetros linguísticos .....	13
II.2.2 - Parâmetros técnicos .....	14
<b>II.3 - A natureza restritiva da legendagem</b> .....	<b>16</b>
II.3.1 - Dimensão técnica.....	17
II.3.2 - Dimensão linguística.....	19
<b>II.4 - A qualidade da tradução</b> .....	<b>21</b>
<b>III: Dificuldades e soluções encontradas nas tarefas do estágio</b> .....	<b>26</b>
<b>III.1 - A redução de texto</b> .....	<b>26</b>
<b>III.2 - A pontuação e outras convenções</b> .....	<b>29</b>
<b>III.3 - O oráculo</b> .....	<b>34</b>
<b>III.4 - O glossário</b> .....	<b>35</b>
<b>III.5 - O guião</b> .....	<b>36</b>
<b>III.6 - Os diálogos</b> .....	<b>37</b>
<b>III.7 - A dissociação entre imagem-áudio</b> .....	<b>38</b>
<b>III.8 - O humor</b> .....	<b>39</b>
<b>III.9 - Os termos técnicos</b> .....	<b>40</b>
<b>III.10 - Os palavrões e palavras tabu</b> .....	<b>41</b>
<b>III.11 - O público-alvo</b> .....	<b>41</b>

<b>Conclusão</b> .....	<b>42</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>44</b>
<b>Anexos I-VII: notas</b> .....	<b>50</b>
<b>Anexo I - Projeto 0 (P0): <i>Backyard Builds</i></b> .....	<b>51</b>
<b>Anexo II - Projeto 1 (P1): <i>Miúdos Ricos no Fio da Navalha</i>, Temporada 2, Episódio 6</b> .....	<b>52</b>
<b>Anexo III - Projeto 2 (P2): <i>Miúdos Ricos no Fio da Navalha</i>, Temporada 2, Episódio 11</b> .....	<b>55</b>
<b>Anexo IV - Projeto 3 (P3): <i>Miúdos Ricos no Fio da Navalha</i>, Temporada 3, Episódio 4</b> .....	<b>58</b>
<b>Anexo V - Projeto 4 (P4): <i>America's Top Dog</i></b> .....	<b>61</b>
<b>Anexo VI - Projeto 5 (P5): <i>Škoda Titan Desert Almería</i></b> .....	<b>63</b>
<b>Anexo VII - Projeto 6 (P6): <i>60 Minutos</i></b> .....	<b>65</b>

## **Introdução**

O presente relatório descreve o estágio curricular que realizei na empresa *SPELL Translation Solutions, Lda.*, entre 12 de setembro e 22 de novembro de 2022 (400 horas), sob a supervisão, na entidade de acolhimento, do Dr. Paulo Manuel Chaves Montes. O estágio fez parte do meu Mestrado em Tradução. A experiência de estágio foi bastante rica e permitiu-me aprender sobre uma área muito diversificada, a tradução audiovisual, que foi pouco abordada durante a componente letiva. Especificamente, foi vantajoso praticar duas das modalidades mais procuradas e pertinentes da tradução audiovisual: a legendagem e a locução.

Neste relatório, analiso os padrões técnicos que têm de ser respeitados ao traduzir para legendagem e as adaptações e técnicas de tradução utilizadas, na prática, para o seu cumprimento. Desta forma, tento perceber até que ponto os padrões técnicos influenciam a qualidade da tradução.

Relativamente à estrutura deste trabalho, divide-se em três partes. O primeiro capítulo é referente à minha experiência de estágio. Apresento o meu local de estágio e faço uma descrição da sua entidade. Enumero e descrevo detalhadamente as tarefas que me foram atribuídas, assim como as metodologias empregues por mim na sua realização, tanto nos projetos de legendagem como de locução.

No segundo ponto do relatório, efetuo um enquadramento teórico sobre a tradução, a tradução audiovisual, a locução e a legendagem. Destaco as diversas características da legendagem, pois foi a modalidade de tradução audiovisual mais aplicada durante o estágio. Analiso os padrões técnicos e linguísticos da legendagem, apresentando as suas restrições. Incluo, ainda, uma secção sobre a qualidade da tradução, aplicando os seus princípios na legendagem.

O terceiro capítulo é dedicado à componente prática. Neste apresento as minhas dificuldades e problemas na execução das tarefas do estágio, bem como as soluções encontradas, com o auxílio dos anexos que contêm exemplos concretos dos projetos realizados.

Utilizo, como apoio teórico e metodológico, as obras mencionadas na bibliografia, assim como as instruções fornecidas pelo meu supervisor de estágio na entidade de acolhimento.

## **I: A experiência de estágio**

### **I.1 - Descrição do estágio**

O estágio teve lugar na *SPELL Translation Solutions, Lda.*, doravante designada por *SPELL*, com uma duração de 400 horas, entre 12 de setembro a 22 de novembro de 2022. Decorreu nas instalações de Paço de Arcos, no Edifício Impresa e ainda em regime remoto. O supervisor, o Dr. Paulo Montes, deu três dias de formação teórica sobre legendagem e um dia de formação prática sobre o *software* utilizado na *SPELL*, o SPOT – Subtitle Editor, versão 6. A formação decorreu presencialmente no local de estágio.

Após a primeira semana de formação presencial, o estágio foi concretizado remotamente, com algumas visitas ocasionais à empresa, na fase inicial, para a revisão do meu primeiro trabalho. Depois deste projeto de treino ter terminado, foram-me enviados trabalhos para emissão, via *e-mail*. Estes novos projetos seriam revistos, primeiramente, em conjunto com o Dr. Paulo Montes, com o intuito de aprender o que estava bem, mal e o que tinha de melhorar, através de videochamadas.

No dia 25 de outubro, fui convocada de novo ao local de estágio para uma formação sobre locução e dobragem, visto que iria ser necessário para a execução de um novo tipo de projeto.

### **I.2 - Entidade de estágio**

A equipa da *SPELL* é constituída por onze sócios, e emprega vários tradutores *freelancers*. Apesar de apenas ter participado em projetos de tradução, legendagem e locução, esta empresa também efetua outras modalidades de trabalho, como a dobragem, a transcrição, a tradução técnica e a adaptação (legendagem para surdos). Não faz audiodescrição.

A *SPELL* apresenta um vasto e impressionante portefólio, com clientes como a SIC e SIC Temáticos, a TVI, o Jornal Expresso, a Fundação Calouste Gulbenkian, a BOLA TV, a FOX, a Federação Portuguesa de Futebol, entre outros. Por norma, não trabalha para serviços *streaming*, como a Netflix.

Esta empresa realiza traduções para todas as línguas. Utilizei o português, inglês e espanhol nos meus trabalhos.

### **I.3 - Tarefas atribuídas**

No primeiro dia de formação teórica, foi-me dado um plano inicial provisório das tarefas que iriam ser efetuadas: três ou quatro trabalhos práticos, cada um com cerca de 20 minutos de duração. Estes iriam ser diferentes entre si, sendo divididos em quatro categorias: programas de ficção, *reality*, informação e híbrido. O programa de ficção enquadra-se nas séries de televisão, por exemplo de comédia ou ação; o de *reality* refere-se aos *reality shows*; o de informação engloba o noticiário; e o programa híbrido compreende uma junção de, por exemplo, legendagem e dobragem ou legendagem e locução.

Na totalidade, completei seis projetos para emissão e um de treino que recaem em duas destas categorias: *reality* e híbrido.

O trabalho de treino durante a formação foi a tradução e legendagem de um episódio de *Backyard Builds*, um *reality show* canadiano que incide na renovação e reconstrução dos quintais dos participantes. Este episódio tinha uma duração de 21 minutos e 11 segundos. Durante a formação, realizei a tradução e legendagem deste episódio por partes, sendo depois revisto também em regime presencial. Primeiramente, fiz os cinco minutos iniciais, depois os cinco minutos seguintes, e por último, os 10 minutos finais. Neste relatório, este projeto é referido como “P0”.

A partir daqui, realizei seis trabalhos para emissão: três episódios de *Rich Kids Go Skint*, em português *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*; um episódio de *America's Top Dog*; um episódio/documentário do programa *Škoda Titan Desert*; e uma peça do programa *60 Minutos*.

Os meus três primeiros trabalhos para emissão foram três episódios diferentes do programa britânico de *reality Miúdos Ricos no Fio da Navalha*. Este programa coloca “miúdos”, que estão habituados a vidas de luxo, em casas de famílias que vivem de subsídios. Traduzi e legendei os episódios 6 e 11 da segunda temporada (neste relatório, referidos como “P1” e “P2”, respetivamente) e o episódio 4 da terceira temporada (referido como “P3”). Foram todos emitidos na SIC Caras, entre finais de dezembro de 2022 e inícios de janeiro de 2023. Cada episódio ronda os 42 a 45 minutos. Para cada episódio foi-me dado um prazo de entrega de cerca de uma semana, tendo sido sempre cumprido. Para esta série foi-me facultado um glossário, através da aplicação *Google Docs*.

O meu quarto trabalho para emissão foi o episódio final da segunda temporada de *America's Top Dog*. É um programa americano, também de *reality*, em que vários cães de diferentes classes e raças competem entre si ao longo de intensos percursos que testam a agilidade, a velocidade e a força dos participantes. Este episódio, que eu tenha conhecimento, ainda não foi emitido, mas fui informada que iria ser um programa ou da SIC Caras ou da SIC Mulher. Este episódio tem a duração de 44 minutos e 26 segundos, e também tive uma semana para entregá-lo traduzido e legendado. Também me foi fornecido um glossário para este episódio. Neste relatório, é referido como “P4”.

O quinto trabalho realizado foi uma espécie de documentário, denominado de *Škoda Titan Desert*. É uma competição de BTT de quatro dias em que os ciclistas percorrem várias etapas. Já teve várias edições em locais diferentes, sendo que, no meu caso, foi em Almería, um município em Espanha, alterando assim o nome para *Škoda Titan Desert Almería*. Já foi emitido na Bola TV, em novembro de 2022. O programa tem uma duração de 25 minutos e 48 segundos, e tive de cumprir um prazo de entrega de quatro dias. A revisão deste programa não foi realizada pelo meu supervisor, mas sim por uma revisora da *SPELL*, tendo o Dr. Paulo Montes analisado a revisão comigo. Não existia nenhum glossário para este programa. Neste relatório, este projeto é referido como “P5”.

O sexto e último projeto concretizado foi uma peça do programa de informação americano *60 Minutos*. Este é um programa híbrido, sendo constituído por uma parte de legendagem e outra de locução. Assim, para além da tradução e legendagem que estava habituada a executar, desta vez também foi necessário preparar um guião à parte em documento Word para o apresentador do programa em Portugal, Rodrigo Guedes de Carvalho, ler e gravar o áudio português por cima do original inglês. Cada episódio é composto por três peças diferentes. Neste trabalho, realizei a segunda peça intitulada de “Paper Brigade”, ou em português, “A Brigada do Papel”, que foi emitida dia 20 de novembro na SIC Notícias. Cada peça tem cerca de 10 minutos. Sendo um programa semanal, foi-me pedida rapidez na concretização deste projeto. Tendo recebido o vídeo e guião numa terça-feira, enviei tudo pronto no dia seguinte, visto que ainda tinha de ser revisto e o apresentador locutor iria gravar na quinta-feira. A revisão foi realizada por revisores da *SPELL*, tendo eu apenas visto as alterações efetuadas quando foi emitido na televisão. Não me foi fornecido nenhum glossário para este programa. Neste relatório, é referido como “P6”.

Para todos os projetos que me foram propostos, foi fornecido um guião.

#### **I.4 - Metodologia de trabalho aplicada pela estagiária (legendagem)**

Durante a formação teórica, foram-me explicadas algumas das várias metodologias de trabalho na *SPELL* relativas à tradução e legendagem. Algumas das metodologias referidas foram:

- Alguns tradutores preferem traduzir o guião todo para pouparem tempo, através do *Google Translate*, e depois corrigem as traduções à medida que veem o vídeo;
- Alguns tradutores traduzem primeiro no SPOT e segmentam, e só depois colocam os tempos de entrada e saída das legendas;
- Outros tradutores preferem traduzir, segmentar e colocar os tempos das legendas à medida que veem o vídeo.

No meu caso, a metodologia que segui foi a que descrevo seguidamente.

Primeiramente, recebia o projeto através do *e-mail*, incluindo o guião, o vídeo e, por vezes, o glossário. Depois, procedia ao arranjo do guião, no Microsoft Word. Aqui, era aconselhada a separar as frases através das marcas de parágrafo e guardar o documento como texto simples (.txt). Seguidamente, no SPOT, abria o texto simples e o vídeo com os parâmetros da SIC Temáticos previamente inseridos nas definições do *software*. Estes parâmetros, ou padrões, explicados nos capítulos seguintes, dizem respeito: ao número máximo de caracteres por linha (38 caracteres em todos os programas concretizados, exceto o *60 Minutos*, cujo número limite era 37); ao tempo mínimo de intervalo entre legendas (3 *frames* em todos os programas, exceto no trabalho de treino inicial que eram 2 *frames*); ao número máximo de duas linhas por legenda; e aos tempos máximo, seis segundos, e mínimo, um segundo, de exposição da legenda no ecrã. A seguir, traduzia o texto por inteiro, com auxílio do *DeepL Tradutor*, e tratava da segmentação de acordo com o áudio do vídeo. Por fim, inseria os tempos de entrada e saídas das legendas de duas maneiras:

1. Em modo “Edit”, ou seja, quando é possível fazer a edição de legendas, através das teclas “0 (Ins)” e “Enter” da parte direita do teclado, que colocavam os tempos de saída e entrada, respetivamente;

2. Em modo “Rehearse” (tecla F8), ou seja, quando já não é possível fazer a edição de legendas e apenas se ensaia como ficarão no produto final, através da tecla de “espaço”. Para marcar o tempo de entrada premia esta tecla e para colocar o tempo de saída da legenda soltava-a.

Ambas estas maneiras de temporizar as legendas foram utilizadas de igual forma. A segunda maneira é a mais rápida e foi-me incentivado o seu uso desde o início do estágio. Contudo, devido à pouca prática, os tempos de entrada e saída não ficavam bem definidos. Assim, utilizava a primeira maneira para ajustar manualmente os tempos, de forma a ficarem em sincronia com o início e final do discurso.

Depois do processo de tradução e legendagem estar completo, procedia ao controlo de qualidade. Primeiro, à verificação ortográfica (tecla F4) e depois às verificações de outros elementos do programa como, por exemplo, a posição das legendas no ecrã, a duração das legendas, o número máximo de caracteres, entre outros (tecla F9).

Seguidamente, revia o episódio em modo “Rehearse” (tecla F8) para me certificar de que estava tudo correto. Guardava o projeto nos formatos .spt e .pac (formatos de revisão pelo supervisor de estágio e de revisão posterior da *SPELL*), e depois, enviava estes ficheiros ao meu supervisor, via *e-mail*, com conhecimento das colegas que me distribuíam os trabalhos. Recebia resposta de revisão, incluía as alterações propostas no meu trabalho e, por fim, reenviava os ficheiros finais.

### **I.5 - Metodologia de trabalho aplicada pela estagiária (locução)**

Como já referido anteriormente, trabalhei num projeto de natureza híbrida: o *60 Minutos*. Este programa é constituído por uma parte de legendagem e outra de locução.

Quanto à locução, durante a formação, foram-me dadas duas indicações iniciais:

- 1) Não fazer “enrolar a língua” de quem lê o guião, ou seja, este deve apresentar uma leitura clara e fluída, sem sons repetitivos e difíceis de pronunciar;
- 2) O guião redigido tem de ser proferido pelo locutor durante o mesmo tempo do áudio original do vídeo.

Primeiramente, tal como com a legendagem, recebia o guião e vídeo por e-mail. Foi-me aconselhado separar o guião recebido em dois documentos Microsoft Word diferentes, um com a parte para legendar (sem *voiceover*, maioritariamente os diálogos

entre os intervenientes) e outro com a parte para a locução (com *voiceover*, ou seja, a voz do locutor que iria ser gravada por cima do áudio original). A parte da legendagem foi concretizada da mesma forma que está descrita acima. O guião elaborado para a locução implicaria mais detalhes. Este era realizado da seguinte forma:

1. Traduzia a peça por inteiro, com auxílio do *DeepL Tradutor*;
2. Enquanto assistia ao vídeo no SPOT durante a porção da legendagem, para poupar tempo, ia anotando os tempos de entrada e saída do *voiceover* no documento Word do guião, escrevendo apenas os minutos e segundos sem fotogramas (“02m:20s – 02m:44s”), de maneira a ser mais perceptível pelo locutor durante a leitura;
3. No guião, tomava nota de pausas mais acentuadas entre frases ou palavras, colocando reticências ou carregando no “Enter”, para o locutor ter em conta o ritmo do áudio original e, assim, ter um discurso semelhante ao original;
4. Com as porções da tradução e legendagem completas, bastava tratar dos detalhes finais no guião, como substituir o nome do locutor da minha peça do programa original, por “NARRADOR (M)”. Ajustava ainda alguns aspetos gráficos, como a fonte e tamanho de letra e o alinhamento do texto à esquerda.

Por fim, enviava aos revisores da *SPELL* o projeto no formato .pac, contendo a legendagem, e o guião em Word ou PDF, contendo a locução.

É agora importante fazer uma introdução teórica, para que se perceba a fundamentação utilizada durante a parte prática. É necessário ter noção do que é a tradução audiovisual e as suas modalidades, como a legendagem e locução, o seu desenvolvimento terminológico e tecnológico, os vários critérios de classificação de legendas, as restrições e padrões envolvidos na concretização do programa audiovisual legendado, e alguns modelos elaborados por diversos autores sobre como praticar uma boa tradução e legendagem e promover a sua qualidade. Todos estes pontos foram essenciais para a efetuação das tarefas mencionadas. Assim, apresento primeiramente todas as características teóricas referidas para um melhor entendimento do capítulo prático, onde revelo vários exemplos retirados dos projetos concretizados durante o estágio, a fim de relevar as minhas dificuldades e soluções encontradas.

## II: A tradução audiovisual e a legendagem

Para analisar de forma mais rigorosa os aspetos práticos deste relatório, é necessário primeiro apresentar algumas definições de termos e conceitos como “tradução audiovisual”, “legendagem”, entre outros. Visto que o meu trabalho incide em primeiro lugar na modalidade da legendagem, abordo esta temática mais detalhadamente.

A tradução audiovisual, ou TAV, é “a branch of translation studies concerned with the transfer of multimodal and multimedial texts into another language and/or culture.” (Pérez-González, 2009, p. 13).

A tradução audiovisual nem sempre foi entendida como uma “tradução” propriamente dita, mas sim uma “adaptação”. Tal advém das restrições técnicas e linguísticas do campo audiovisual, e até do próprio meio, que limitam o resultado do produto audiovisual (Cintas, 2003, p. 194) (Cintas & Remael, 2007, pp. 9-10). Contudo, Gambier (2003, pp. 178-179), numa tentativa de aplicar o conceito de tradução ao campo audiovisual, apostou no termo “transadaptation” (ou “transadaptação” em português). Segundo o autor, a legendagem pode ser considerada tradução, se a tradução não for vista como uma transferência literal, ou seja, palavra-por-palavra, mas sim como um conjunto de estratégias que devem ter em conta os géneros dos produtos audiovisuais, assim como o público-alvo e a multimodalidade desta área.

Esta diferença de opinião entre os vários teóricos em relação aos termos de “tradução propriamente dita” ou “adaptação” foi uma das razões que levou à relutância em incluir a tradução audiovisual no campo de Estudos de Tradução (Delabastita, 1989, p. 213). Jakobson foi um dos primeiros estudiosos a abrir este campo, tendo proposto uma divisão tripartida de formas de tradução: 1) tradução intralinguística (ou reformulação); 2) tradução interlinguística (ou tradução propriamente dita); 3) tradução inter-semiótica (ou transmutação, alternativa terminológica da ideia de enfatizar “transformação”, por exemplo entre cinema e teatro, pintura e cinema, literatura e cinema) (Dusi, 2015, p. 182). Desta forma, a TAV pode ser incluída nos Estudos de Tradução através da tradução inter-semiótica.

A tradução audiovisual é o termo abrangente utilizado para nos referirmos à tradução de programas que incluem mais do que apenas a dimensão verbal, sendo constituídos por camadas semióticas, como a visual e a sonora (Cintas, 2010, p. 344). Os textos audiovisuais são considerados multimodais, visto dependerem de uma série de

recursos semióticos ou "modos", como palavras, imagens, sons, cores, e multimedias, no sentido em que esta pluralidade de modos semióticos é recebida pelo espetador através de diversos meios de comunicação (Pérez-González, 2020, p. 30). Os textos audiovisuais têm um carácter polissemiótico, sendo constituídos por dois sinais (verbal e não-verbal) e dois canais (visual e auditivo). Esta composição semiótica origina quatro tipos diferentes de sinais: 1) sinais verbais auditivos (o discurso oral, o diálogo); 2) sinais verbais visuais (as legendas, a escrita que aparece no ecrã); 3) sinais não-verbais auditivos (o som, como a música e efeitos sonoros); e 4) sinais não-verbais visuais (a composição das imagens, como a sequência de planos e cenas) (Bogucki, 2004) (Zabalbeascoa, 2008, p. 23) (Rosa, 2009, p. 107). São exemplos destes textos: filmes, websites, programas de televisão (Taylor, 2013, p. 98).

A tradução audiovisual nem sempre foi conhecida por este termo. Devido às suas diferentes modalidades e géneros de textos, aos vários meios de comunicação e aos avanços tecnológicos, a sua terminologia tem sido mudada e atualizada ao longo das últimas décadas. Nos primeiros estudos desta área, foram utilizadas expressões como "film translation", "film dubbing" e "cinema translation". Com o surgimento e desenvolvimento de novas modalidades de TAV e outros tipos de programas, como documentários e desenhos animados, estas expressões tornaram-se muito restritas (Pérez-González, 2020, p. 30) (Cintas & Remael, 2007, p. 12) (Pinto, 2012, p. 338). Com o aumento da quantidade de textos audiovisuais produzidos para e através de meios eletrónicos e digitais, surgiram as designações "screen translation" (O'Connell, 2007) (Pinto, 2012, p. 338), que tenta abranger todos os produtos distribuídos nos diversos tipos de ecrãs, como de televisão, cinema, e computador (Cintas & Remael, 2007, p. 12), "multimedia translation" (Gambier & Gottlieb, 2001) (Pinto, 2012, p. 338), para referir-se aos produtos transmitidos através de múltiplos meios de comunicação (Cintas & Remael, 2007, p. 12) e "multimodal translation" (Pérez-González, 2014). Estas denominações tornaram os limites mais esbatidos, tendo ultrapassado o seu domínio de investigação quando foi estabelecida uma ligação com a localização de *software* e a tradução de programas que são distribuídos na Internet. A acrescentar aos três anteriores, é também referido o termo, "multidimensional translation" (Cintas & Remael, 2007, p. 12) (Pérez-González, 2020, p. 30).

Em Portugal, também ocorreu um debate sobre a nomenclatura da área. Propuseram-se termos como "tradução para cinema", "tradução para TV", "tradução

fílmica” ou “tradução para ecrã”. Atualmente, existe um maior consenso em relação à designação de “tradução audiovisual” ou TAV (Pinto, 2012, p. 338).

A tradução audiovisual percorreu um longo caminho ao longo das últimas décadas. Atualmente, é considerada um campo de estudo autónomo dentro da área mais abrangente de Estudos de Tradução (Pinto, 2012, p. 337). Como referido previamente, nem sempre foi este o caso. A sua disseminação foi possível devido à capacidade de troca rápida de material traduzido entre as várias culturas, ao potencial para atingir grandes audiências pelo mundo graças à sua fácil receção pela televisão, e agora também através da Internet, e ainda devido à sua natureza apelativa (Cintas, 2003, p. 193) (Cintas, 2013, p. 273). É ainda relevante referir outros suportes expressivos, ou formatos de distribuição, dos produtos audiovisuais como o cinema, o vídeo, o DVD (Cintas & Remael, 2007, p. 23) (Rosa, 2009, p. 109). Com o desenvolvimento e ampla difusão dos meios de comunicação, e dos avanços tecnológicos, este tipo de tradução sofreu uma revolução, representando uma larga fatia da atividade tradutória. Tal também veio originar novas modalidades de tradução que costumam estar abrangidas pelo termo mais geral de “tradução audiovisual”, como a legendagem, a dobragem e a locução (Cintas, 2013, p. 273).

## **II.1 - Modalidades de tradução audiovisual**

Segundo Cintas e Orero (2010, p. 441), a transferência linguística no campo audiovisual pode ser abordada de duas formas: “Either oral output remains oral output, as in the original production, or it is transformed into written output”. O primeiro caso é conhecido como *revoicing*, onde estão incluídas a dobragem e a locução, enquanto o segundo exemplo é designado por “legendagem” (Cintas & Orero, 2010, p. 441).

Existem várias modalidades<sup>1</sup> de tradução audiovisual. Como já foi referido, a legendagem e a dobragem são duas delas, sendo também as mais populares. Contudo, existe uma multiplicidade de outras modalidades de TAV (Pinto, 2012, p. 338) (Cintas & Remael, 2007, p. 12) (Rosa, 2009, pp. 101, 104), como:

1. a locução (ou “sonorização”, ou *voiceover*),
2. a narração,
3. a interpretação (consecutiva ou simultânea),

---

<sup>1</sup> Utilizo o termo “modalidade” neste assunto, tal como Rosa (2009, p. 101).

4. a supralegendagem (ou *surtitling*),
5. a legendagem ao vivo,
6. o comentário.

A preocupação em satisfazer e ajudar pessoas com algum tipo de deficiência sensorial, como as pessoas surdas, ou com dificuldades auditivas, e as pessoas cegas, ou com dificuldades visuais, levou ao desenvolvimento de mais modalidades de tradução audiovisual (Pinto, 2012, p. 341) (Rosa, 2009, pp. 104-105):

1. a legendagem para surdos (ou “tradaptação”),
2. a audiodescrição,
3. a interpretação de língua gestual.

Para este relatório é apenas essencial compreender os conceitos de “locução” e de “legendagem”, visto terem sido as modalidades utilizadas durante o estágio curricular.

### *II.1.1 - A locução*

Segundo Díaz Cintas (2003, p. 195), a locução, também conhecida como *voiceover* ou “sonorização” (Rosa, 2009, p. 102), consiste em:

reducing the volume of the original soundtrack completely, or to a minimal auditory level, in order to ensure that the translation, which is superimposed on the original soundtrack, can be easily heard. It is common practice to allow a few seconds of the original speech before reducing the volume and superimposing the translation. The reading of the translation finishes a few seconds before the end of the original speech, allowing the audience to listen to the voice of the person on the screen at a normal volume once again. (Cintas, 2003, p. 195)

Assim, de acordo com Rosa (2009, p. 102), a locução assemelha-se à dobragem na medida em que ambas omitem o áudio original no texto de chegada. Contudo, apesar do discurso oral traduzido ser proeminente e mais perceptível que o áudio original no produto audiovisual, tecnicamente o espetador tem acesso a ambos os textos de partida e de chegada como na legendagem (Pinto, 2012, p. 340), surgindo aqui uma contradição.

Nalguns estudos, a locução foi incluída na dobragem. Atualmente, esta classificação é considerada desatualizada, tendo em conta os vários ensaios entretanto realizados que lançam luz na sua definição e características, como os seus processos de tradução e de produção. Tal incorreção poderá dever-se às formas inadequadas e pouco exatas dedicadas à sua definição e terminologia:

The unresolved terminology employed in the wider discipline of AVT (Orero, 2004: vii) also applies to the field of voice-over. Many definitions of the term have described voice-over in a misleading or inaccurate form. Thus, it has been referred to as a category of revoicing, lip synchronisation dubbing, narration and free commentary (Luyken et al., 1991: 71; Baker and Braño, 1998: 75; O'Connell, 2003: 66); as a type of dubbing, either 'non-synchronized dubbing' (Dries, 1995: 9), or its opposite 'doublage synchrone' (Kaufmann, 1995: 438). It has also been described as 'dubbing-with-voice-over' (Baranitch, 1995: 309), as a type of interpreting (Pönniö, 1995: 303; Gambier, 1996: 8) and finally as 'half-dubbing' (Hendrickx, 1984). (Orero, 2009, p. 131)

Como afirma Cintas (1997, pp. 112-114), a locução é considerada menos complexa, mais fácil e a modalidade de tradução audiovisual mais fiel. Esta consideração advém do facto de que, em comparação com a dobragem, a locução não implica sincronizar os movimentos dos lábios dos intervenientes com o discurso traduzido proferido. Desta forma, observam-se falhas na sincronização entre textos de origem e de chegada (Orero, 2009, p. 132) (Cintas & Orero, 2010, p. 442). Tal apresenta duas vantagens em relação à dobragem: é mais barata e é produzida mais rapidamente (Cintas, 1997, p. 114).

A tradução da locução costuma ser realizada na pós-produção, quando o programa terminado chega ao tradutor, sendo acompanhado de um guião (Orero, 2009, p. 135). A locução é normalmente associada a programas de não-ficção, como entrevistas, documentários e noticiários (Cintas & Orero, 2010, p. 441).

### *II.1.2 - A legendagem*

Díaz Cintas (2013, p. 274) descreve a legendagem como:

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

Contrariamente à dobragem, que elimina por completo o discurso oral original e o substitui posteriormente por um da língua de chegada, a legendagem preserva o texto de partida adicionando uma camada de informação: as legendas. Assim, a legendagem é vista como um suplemento ao programa original (Cintas, 2010, p. 344), visto que ambos os textos, de partida e de chegada, são apresentados em simultâneo (Rosa, 2009, p. 102).

Os produtos audiovisuais legendados são compostos por três componentes principais: o áudio, a imagem e as legendas. Sendo formados por várias camadas semióticas, é necessário que o tradutor-legendador seja capaz de obter e fornecer ao

público-alvo uma sincronização entre estes componentes, mas também que consiga transmitir uma mensagem coerente e adequada aos níveis linguístico e técnico da legendagem. Por exemplo, o texto de chegada deve apresentar uma gramática e semântica corretas, ser adequado à língua de partida e deve ser fácil de ler num determinado tempo de exposição no ecrã (Cintas & Remael, 2007, p. 9). O papel do legendador é muito desafiante tendo em conta a natureza restritiva da legendagem.

De entre as várias modalidades de TAV, a legendagem foi aquela em que se verificou um maior crescimento. Tal advém das suas características vantajosas em comparação com as outras modalidades, pois a sua produção é a mais rápida, mais económica, e mais flexível, já que pode ser utilizada na maioria dos produtos audiovisuais, sejam entrevistas, documentários, filmes, ou séries de televisão (Cintas, 2003, p. 199).

## **II.2 - Parâmetros para a classificação de legendas**

Existem diferentes tipos de legendas e também diversas formas de as classificar. Contudo, a maioria dos estudos de legendagem refere dois critérios básicos: o linguístico e o técnico (Bartoll, 2004, p. 53). É possível enumerar ainda outros aspetos, como o tempo disponível para a preparação, os métodos de projeção e os formatos de distribuição (Cintas & Remael, 2007, p. 13) (Cintas, 2013, p. 279). Bartoll (2004, pp. 55-57) agrupa estes aspetos adicionais dentro dos parâmetros técnicos.

### *II.2.1 - Parâmetros linguísticos*

De acordo com uma perspetiva linguística, o primeiro parâmetro é o idioma (Bartoll, 2004, p. 57). A legendagem costuma ser dividida em: intralinguística<sup>2</sup>, quando a língua do discurso oral coincide com a língua das legendas, ou seja, não existe uma mudança de idioma do oral para o escrito; e interlinguística<sup>3</sup>, quando existe uma tradução entre línguas e modalidades diferentes, ou seja, a mensagem oral (ou escrita) na língua de partida é transmitida por escrito na língua de chegada (Cintas, 2003, p. 199). Existem autores, como Bartoll (2004, p. 57), que referem que na legendagem interlinguística existe tradução, mas que na legendagem intralinguística há transcrição.

---

<sup>2</sup> Gottlieb (1994, p. 104), designa-a por “legendagem vertical”.

<sup>3</sup> Gottlieb (1994, pp. 104-105), designa-a por “legendagem diagonal” ou “legendagem oblíqua”.

Este parâmetro é complementado pelo propósito das legendas para o recetor (Bartoll, 2004, p. 57). Segundo Díaz Cintas e Remael (2007, pp. 13-17), as legendas intralinguísticas são utilizadas para:

- ajudar no acesso a programas para surdos e deficientes auditivos, tornando o conteúdo oral em escrito, sem perda de informação paratextual (Cintas, 2003, pp. 199-200);
- a aprendizagem do idioma, como uma ferramenta didática;
- o karaoke;
- ajudar na compreensão de diferentes dialetos ou sotaques;
- anúncios e avisos.

Os autores dividem, ainda, as legendas interlinguísticas para ouvintes ou para deficientes auditivos.

Díaz Cintas (2013, p. 279), para além das legendagens intralinguística e interlinguística, refere ainda a legendagem bilingue. Este tipo de legendagem é realizada em “geographical areas where two or more languages are spoken”, ou seja, países que tenham mais do que uma língua oficial. É o caso da Bélgica (flamengo e francês), da Finlândia (finlandês e sueco), e da Jordânia (árabe e hebraico). É utilizada em festivais de cinema internacionais, para atrair um público mais vasto.

### *II.2.2 - Parâmetros técnicos*

De uma perspetiva técnica, a maioria dos estudos apenas classifica as legendas como abertas ou fechadas (Cintas & Remael, 2007, pp. 21-22) (Gottlieb, 1997, pp. 71-72) (Cintas, 2013, p. 279). Contudo, Eduard Bartoll (2004, pp. 55-57), que partiu do artigo de Gottlieb (1997, pp. 71-72) e dividiu o grupo técnico em vários parâmetros, coloca esta simples classificação de legendas abertas ou fechadas num parâmetro denominado “parâmetro da opcionalidade”. As legendas abertas são gravadas ou projetadas no vídeo em si, não podendo haver uma dissociação entre legenda-imagem. As legendas fechadas são o exato oposto, visto que não estão integradas no programa audiovisual. Estas podem ser voluntariamente adicionadas, estando apenas dependentes da vontade do espetador de as ter no ecrã ou não (Cintas & Remael, 2007, p. 21). Assim, as legendas abertas também podem ser designadas como “não-opcionais” e as legendas fechadas como “opcionais” (Bartoll, 2004, p. 56).

Um segundo parâmetro técnico incide sobre a colocação das legendas. A adaptação costuma colocar as legendas por baixo de cada interveniente, o que afeta a centralização destas. Portanto, este parâmetro distingue entre as legendas centradas e não-centradas (Bartoll, 2004, p. 55). Acrescento que uma das várias práticas da legendagem de canções e música é posicionar o texto à esquerda, não havendo, também neste caso, centralização.

Outro parâmetro está relacionado com o arquivamento das legendas (Bartoll, 2004, p. 55), ou seja, se estas integram o produto audiovisual, ou se são independentes e podem ser alteradas posteriormente.

Eduard Bartoll (2004, p. 55) também classifica as legendas segundo a sua localização. Distingue entre *subtitles*, que se encontram por baixo da imagem, *intertitles*, posicionadas a meio do ecrã, entre as imagens, e *surtitles*, que se apresentam por cima das imagens.

O autor considera ainda o parâmetro da mobilidade, isto é, se as legendas estão fixas ou se se movem enquanto expostas no ecrã (Bartoll, 2004, p. 56). Bartoll também menciona o parâmetro da cor, que varia dependendo dos tipos de produtos audiovisuais (Bartoll, 2004, p. 57). Por exemplo, as legendas dos videojogos costumam apresentar uma vasta gama de cores para facilitar a diferenciação entre personagens, enquanto nos filmes a preto e branco eram amarelas para contrastar com a imagem (Cintas & Remael, 2007, p. 84).

Um terceiro critério de Díaz Cintas e Remael (2007, pp. 19-21), e parâmetro técnico segundo Eduard Bartoll (2004, p. 56), é o tempo disponível para a preparação das legendas. Este pode ser dividido entre legendas pré-preparadas, ou *offline*, e legendas ao vivo, ou *online*. As primeiras são realizadas antes da emissão do programa audiovisual e, portanto, depois de este ter sido gravado, dando mais tempo ao tradutor-legendador. As segundas são produzidas praticamente ao mesmo tempo que o produto audiovisual é emitido.

Díaz Cintas e Remael (2007, pp. 22-23) mencionam o critério de métodos de projeção das legendas. Este retrata o processo técnico da transferência de legendas para o produto audiovisual. Os dois métodos mais comuns são: a laser e eletrónico. Contrariamente à legendagem a laser, cujo texto é gravado diretamente na película fílmica do produto, a legendagem eletrónica tem a vantagem de que o texto é sobreposto à

imagem, não sendo gravado por cima do programa original. Assim, para além de não danificar o produto audiovisual, as legendas são dissociadas da imagem. Assemelha-se também ao parâmetro de arquivamento das legendas referido acima por Bartoll (2004, p. 55). De acordo com Eduard Bartoll, (2004, pp. 56-57) este parâmetro técnico recai no canal pelo qual as legendas são exibidas. Refere que as legendas podem ser emitidas: “through an impression upon the audiovisual product itself”, podendo ser entendido na mesma linha que a legendagem a laser; por teletexto; num ecrã, revelando a sua correspondência com a legendagem eletrónica; por projeção; e por emissão simultânea.

O último tipo de legendas revelado por Díaz Cintas e Remael (2007, pp. 23-25) e parâmetro técnico de Eduard Bartoll (2004, p. 56) consiste no formato de distribuição. Os diversos meios responsáveis pela distribuição do produto audiovisual afetam a produção das legendas. Por exemplo, um padrão técnico relevante da legendagem é o número de caracteres por linha. Como o cinema permite um número superior de caracteres expostos no ecrã do que a televisão, esta mudança de meio afeta o processo de tradução (Rosa, 2009, p. 109). Estes autores enumeram alguns meios: cinema, televisão, vídeo, DVD, Internet, jogos de computador, atuações ao vivo.

### **II.3 - A natureza restritiva da legendagem**

Esta modalidade constitui inúmeras restrições, também conhecidas como limitações ou dificuldades, aquando da sua produção, tanto no processo de tradução, como no de legendagem no próprio *software*. São basicamente regras que se têm de cumprir, umas mais do que outras, e podem alterar dependendo do cliente, da entidade de trabalho e do meio de comunicação. Diferentes autores consideram restrições diversas e, portanto, podem ser agrupadas de formas diferentes. Contudo, apresento as divisões realizadas por Díaz Cintas em dois dos seus artigos.

No primeiro artigo (Cintas, *Subtitling*, 2010, pp. 344-346), o autor reparte as restrições da legendagem em duas dimensões: a técnica e a linguística. Contudo, no segundo artigo (Cintas, *Subtitling: theory, practice and research*, 2013, pp. 274-279), divide-as em três conjuntos: considerações espaciais, considerações temporais e considerações linguísticas. É de notar que ambas as considerações espaciais e temporais recaem na dimensão técnica. Sublinho que a dimensão técnica explicada abaixo enquadra-se ao que, neste relatório, me refiro com “padrões técnicos” presente no título deste trabalho.

### II.3.1 - Dimensão técnica

#### II.3.1.1 – Considerações espaciais

As considerações espaciais (Cintas, 2013, pp. 274-275) são: 1) o número de linhas; 2) a posição no ecrã; 3) o número de caracteres por linha; e 4) a fonte estilística da letra.

Primeiramente, é costume ter uma ou duas linhas, no máximo, numa legenda. Isto advém de uma das críticas mais frequentes feitas à legendagem, de que esta polui a imagem. Sendo uma característica adicionada posteriormente ao produto audiovisual, as legendas são vistas negativamente, pois não se pretendia que fossem integradas no programa final. Desta forma, para passarem despercebidas e não desviarem a atenção da ação fílmica, estas são posicionadas na parte inferior do ecrã, horizontalmente, apesar de que podem ser colocadas noutra zona se for necessário. Costumam estar centradas no ecrã, visto que com os avanços tecnológicos, os canais de televisão colocam o seu logótipo no canto inferior direito ou esquerdo, o que bloqueava os primeiros caracteres da linha (Cintas & Remael, 2007, p. 88). Também podem estar alinhadas à esquerda no caso de músicas e canções.

Quanto ao número de caracteres por linha, este difere bastante. Nos alfabetos romanos, o número varia entre 35 e 39 caracteres (Cintas, 2013, p. 274), mas também é referido que o máximo deve ser 37. Dependendo do cliente e diretrizes que se devem seguir, pode ser permitido um máximo de 33 a 35 ou 39 a 41 (Cintas & Remael, 2007, p. 84). Em Portugal, é costume ter um máximo de 38 caracteres por linha (Rosa, 2009, p. 101). Em relação à fonte ou tipo de letra, é preferível uma que não apresente serifas<sup>4</sup>, como Arial, Helvetica, ou Times New Roman.

#### II.3.1.2 – Considerações temporais

Como considerações temporais (Cintas, 2013, pp. 275-276), enumero: 1) a temporização, ou *spotting*<sup>5</sup>; 2) as durações máxima e mínima da exposição da legenda; 3) a velocidade de leitura; e acrescento 4) o intervalo entre legendas (Cintas & Remael, 2007, p. 92); e 5) a mudança de plano (Cintas & Remael, 2007, pp. 91-92).

---

<sup>4</sup> Serifa: Traço, de maior ou menor dimensão, nas extremidades de alguns tipos de letra (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa).

<sup>5</sup> *Spotting*: “It consists of determining the precise moments when a subtitle should appear on screen – known as the in-time – and when it should leave the screen – known as the out-time – according to a set of space and time limitations.” (Cintas & Remael, 2007, p. 30)

A temporização tem de ser feita corretamente, na medida em que as legendas devem estar sincronizadas com o áudio e a imagem. O tempo de entrada da legenda deve coincidir com o início da fala da personagem, e o tempo de saída da legenda deve corresponder ao término do discurso oral. No entanto, numa mistura de limitações técnicas e linguísticas, é uma estratégia comum colocar a legenda a entrar uns *frames* (ou “fotogramas”) antes do início do discurso e retirá-las do ecrã uns *frames* após o fim da fala<sup>6</sup>. Se houver uma grande discrepância entre os tempos e o discurso proferido, pode arruinar a experiência do espetador. O desenvolvimento dos *softwares* de legendagem tornam esta tarefa mais fácil e eficaz para o tradutor-legendador. A maioria destes programas oferece um temporizador de oito dígitos, representando os tempos de entrada e saída em horas, minutos, segundos e fotogramas, ajudando a temporizar o discurso das várias personagens.

Ainda segundo Cintas (2013, p. 276), as legendas também apresentam uma duração máxima e mínima da sua exposição no ecrã. Normalmente o tempo máximo é de seis segundos, para evitar que o espetador releia a legenda, e o tempo mínimo é de um segundo, para evitar que a legenda passe “num piscar de olhos”, não dando oportunidade de ler e assimilar o conteúdo.

A velocidade de leitura, ou *reading speed*, é um dos padrões técnicos mais mencionados nos estudos de legendagem. Cintas (2010, p. 345) refere que o tempo de leitura normalizado na indústria é entre 15 e 17 cps (caracteres por segundo). Este padrão é condicionado pela complexidade do léxico e pela presença, ou não, de ação. O público-alvo é também pertinente neste aspeto, visto que as velocidades de leitura dependem da idade e grau de escolaridade da audiência.

Para os próximos dois padrões técnicos temporais, o intervalo entre legendas e a mudança de plano, menciono o artigo de Díaz Cintas e Remael (2007, pp. 91-92). Neste são referidos mais dois aspetos que considere essenciais durante o estágio, que recaem nesta categorização. Em relação ao intervalo entre legendas, os autores denominam-no de “função de atraso entre legendas”. Este padrão é muito explícito, tratando-se da duração mínima que deve existir entre legendas. É necessário haver uma breve pausa para o espetador conseguir registar a alteração de material escrito no ecrã, precisando-se, no mínimo, de dois ou três *frames*.

---

<sup>6</sup> Foi uma orientação do meu supervisor de estágio.

Por último, a mudança de plano diz respeito à permanência da legenda aquando de uma mudança entre planos da imagem. Recomenda-se que a legenda saia pouco antes da mudança de plano, para dar entrada a uma nova legenda num novo plano. Tal recomendação tem como base alguns estudos feitos sobre o movimento ocular, referidos por Díaz Cintas e Remael (2007, p. 91), que mostram que, se a legenda permanecer exposta no ecrã durante uma mudança de plano, o espetador é induzido em erro, achando que também ocorreu uma mudança de legenda e assim, relê-a. Não é uma restrição forte, visto que, às vezes, é impossível de aplicar.

### II.3.2 - Dimensão linguística

A dimensão linguística (Cintas, 2013, pp. 277-279) (Cintas, 2010, pp. 345-346) divide-se em: 1) a mudança de modalidade; 2) a estratégia da redução; 3) a segmentação; 4) a presença do texto de partida; e 5) a sincronização entre legenda e imagem-áudio.

O primeiro padrão refere-se à mudança entre modalidades, ou seja, do modo oral, o discurso proferido, para o modo escrito, as legendas. O discurso oral pode ser dividido em discurso planeado (ou *scripted*), que foi previamente preparado num guião, ou discurso espontâneo, dito à vontade do interlocutor, não tendo sido produzido com antecedência ao programa. São exemplos de um discurso planeado os filmes e séries de televisão, enquanto um *reality show* é exemplo do discurso espontâneo. Certas características do discurso espontâneo são difíceis de reproduzir na escrita, como enganos, pausas, interrupções, falsos começos, frases inacabadas ou frases agramaticais (Georgakopoulou, 2009, p. 26). O mesmo acontece com outras particularidades da fala, como variação dialetal, sotaques, palavras tabu, palavrões, gaguez, entoação, estilo, registo. Determinadas características não irão ser representadas no texto de chegada escrito, ou seja, algumas especificidades do discurso oral vão ter de ser omitidas ou condensadas (Hatim & Mason, 2000, p. 430) (Cintas, 2010, p. 346) (Cintas & Remael, 2007, pp. 187, 189, 191, 194, 195).

A segunda consideração linguística é a estratégia da redução. A versão escrita do discurso é quase sempre uma forma reduzida do texto de partida oral. Existem dois tipos de redução de texto: parcial, conseguida através da condensação e de uma reformulação mais concisa do texto de partida, e total, quando parte da mensagem é eliminada, sobretudo através da omissão de itens lexicais (Cintas & Remael, 2007, pp. 145-146). O tradutor-legendador deve tentar captar a essência do que é dito, certificando-se de que

nenhuma informação crucial da narrativa é eliminada (Cintas, 2010, p. 346). De acordo com Kovačič (1991, p. 409), existe uma hierarquia de três níveis de elementos discursivos na legendagem: 1) os elementos indispensáveis (que devem ser traduzidos); 2) os elementos parcialmente dispensáveis (que podem ser condensados); 3) os elementos dispensáveis (que podem ser omitidos). Assim, tendo em conta as limitações técnicas de espaço e tempo, o tradutor-legendador deve eliminar o que não é relevante para a compreensão da mensagem e reformular o que é relevante da forma mais concisa possível (Cintas & Remael, 2007, p. 146). É de notar que o que é eliminado ou condensado varia dependendo do contexto, do género, da velocidade de transmissão, entre outros (Cintas & Remael, 2007, p. 149).

A segmentação é uma característica bastante relevante da legendagem. Segmentar significa:

to divide something into separate parts or sections. In subtitling, segmentation is the division of the ST dialogue, narration etc. into sections or segments – subtitles – that the viewers can understand at a glance. Segmenting is done on two levels. A sentence may have to be distributed over the two available lines of a subtitle – line breaks – or it may run on, into two or more subtitles. (Cintas & Remael, 2007, p. 172)

Uma segmentação cuidada reforça a coerência<sup>7</sup> e coesão<sup>8</sup> na legendagem, assim como ajuda na velocidade de leitura e na compreensão da mensagem (Cintas, 2013, p. 277). Cada legenda “ought to be semantically self-contained and come across as a coherent, logical and syntactical unit” (Cintas, 2010, p. 345). Tanto de uma legenda para outra, como nas quebras de linha dentro da mesma legenda, não é aconselhado separar adjetivos de nomes ou advérbios, advérbios de verbos, artigos de nomes, preposições de cláusulas preposicionais (Cintas & Remael, 2007, p. 176). Por exemplo, as conjunções geralmente proporcionam uma divisão natural para as quebras (Georgakopoulou, 2009, p. 25). Não existem regras pré-definidas para a segmentação, tendo apenas mencionado algumas sugestões. É estilístico deixar a frase de baixo mais comprida do que a frase de cima. Porém, não deve haver uma grande discrepância entre o número de caracteres das linhas. Poderá ser mais razoável executar uma quebra de linha entre, por exemplo, um adjetivo e um substantivo, do que ter cinco caracteres na linha superior e 38 caracteres na linha inferior<sup>9</sup>. Todavia, a segmentação fica ao critério do tradutor-legendador.

---

<sup>7</sup> Coerência: “is a property of texts that are well written, and helps the message come across” (Cintas & Remael, 2007, p. 171).

<sup>8</sup> Coesão: “refers to the techniques writers have at their disposal to promote such coherence.” (Cintas & Remael, 2007, p. 171)

<sup>9</sup> Orientação recebida no estágio.

Outra consideração linguística diz respeito à presença do texto de partida em simultâneo com o texto de chegada. Uma vez que ambos os textos, original e traduzido, coabitam no produto audiovisual final, torna-se mais perceptível qualquer discrepância entre o áudio original e o que está expresso na legenda. Especialmente, se o discurso oral for numa língua muito conhecida, como o inglês. Por exemplo, se no áudio for percebida a palavra *fantastic*, e na legenda estiver escrito “estupendo” em vez de “fantástico”, apesar de serem sinónimos, tal ocorrência pode causar estranheza. Portanto, para minimizar este efeito é comum usar-se a estratégia de “follow, as far as possible, the syntactic structure of the source text so as to reinforce the synchronization and to preserve the same chronology of events as in the original utterances” (Cintas, 2013, p. 277). Desta forma, a legendagem é considerada uma “tradução vulnerável” devido tanto às limitações técnicas espaciais e temporais, como ao escrutínio do público com algum conhecimento da língua de partida (Cintas & Remael, 2007, p. 57).

Por último, a sincronização entre legenda e imagem-áudio aponta para uma coesão inter-semiótica. Esta refere-se à forma como a língua, o áudio e as imagens se correlacionam, com o objetivo de criar um todo linguístico-visual coerente com a informação que cada elemento transmite (Cintas & Remael, 2007, p. 171). Tem de haver um sincronismo entre o texto escrito da legenda, o que é audivelmente perceptível e o que é exibido na imagem. O facto de se ter de corresponder a legenda com o que é visível no ecrã, origina uma restrição na legendagem (Hatim & Mason, 2000, p. 431). Por exemplo, as legendas não devem contradizer as ações das personagens (Cintas & Remael, 2007, p. 9), nem antecipar a narração visual no ecrã (Cintas & Remael, 2007, p. 51). Contudo, apesar desta necessária sincronia entre as várias camadas semióticas ser considerada uma limitação, também se pode provar como uma mais-valia. De facto, a mensagem transmitida através da imagem pode ajudar no processo da tradução. Se alguma informação estiver sobreposta em ambas camadas, o tradutor-legendador pode recorrer à estratégia da redução, omissão, para eliminar redundâncias (Cintas & Remael, 2007, p. 54).

#### **II.4 - A qualidade da tradução**

Não existe um modelo aceite universalmente para medir a qualidade de uma tradução, neste caso, de um produto legendado (Cintas & Remael, 2021, p. 141). Desta forma, Ivarsson e Carroll (1998, pp. 157-159) redigiram um “Código de Boas Práticas de

Legendagem”, com o objetivo de fornecer orientações gerais para a preservação e promoção da qualidade na legendagem (Cintas & Remael, 2007, p. 80).

Brondeel (1994, p. 29) apresentou o seu modelo, repartido em três níveis de equivalência na legendagem: o informativo, o semântico e o comunicativo. Daqui, realizou três questões cruciais: 1) Toda a informação foi transferida?; 2) O significado foi transferido corretamente?; 3) A legenda transferiu o dinamismo comunicativo?. Se as respostas às três perguntas forem positivas, então é correto afirmar-se que se fez uma boa tradução e legendagem.

Robert e Remael (2016, p. 592) também propuseram alguns parâmetros para o controlo e avaliação de qualidade na legendagem. Identificam quatro parâmetros na qualidade de tradução (conteúdo e transferência; gramática, ortografia e pontuação; legibilidade; adequação ao público) e quatro parâmetros técnicos (guia de estilo; velocidade; *spotting*, ou temporização; formatação).

As restrições e parâmetros referidos anteriormente são formas de melhorar a qualidade da tradução, e neste caso especificamente da legendagem. Para uma visualização mais fácil, apresento os parâmetros e restrições previamente explicados em tabelas.

<b>Autor</b>	<b>Parâmetros Linguísticos</b>	<b>Parâmetros Técnicos</b>	<b>Tempo Disponível para Preparação</b>	<b>Métodos de Projeção</b>	<b>Formato de Distribuição</b>
<b>Bartoll (2004)</b>	<b>Língua</b> (interlinguística, intralinguística); <b>Propósito</b> (instrumental, documental)	<b>Opcionalidade</b> (abertas, fechadas); <b>Colocação</b> (centradas, não centradas); <b>Arquivamento</b> (dependentes, independentes); <b>Localização</b> (topo, meio, fundo do ecrã);	-	-	-

		<b>Mobilidade</b> (fixas, móveis); <b>Tempo de Preparação</b> (pré-gravadas, simultâneas); <b>Produto Audiovisual</b> (cinema, televisão, vídeo, DVD, etc.); <b>Canal</b> (impressão, teletexto, ecrã, projeção, emissão simultânea); <b>Cor</b> (branco, diversas)			
<b>Cintas (2010 e 2013)</b>	Intralinguística; Interlinguística; Bilingue	Fechadas; Abertas	Pré-preparadas ( <i>offline</i> ); Ao vivo ( <i>online</i> )	Laser; Eletrónica	-
<b>Cintas e Remael (2007)</b>	Intralinguística; Interlinguística; Bilingue	Fechadas; Abertas	Pré-preparadas ( <i>offline</i> ); Ao vivo ( <i>online</i> )	Mecânica e Térmica; Fotoquímica; Óptica; Laser; Eletrónica	Cinema; Televisão; Vídeo; DVD; Internet

Tabela 1: Parâmetros para a classificação de legendas segundo vários autores.

Autor	Dimensão Linguística / Considerações Linguísticas (Restrições)	Dimensão Técnica / Considerações Técnicas (Restrições)	
<b>Cintas (2010)</b>	Mudança de modalidade; Estratégia da redução; Segmentação; Presença do texto de partida; Sincronização entre legenda e imagem-áudio	Número de linhas (duas linhas); Posição no ecrã (horizontal no fundo do ecrã); Número de caracteres por linha (~35); Temporização; Durações máxima (6 segundos) e mínima (1 segundo) da exposição da legenda; Velocidade de leitura (15-17 cps)	
<b>Cintas (2013)</b>	Mudança de modalidade; Estratégia da redução; Segmentação; Presença do texto de partida; Sincronização entre legenda e imagem-áudio	<b>Espaciais</b>	<b>Temporais</b>
		Número de linhas (duas linhas); Posição no ecrã (horizontal no fundo do ecrã); Fonte estilística da letra (sem serifas); Número de caracteres por linha (35-39)	Temporização; Durações máxima (6 segundos) e mínima (1 segundo) da exposição da legenda; Velocidade de leitura (15-17 cps)

Tabela 2: Restrições na legendagem segundo vários autores.

Apresento, ainda, a minha própria categorização de parâmetros e restrições com base no que aprendi no estágio. Quanto aos parâmetros, penso ser importante dividi-los em linguísticos e técnicos, como a grande parte dos autores. Na minha opinião, os parâmetros linguísticos também devem ser divididos em legendagem intralinguística, interlinguística e bilingue, estando estes interligados com o propósito das legendas no recetor. Quanto aos parâmetros técnicos, concordo com a classificação feita por Bartoll (2004, pp. 55-57). Enquanto os artigos de Cintas (2010, 2013) e Cintas e Remael (2007) também referem os mesmos tipos de parâmetros, estes não são incluídos na dimensão técnica. Além disso, em comparação, a classificação de Bartoll (2004, pp. 55-57) abrange

uma maior diversidade de parâmetros técnicos, como a colocação, o arquivamento, a localização, a mobilidade e a cor.

Em relação às restrições da legendagem, também penso ser essencial dividi-las em linguísticas e técnicas. Quanto às restrições linguísticas, tive em atenção durante o estágio: a sincronização entre legenda e imagem-áudio; a estratégia da redução; a segmentação; a presença do texto de partida; a mudança de modalidade. Destaco as três primeiras, tendo sido muito abordadas pelo meu supervisor de estágio.

Tal como Cintas (2013), na minha ótica é importante repartir as restrições técnicas em considerações espaciais e temporais. As considerações espaciais mais relevantes durante o estágio foram o número de linhas por legenda (duas linhas) e os números de caracteres por linha (37 ou 38). A sua posição no ecrã (na parte inferior deste, horizontal) e a fonte estilística (Arial), apesar de importantes, foram menos referidas. As considerações temporais mais destacadas pelo meu supervisor foram as durações máxima (seis segundos) e mínima (um segundo) da exposição da legenda, e o intervalo entre legendas (dois ou três *frames*). Como referido, no estágio recebi uma orientação relativamente à temporização, para colocar a legenda a entrar uns *frames* antes do início do discurso e retirá-la do ecrã uns *frames* após o fim da fala. A mudança de plano também foi mencionada: recebi a indicação de retirar a legenda pouco antes da mudança de plano, para dar entrada a uma nova legenda num novo plano. Contudo, contrariamente ao que apresentei anteriormente quando referi a velocidade de leitura, durante o estágio foi-me dito para não dar grande importância a este aspeto.

### III: Dificuldades e soluções encontradas nas tarefas do estágio

As restrições técnicas e linguísticas enumeradas anteriormente não são os únicos aspetos que tornam a atividade do tradutor-legendador complexa. Neste capítulo, utilizando exemplos concretos das tarefas práticas do estágio curricular, apresento as minhas dificuldades, soluções e estratégias encontradas. Não só tive em consideração os padrões técnicos e linguísticos descritos, como me deparei com outros tipos de complicações, como por exemplo, a pontuação e outras convenções (padrões estilísticos), o léxico dos termos técnicos, o público-alvo, a existência ou inexistência de um glossário, o guião, os oráculos<sup>10</sup>, a situação do humor, entre outras.

Na *SPELL*, foram-me dadas algumas indicações sobre os padrões da SIC Temáticos a seguir:

1. O número máximo de caracteres na legenda deve ser 38 para os programas da SIC Caras ou SIC Mulher e 37 para o produto da SIC Notícias;
2. O mínimo de intervalo entre legendas é de três *frames*, com exceção do projeto inicial de formação, que era de dois *frames*;
3. Um máximo de duas linhas por legenda;
4. O tempo mínimo de leitura é de um segundo;
5. O tempo máximo de leitura é de seis segundos.

Durante a totalidade do estágio, não me foram dadas referências quanto à velocidade de leitura, apesar de que houve instâncias em que tive de encurtar linhas nos projetos, através da redução, devido a uma baixa capacidade de leitura. Recebi ainda indicações sobre seguir os glossários à risca e colocar a chamada *ghost box*, ou caixa translúcida, quando aparecem oráculos.

Todos os exemplos neste capítulo podem ser consultados nos Anexos I-VII.

#### III.1 - A redução de texto

Para alcançar uma sincronia entre a duração do discurso oral e o tempo de exposição da legenda que o traduz, é necessária uma reformulação do texto de partida no texto de chegada (Rosa, 2009, p. 108). Durante os projetos, a minha maior dificuldade foi obedecer aos padrões técnicos, de forma a produzir um texto de chegada de qualidade.

---

<sup>10</sup> Oráculo: “texto sucinto, de carácter noticioso ou informativo, colocado sobre a imagem de fundo durante uma emissão televisiva” (Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, s.d.).

As estratégias de tradução que mais empreguei foram as mais comuns, ou seja, a omissão e a condensação. Também utilizei a simplificação sintática e a sinonímia com menos caracteres (Gottlieb, 1992, pp. 166-167). A redução do texto de partida está intrinsicamente ligada aos fatores técnicos do número de caracteres e da velocidade de leitura, assim como da segmentação. O que constatei, através dos três primeiros exemplos de cada projeto, em anexo, é que uma segmentação descuidada e um elevado número de caracteres provoca uma velocidade de leitura rápida e desconfortável por parte do espectador. Assim, ao condensarmos e eliminarmos informação que não seja relevante para o conteúdo da mensagem, conseguimos obter um número reduzido de caracteres, o que origina uma segmentação mais eficaz e um tempo de leitura apropriado.

No P1 (anexo II), no primeiro exemplo, houve uma grande condensação ao omitir *person* e ao reformular *when I was young* como “em criança” e *I’m still now* como “ainda seja”. No segundo exemplo, reformulei *I’ve been* como “visitei” e eliminei *different*. No terceiro exemplo, reformulei a frase por completo, conseguindo transmitir a mensagem original num curto espaço de tempo e com poucos caracteres.

No P2 (anexo III), o primeiro exemplo, condensei *over and over again* para “e repito” para evitar expressões mais compridas, como “outra vez e outra vez” ou “vezes e vezes sem conta”, que iriam ultrapassar os 38 caracteres de máximo e arruinar a segmentação e velocidade de leitura. No segundo exemplo, omiti *about the whole thing* porque era redundante no sentido final. No terceiro exemplo, fiz uma reformulação ao nível da frase ao substituir *like a drier* por “desses”, pois “máquina de secar roupa” ultrapassava o limite de caracteres. Eventualmente, teria de dividir a frase em duas legendas para não efetuar uma má segmentação, mas sendo uma frase proferida em três segundos e 15 *frames* iria significar uma velocidade de leitura altíssima. Assim, usei um pronome para substituir um substantivo, pois esta estratégia fornece uma solução tradutória curta, visto que já foi estabelecida a informação visual (Cintas & Remael, 2007, p. 160).

No P3 (anexo IV), no primeiro exemplo, condensei a segunda frase ao reformular *I had(...)at one point* para “Até cheguei” e ao omitir *actually*. No segundo exemplo, condensei *two bedroom* em “T2”. Poderia ter escrito por extenso “com dois quartos”, mas pensei ser desnecessário visto ter uma solução acessível ao público português, sem desperdiçar caracteres. No terceiro exemplo, encontram-se características do discurso espontâneo, como a hesitação, ou a pausa, e palavras fáticas. Neste caso, a hesitação pode

ser vista como uma interjeição, e tanto essa como as expressões fáticas *like* e *and such*, são elementos que costumam ser eliminados na legendagem (Georgakopoulou, 2009, pp. 27-28) (Cintas & Remael, 2007, pp. 164-165).

No P4 (anexo V), apresento o TC1 (Texto de Chegada 1), o texto inicial sem nenhuma revisão feita, e o TC2 (Texto de Chegada 2), o texto final obtido depois de se ponderarem as várias opções plausíveis. Nestes exemplos, é possível observar que as reformulações realizadas entre os TC1 e TC2 originaram uma melhor segmentação. No primeiro exemplo, em *were far from flawless*, inicialmente coloquei “estiveram longe de serem impecáveis”. Contudo, uma melhor análise permitiu-me encontrar a solução mais curta “tiveram muitas falhas.” O segundo exemplo é constituído por duas longas frases, que tiveram de ser segmentadas em três legendas consecutivas. A solução encontrada foi omitir *in the department* e *I think*, e reformular *If we get* de “Se recebermos” para “Com os”. Também substituí “acrescentar” por “adicionar”, poupando dois caracteres. Quanto ao terceiro exemplo, *But now they're back on track*, foi inicialmente escrito como “mas agora voltaram a um bom ritmo”. Contudo, com um tempo de apenas dois segundos e 12 *frames*, a velocidade de leitura era inapropriada. Assim, modifiquei para “mas agora recuperaram o ritmo”, poupando quatro caracteres. Ao utilizar “percalço” em vez de “contratempo” também poupei três caracteres. É de notar que neste TC2, adicionei um *frame* à duração da exposição da legenda no ecrã como referi em “II.3.1.2 – Considerações Temporais”. Nestes exemplos, decidi mostrar como a velocidade de leitura é manipulada. Verifica-se, por exemplo, no primeiro caso que um menor número de caracteres, dentro do mesmo tempo de exposição, levou a uma velocidade de leitura inferior, ou seja, mais fácil de ler. No segundo exemplo, apesar da primeira legenda do TC2 conter mais caracteres do que a do TC1, esta apresenta uma velocidade de leitura menor visto ter uma duração de exposição maior. O terceiro exemplo também é bastante perceptível, pois como o TC1 contém mais caracteres e menos tempo de exibição, a velocidade de leitura é superior à do TC2.

No P5 (anexo VI), foi mais complicado encontrar exemplos de redução. Sendo uma espécie de documentário, apresenta um discurso planeado, sendo ajustado às necessidades futuras. Assim, o próprio texto de partida já vem conciso e organizado, tornando mais simples a sua tradução e legendagem. Ainda assim, apresento três exemplos básicos. No primeiro exemplo, apenas refiro uma pequena omissão de *a more than*, condensado para “um respeitável”. O mesmo acontece no segundo exemplo com

*keeping an eye on each other*, transformado em “*de olhos um no outro*”. O terceiro exemplo refere-se a uma situação peculiar. Aqui, o indivíduo fala originalmente em espanhol, num discurso espontâneo, estando a mostrar o cenário aos espetadores. No entanto, no produto audiovisual, a intervenção deste homem apresenta-se como uma locução em inglês. Assim, foi mantida a interjeição *huh?*, que na legendagem costuma ser eliminada. Em vez de eliminar, decidi apenas substituir por “não é?”.

No P6 (anexo VII), a tarefa mais complexa foi condensar o texto para a locução. Senti mais dificuldade, pois apenas tive um dia de formação e só pratiquei com este programa. Aqui, o TC1 refere-se à minha versão original, sem revisões, e o TC2 é como ficou no produto final, emitido na televisão. No primeiro exemplo, de legendagem, aludo à simples omissão de *bring it* no TC2. O segundo e terceiro exemplos, situam-se na parte da locução. As alterações foram efetuadas para o locutor conseguir proferir o texto durante o tempo do original. Assim, condensaram-se expressões como *and a magnet for* para “e atraía”, e *and within six months* para “e, em seis meses,”. Também se omitiu *local*, no terceiro exemplo.

### **III.2 - A pontuação e outras convenções**

As regras de pontuação da escrita de textos não-audiovisuais aplicam-se, na maior parte, nos textos audiovisuais, com algumas particularidades.

O ponto final e a vírgula, sinais bastante comuns na legendagem, têm as mesmas funções que na escrita normal, ou seja, de indicar o fim de uma frase, e de dividir a frase em secções para ajudar na leitura, respetivamente (Cintas & Remael, 2021, pp. 120-121).

Os dois pontos também partilham da mesma aplicabilidade que na escrita fora da legendagem, e durante o estágio utilizei-os maioritariamente para introduzir uma fala (Cintas & Remael, 2021, p. 122), como se observa no exemplo 4 do P3 (P3, ex.4).

Os pontos de exclamação e de interrogação também são usados para indicar ênfase e questões na legendagem. Tal como Díaz Cintas e Remael (2021, pp. 123-124), o meu supervisor de estágio aconselhou-me a evitar duplos pontos de exclamação ou de interrogação.

Na legendagem, os hífen têm a função distintiva de indicar uma troca de diálogo entre duas personagens diferentes. A fala da primeira personagem é indicada na linha de cima e a do segundo interveniente aparece na linha de baixo (Cintas & Remael, 2021, p.

124), como se verifica no P2, ex.4. Contudo, esta prática está a ser questionada. Desta forma, é possível encontrarem-se legendas sem quebra de linha para a indicação da fala da segunda personagem, de modo a poupar mais espaço para incluir uma maior quantidade de informação. Tal também resulta numa única legenda partilhada por mais do que dois oradores (Cintas, 2005, pp. 20-21). Além do mais, existe a prática de não colocar o hífen na fala do primeiro interveniente (Cintas & Remael, 2021, p. 124).

As reticências apresentam uma aplicação muito útil na legendagem. Estas são usadas quando a informação textual não termina numa só legenda, tendo de ser continuada na legenda seguinte (Cintas & Remael, 2021, p. 125), como no P1, ex.4. Representam ainda hesitação (P2, ex.6), interrupção (P2, ex.7 e P3, ex.5), quando uma ideia é deixada por terminar (P2, ex.5) e quando uma personagem completa a frase de outra personagem (P2, ex.8) (Cintas & Remael, 2021, pp. 126-127).

Os parênteses, o asterisco e a barra têm uma presença muito limitada, sendo raramente usados na legendagem (Cintas & Remael, 2021, pp. 122, 127, 128).

Símbolos como das moedas (€ euro; \$ dólar; £ libra) ou da percentagem (%), que são conhecidos pelo público, podem ser utilizados ocasionalmente. Contudo, é preferível que estes sejam escritos por extenso se os padrões técnicos tal permitirem (Cintas & Remael, 2021, pp. 128-129). No P2, ex.7, mantive *pounds* como “libras”, mas no P6, ex.4 decidi empregar o símbolo da percentagem para não repetir “por cento”. Inicialmente, escrevi e segmentei como “Cerca de 90 a 95 por cento // da população judaica” e “da Lituânia foi assassinada // brutal, cruel e sadicamente.”, mas a última linha era proferida algum tempo depois da linha antecedente, tendo, portanto, de estar isolada numa única legenda para respeitar a duração máxima de exposição. É ainda de notar que é costume não converter valores monetários (Cintas & Remael, 2021, p. 129), daí ter mantido libras no P2, ex.7, e não ter alterado para a moeda de Portugal, o euro.

As letras maiúsculas, para além do seu uso idêntico ao da escrita normal, podem ser utilizadas nos títulos dos programas (figura 1) e em inserções que na exibição original já se encontravam assim (figura 2) (Cintas & Remael, 2021, pp. 129-130).



Figura 1 - Título do programa Miúdos Ricos no Fio da Navalha, em letras maiúsculas.



Figura 2 - Texto no Ecrã [Projeto 5: Škoda Titan Desert Almería]

As aspas “are mainly used to indicate direct speech and to reproduce the exact words of a citation from a particular source” (Cintas & Remael, 2021, p. 130). Também são usadas quando alguém lê um texto em voz alta, como podemos perceber na figura 3.

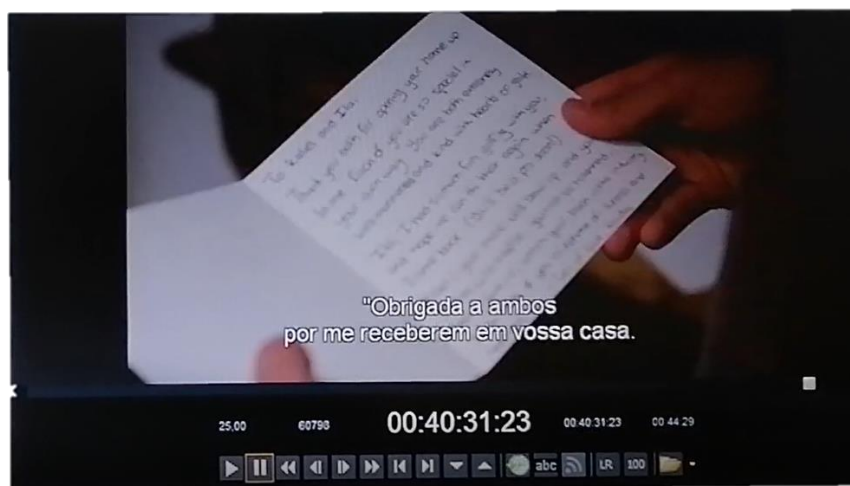


Figura 3 - Carta lida em voz alta [Projeto 3: Miúdos Ricos no Fio da Navalha, Temporada 3, Episódio 4]

Quando uma citação se prolonga por mais do que uma legenda, a prática é a de abrir as aspas no início de cada legenda e apenas fechá-las na última em que está presente (figura 3 e P3, ex.6). O ponto final coloca-se dentro das aspas (P3, ex.4 e ex.6) (Cintas & Remael, 2021, p. 131). São ainda empregues em itens lexicais que se referem a conceitos ou ideias especiais, como no P3, ex.7 (Cintas & Remael, 2021, p. 132).

Outras convenções incluem o itálico, as canções, as cartas ou documentos escritos, as abreviações e os números. O itálico é um recurso tipográfico relevante na legendagem. É aplicado em vozes eletrónicas, como uma voz ouvida através do telefone, rádio, televisão (P2, ex.2) em *voz-off*, a voz do narrador que não está presente na ação (P1, ex.4; P2, ex.3; P3, ex.2 e ex.7; P5, ex.1 e ex.2), e em empréstimos lexicais (P2, ex.9) (Cintas & Remael, 2021, pp. 132-133). Contudo, se estes empréstimos tiverem sido adotados pela cultura de chegada, não é necessário usar o itálico (P1, ex.5 e ex.6). É de notar que o *software* SPOT tem a tecla atalho “F3” para tornar a legenda em itálico. No entanto, se na legenda inteira houver apenas uma palavra estrangeira que necessita de estar itálica, esta é colocada entre os símbolos < e >, como no P2, ex.9.

As músicas e canções tendem apenas a ser traduzidas quando o seu significado é importante para o enredo do programa (Cintas & Remael, 2021, p. 134). Durante o estágio, só me deparei com duas instâncias destas, tendo sido ambas no P3, com os exemplos 8 e 9. Destaco o facto de que ambos se encontram posicionados à esquerda, como mencionado em “II.2.2 - Parâmetros Técnicos”. A técnica em Portugal costuma ser utilizar o mesmo estilo gráfico nas canções como no resto das legendas, alinhando o texto

à esquerda. Contudo, outros idiomas preferem colocar as canções a itálico e deixá-las centradas no ecrã (Cintas & Remael, 2007, p. 127).

As cartas ou documentos escritos podem ser considerados citações, por isso, Díaz Cintas e Remael aconselham a colocá-los entre aspas (2021, pp. 135-136).

Quanto às abreviações, é recomendado que se evite usá-las, a não ser que tal não seja possível devido às restrições espaciais e temporais (Cintas & Remael, 2021, p. 137). No P3, ex.10, apesar de não estar no guião de tal forma, ponderei encurtar o nome da doença “esclerose lateral amiotrófica” para o acrónimo “ELA”. Porém, decidi escrevê-la por extenso, visto ter tempo de exposição suficiente sem ultrapassar o limite de caracteres, e porque poderão haver espetadores que não conheçam o acrónimo mencionado. Nos casos dos P1, ex.7 e P6, ex.5, o guião e o orador proferem as siglas *PA* e *CPR*. Todavia, decidi escrever os seus significados por extenso, pois não existem siglas correspondentes em português. Assim, ficou “*assistente pessoal*” e “reanimação”, respetivamente. Apesar de tudo, no P5, ex.4, optei por traduzir *mountain bike* por “BTT”, visto ser uma sigla bastante conhecida em Portugal, poupando muitos caracteres para um pouco tempo de exposição.

Os números podem ser divididos em cardinais, ordinais, temporais e de medição e peso. Durante o estágio, foi-me comunicado que a regra geral é escrever os números até dez, inclusive, por extenso, e a partir do onze serem escritos por dígitos. Tal acontece, no P1, ex.2, onde redijo “9” por extenso e “23” por algarismos, e no P2, ex.7, em que legendo “10,000” por “dez mil”. Surgiu-me a questão de escrever por extenso, ou não, números como três mil, quatro mil, dez mil (3 000; 4 000; 10 000, respetivamente). Como a casa do milhar e dezena de milhar é constituída por um número até dez, é possível escrevê-los por extenso, ficando assim à escolha do tradutor-legendador. Quanto aos números que apresentam casas decimais, como preços, costumam escrever-se por dígitos (P1, ex.8). Os números ordinais não têm regras estritas sobre o seu aparecimento no ecrã (Cintas & Remael, 2007, p. 136). O meu supervisor de estágio aconselhou-me a fazer como se observa no P2, ex.10. Os números que representam tempo devem ser separados com um ou dois pontos (Cintas & Remael, 2007, p. 137). Para o quarto projeto, o glossário indicava que os tempos deviam ser sinalizados da seguinte forma: “01:54 (quando tem minutos e segundos); 53 segundos (quando são só segundos); Um minuto (quando são só minutos).” Tal se pode verificar no P4, ex.4. Quanto aos números que dizem respeito a pesos e medições, a tendência é converter o sistema imperial no sistema métrico, como

se averigua em Díaz Cintas e Remael (2007, p. 138): “feet and inches into meters and centimetres for length, pounds and stones to grams and kilograms for weight, and Fahrenheit to Celsius for temperature.” Tal se observa no P4, ex.5, na conversão de *foot* para “metros”.

### III.3 - O oráculo

O oráculo atua como um texto escrito presente no programa original. No estágio, aprendi a colocar a chamada *ghost box*, ou caixa translúcida, na presença de alguns oráculos, para não haver sobreposição de textos no ecrã (figura 4).



Figura 4 - Oráculo, necessário o uso de *ghost box* [Projeto 4: *America's Top Dog*]

Se o oráculo for a designação do interveniente, deve-se subir a legenda a primeira vez que este aparece<sup>11</sup> (figura 5). Das vezes seguintes, tapa-se com *ghost box*.

---

<sup>11</sup> Noto que, numa fase inicial, posicionei a legenda a meio do ecrã, para não cobrir a face do orador, nem o oráculo. Não obstante, este trabalho não foi revisto pelo meu supervisor, mas sim por uma revisora da *SPELL*. O meu orientador notou posteriormente à emissão do programa que o texto foi colocado no topo do ecrã pela revisora, cobrindo a face do orador. Teria sido preferível deixar a legenda na parte inferior do ecrã, mesmo que esta tapasse minimamente o oráculo.



Figura 5 - Oráculo, necessário subir a legenda [Projeto 5: Škoda Titan Desert Almería]

Se a legenda não se sobrepuser, ou apenas ligeiramente, ao oráculo, não é necessário subi-la nem utilizar a caixa (figuras 2 e 6).

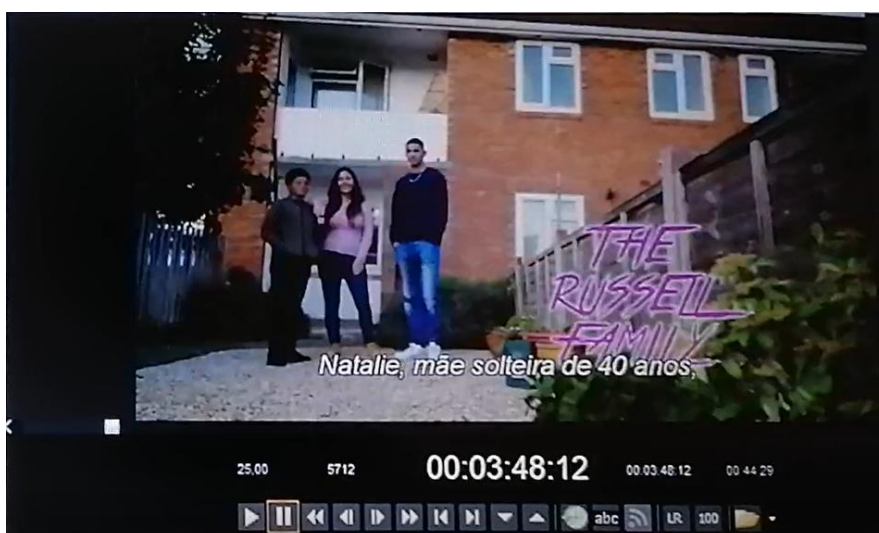


Figura 6 - Oráculo, sem ser necessário subir a legenda [Projeto 3: Miúdos Ricos no Fio da Navalha, Temporada 3, Episódio 4]

Apenas considerei o oráculo como dificuldade devido à minha confusão inicial de quando usar uma *ghost box* ou apenas subir a legenda.

### III.4 - O glossário

Como já referido, foram-me disponibilizados glossários para os quatro primeiros projetos, em que cada um compreendia várias regras que tinham de ser cumpridas. No programa *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, as instruções diziam respeito à introdução do

programa, que mudava de temporada para temporada, e às formas de tratamento entre os “miúdos” ricos, a família de acolhimento e a *voz-off*. Por exemplo, a *voz-off* não deve usar artigos nos nomes das pessoas (P1, ex.4 e P3, ex.2) e trata os miúdos ricos por “tu” quando fala diretamente com eles. As famílias de acolhimento tratam os miúdos ricos por “tu”, mas estes utilizam o “você” para os pais (P3, ex.6 e P1, ex.5) e o “tu” para os filhos. No programa *America’s Top Dog*, as regras abrangiam a introdução, as formas de tratamento entre comentadores, correspondentes e tratadores, as traduções de termos específicos ao programa, como os nomes dos obstáculos (P4, ex.3 e ex.4) e as raças de cães, e foram ainda dadas instruções de como deveria colocar os tempos dos percursos realizados, como mencionado em “III.2 - A Questão da Pontuação e Outras Convenções”.

Uma grande dificuldade com que me deparei ao utilizar os glossários foi que estes estavam constantemente a ser atualizados. Por exemplo, no P4, ex.3, é possível ver a discrepância entre termos empregues relacionados com as designações dos percursos dos cães. Numa fase inicial, só existia a tradução de alguns obstáculos, sendo que o “Pendura” não estava incluído, tendo sido uma ideia minha. Poucos dias depois, o glossário tinha sido atualizado e constava nele o obstáculo “Parede”. Assim, tive de substituir essa palavra no episódio todo, posteriormente à finalização da sua tradução e legendagem.

### **III.5 - O guião**

O guião, também conhecido como lista de diálogo, é uma ferramenta muito útil e fundamental para o tradutor-legendador, pois ajuda em potenciais erros de compreensão. Para além de uma transcrição literal do que é dito no discurso oral, um guião ideal teria ainda informação extra sobre conotações socioculturais, jogos de palavras, significados de termos coloquiais (Cintas & Remael, 2007, p. 74). Nenhum dos guiões que me foram fornecidos continham esta parte complementar. Durante a formação teórica foi-me ensinado que se deve dar mais destaque ao vídeo do que ao guião. Isto porque não é infalível (Cintas & Remael, 2007, p. 78) e, frequentemente, o guião é redigido de maneira diferente ao que é proferido pelos intervenientes do episódio, encontrando-se também muitas vezes incompleto. Uma explicação para este sucedido pode dever-se ao facto de que os ditos guiões são escritos pelo computador, automaticamente. Tal verificou-se nos cinco primeiros guiões, ou seja, que abrangem os programas de *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, *America’s Top Dog* e *Škoda Titan Desert Almería*. Todos estes tinham várias

falhas, desde a ausência de falas (P2, ex.12) e diálogos<sup>12</sup> a termos mal escritos. Isto induziu-me em erro algumas vezes. O guião do *60 Minutos* é elaborado pela mão humana, visto ser um programa de notícias e eventos atuais muito prestigiado, não podendo ocorrer erros.

Outra grande dificuldade foi redigir o meu próprio guião para a parte de locução do programa *60 Minutos*, como relato no subcapítulo “Metodologia de Trabalho Aplicada pela Estagiária (Locução)”. O meu maior problema foi sincronizar o que teria de ser dito pelo apresentador do programa com o discurso oral original. Esta capacidade de sincronização é adquirida através da prática.

Também senti dificuldade devido à ausência de falas no guião que eram impercetíveis ao ouvido. No P2, ex.12, a personagem profere algo que não integra o guião e que não consegui compreender o que foi dito, devido ao registo inferior do seu tom de voz. Contudo, o meu supervisor afirmou que tudo tem de ser traduzido, e que neste caso, como se ouvia a interveniente a pronunciar algo, teria de inventar uma legenda que estivesse de acordo com o contexto da cena. Portanto, essa foi a solução encontrada.

### III.6 - Os diálogos

Os diálogos, nomeadamente os mal estruturados e agramaticais (P1, ex.9), rápidos e sobrepostos (P4, ex.6), representaram uma grande dificuldade. No P3, ex.5, a interrupção da segunda personagem causa uma sobreposição de diálogo, algo complexo de legendar devido à regra de uma linha para cada personagem, apresentada anteriormente em “III.2 - A Questão da Pontuação e Outras Convenções”. Além disso, a frase em si contém um falso começo, “*Kaliel can .. I have erm*”, outra característica no discurso espontâneo que costuma ser eliminada na legendagem. No P1, ex.9, a frase encontra-se muito mal estruturada, especialmente no início com “*can we do like this thing*” e a repetição de *like*, uma palavra fática que também é costume ser eliminada (Cintas & Remael, 2007, pp. 164-165). Outra sobreposição acontece no P4, ex.6, quando ambos os intervenientes da ação gritam ao mesmo tempo. Aqui a dificuldade foi a sua rapidez, pois a duração da legenda teve de ser um pouco esticada de maneira a ter, basicamente, o tempo mínimo de exposição.

---

<sup>12</sup> No quinto projeto, existem duas entrevistas realizadas aos ciclistas Koony Looser e Vera Looser, (com aproximadamente dois minutos e 17 segundos, e dois minutos e 19 segundos, respetivamente) que foram completamente eliminadas do guião. Nestes casos, primeiro procedi a uma transcrição do que ouvia e só depois traduzia e legendava.

### III.7 - A dissociação entre imagem-áudio

Perante esta dificuldade, recebi a indicação do meu supervisor de estágio para dar ao contexto visual prioridade em relação à componente verbal. Ou seja, deve-se dar primazia à imagem.

Ocorreram duas instâncias em que houve uma discrepância significativa entre o que era proferido pela personagem e o que era visualizado na imagem. No terceiro projeto, a personagem que cozinha, Nadia, refere que vai “tentar cozinhar os camarões”. Contudo, na figura 7, é possível verificar que, na verdade, está a arranjar postas de salmão. Isto apresenta um problema, pois o discurso oral refere “*seafood*”, sendo traduzido para “marisco”. A solução encontrada foi traduzir e legendar como estava presente no guião e no áudio. Apesar de se ter de dar primazia à imagem, Nadia apenas referiu “camarões” umas legendas atrás. Na figura 7, apesar de salmão não ser marisco, o facto de ser peixe pode ser entendido como tal.



Figura 7 - Dissociação entre imagem-áudio [Projeto 3: *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, Temporada 3, Episódio 4]

A segunda instância ocorreu no quinto projeto. O indivíduo está a mostrar o cenário do acampamento dos ciclistas. A certa altura, é mostrado um gato no vídeo, como observamos na figura 8. Contudo, tanto no guião como no áudio, aparece “*I hate the blender*”. *Blender* é um liquidificador, não fazendo sentido a sua tradução como tal. A solução encontrada foi traduzir como “Detesto gatos.” para ir de encontro com a imagem.



Figura 8 - Dissociação entre imagem-áudio [Projeto 5: Škoda Titan Desert Almería]

### III.8 - O humor

Zabalbeascoa (1996, pp. 251-255) distingue entre seis tipos de piadas: internacionais ou binacionais; referentes a uma cultura ou instituição nacional; que refletem o senso de humor de uma comunidade; dependentes da língua; visuais; auditivas; complexas.

No primeiro projeto, existem duas instâncias engraçadas que recaem no quarto tipo mencionado acima, ou seja, nas piadas dependentes da língua. No P1, ex.10, o humor é transmitido através de um jogo de palavras feito numa expressão idiomática, com “*flea in the ointment*” em vez de “*fly in the ointment*”<sup>13</sup>. Tal é referente à situação humorística, mas “chata”, do gato da família de acolhimento ter pulgas. Primeiramente, procurei por expressões idiomáticas semelhantes em português, mas não encontrei. A solução encontrada foi ocultar então, a expressão idiomática, pegar no seu sentido geral através da palavra “senão” e substituir *flea* por outro tipo de parasita, um “chato”<sup>14</sup>. Caracterizo depois, o “senão” como “pulguento”, visto ser mencionado duas vezes ao longo do episódio que o gato tem pulgas.

A outra ocorrência é observada no P1, ex.11, quando a personagem, Andrea, faz compras de mantimentos com um orçamento imposto pela família de acolhimento. Uns instantes antes questiona se banha é a mesma coisa que manteiga. A *voz-off* reage de maneira humorística, efetuando um jogo de palavras entre *lard* e *hardly*, criando “*lardly*”.

<sup>13</sup> Expressão “*Fly in the ointment*”: “something that spoils one’s enjoyment” (Cambridge Dictionary, s.d.).

<sup>14</sup> Chato: “Piolho que parasita a púbis” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, s.d.).

Tentei fazer o mesmo, mas não encontrei soluções que envolvessem as palavras “toucinho”, “banha”, “manteiga” ou “difícilmente”. Assim, limitei-me a traduzir com o sentido original “*Claro que não!*”.

### III.9 - Os termos técnicos

Em termos de conteúdo, apenas traduzi e legendei dois projetos que continham aspetos técnicos relacionados com alguma temática em específico. Foram esses o projeto inicial de formação *Backyard Builds* e o quinto projeto *Škoda Titan Desert Almería*. O primeiro contém muitos termos e expressões relacionadas com a renovação de quintais e a construção e decoração de interiores, como *demo* (abreviação de “demolição” no P0, ex.1), *shed* (“abrigo” no P0, ex.2), *patina* (“pátina” P0, ex.3), *gabel* (“frontão” no P0, ex.4), *insulation* (“isolamento”), *dry wall* (“pladur”), *heated coils* (“resistência de aquecimento”) e *tiles* (“ladrilhos”), estes últimos cinco presentes no P0, ex.5.

No *Škoda Titan Desert Almería*, existem termos relacionados com ciclismo, como *positive elevation gain* (“elevação positiva acumulados” no P5, ex.5), *order of the starting boxes* (“ordem de partida” no P5, ex.6), *main group* (“pelotão principal” no P5, ex.7). Noto que neste último exemplo, escrever “pelotão” foi uma opção tradutória minha, visto que é um vocábulo bastante utilizado na temática do ciclismo.

A dificuldade dos termos técnicos consiste nos conhecimentos do tradutor-legendador sobre os mais variados temas, o que requer uma elevada flexibilidade por parte deste. Isto causa uma dificuldade de especialização, uma vez que o tradutor tanto traduz séries televisivas sobre medicina, como documentários sobre a natureza (Rosa, 2009, pp. 109-110). Dado que estes termos não costumam ter boas alternativas de tradução, a sua legendagem fica muito restringida. Por exemplo, o termo “pladur” poderia ser escrito como “gesso cartonado” ou “gesso laminado”, no entanto tal iria exigir um maior número de caracteres para pouco tempo de exposição. Quanto à palavra “ladrilhos”, poderia ser substituída por “azulejos”, que contém menos caracteres. Todavia, é importante ter o contexto da imagem em mente, pois o interlocutor refere colocar *tiles* no chão. Para o pavimento, o vocábulo correto é “ladrilho”, enquanto “azulejo” é mais usado nas paredes.

### III.10 - Os palavrões e palavras tabu

Os palavrões e as palavras tabu costumam ser atenuadas na legendagem, através de eufemismos ou mesmo da omissão. Porém, estes vocábulos podem ter funções específicas no diálogo, o que significa que a eliminação não é sempre a melhor opção de tradução (Cintas & Remael, 2021, pp. 189-190). É imperativo ter-se em consideração o público-alvo e, por exemplo, o horário em que é emitido o produto audiovisual. Um filme para maiores de 18 anos irá conter inúmeros termos desta natureza, mas o seu horário de emissão também deve ser mais à noite (Rosa, 2009, p. 109). Programas emitidos durante a manhã, tarde, e horário nobre costumam moderar o discurso. Assim, todos os exemplos de palavrões e palavras tabu que apresento aqui foram atenuados, devido a ambas razões expressas acima.

Nos exemplos 12 e 13 do primeiro projeto, consta o palavrão *fuck*, ou *fucking*. No exemplo 12, atenuei o vocábulo, substituindo-o por “se lixe”, enquanto no exemplo 13 este foi omitido por completo. No P3, ex.12 aparece a expressão *piece of shit*, tendo substituído por uma palavra mais apropriada, “idiota”. O P2, ex.11 contém a palavra *virgin* que pode ser considerada tabu. Também substituí este vocábulo por um termo mais inocente, “pricipiante”.

### III.11 - O público-alvo

O público-alvo é uma característica importante para qualquer tipo de tradução, e não apenas para a legendagem e locução. É da maior importância que se redija um texto de chegada adequado às capacidades linguísticas e cognitivas do público-alvo. Todas as escolhas de tradução, desde o seu léxico à sua sintaxe, têm de ser ponderadas. Como referido anteriormente, no caso da legendagem, é necessário que a audiência receba um produto audiovisual que envolva uma sincronização eficiente dos elementos áudio-imagem-legenda. O maior problema advém da audiência diversificada na TAV, pois esta costuma ser “não especializada e não homogénea” (Bogucki, 2004, p. 76). Por exemplo, o facto do programa *Backyard Builds* conter inúmeros termos técnicos pode dificultar a leitura e compreensão por parte de um público infantil, ou que não tenha um alto nível de escolaridade. Com um maior grau de escolaridade, obtém-se uma velocidade de leitura superior e uma cultura geral mais vasta. Assim, penso que este produto audiovisual específico não foi realizado para uma audiência com essas características em mente.

## Conclusão

Tendo sido considerada inicialmente como um tema menor e posteriormente integrada nos Estudos de Tradução como um campo autónomo e valorizado, a tradução audiovisual é uma área que tem vindo a desenvolver-se ao longo dos anos. Tal comprova-se devido à sua multiplicidade terminológica, que é referida nos diversos estudos e artigos realizados com o intuito de se ter uma melhor compreensão a respeito desta área. Os avanços tecnológicos dos meios de comunicação e do *software* utilizados também foram motores na progressão da tradução audiovisual.

A legendagem é a modalidade que apresentou, e continuará a apresentar, uma evolução maior, devido ao seu perfil mais rentável e acessível às várias culturas. Certas práticas da legendagem já estão a ser questionadas para haver um maior aproveitamento do espaço e para conter o máximo de informação possível, como acontece com o número de linhas e de interlocutores presentes numa só legenda. A sua pluralidade de modos semióticos, as restrições linguísticas e técnicas, espaciais e temporais, a heterogeneidade do público-alvo, entre outros tipos de características, são o que torna esta modalidade tão complexa.

O presente relatório dedicou-se à dimensão prática dos projetos realizados durante o estágio. Embora a duração do estágio tenha sido curta, executei seis trabalhos diferentes, cujos conteúdos variaram bastante. Tal originou diversos tipos de dificuldades e problemas que exigiram soluções criativas e adequadas, tendo em conta inúmeros fatores. Com uma fundamentação teórica sobre a tradução por parte da componente letiva, juntamente com as instruções e dedicação prestada pelo supervisor de estágio e restantes colegas de profissão, foi possível atingir resultados favoráveis nas tarefas recebidas. Através da formação inicial e das revisões efetuadas em conjunto com o meu supervisor no local de estágio, aprendi e adquiri vários conhecimentos sobre os costumes e práticas aplicadas na legendagem e locução. Apesar de não haver um consenso sobre como avaliar a qualidade de uma tradução, tive em conta as propostas de autores previamente enunciadas, tal como as críticas positivas e negativas do meu supervisor, que me ajudaram a crescer como tradutora-legendadora.

O título deste trabalho centra-se na qualidade de uma tradução, neste caso nas modalidades de legendagem e locução, que tem de se conformar com os padrões técnicos, e também linguísticos. Inicialmente, julguei que uma tradução tão restringida e

condensada, devido aos múltiplos padrões e regras, fosse apresentar uma qualidade reduzida quando comparada com outros tipos de tradução que não tenham de cumprir diretrizes tão específicas. Contudo, ao longo dos projetos e com a prática ganha, apercebi-me de que a qualidade não era inferior. Notei que apenas os elementos linguísticos redundantes e fáticos eram reduzidos e omitidos, o que tornava a transmissão da mensagem original mais direta e eficaz, não eliminando partes do conteúdo essenciais à compreensão do produto audiovisual.

Assim, concluo que é importante saber e entender quais os parâmetros e padrões de legendagem, como e onde os aplicar devidamente, de forma a obter uma tradução e legendagem considerada, pela maioria do público-alvo, de boa qualidade.

## Bibliografia

- Baker, M., & Braño, H. (1998). Dubbing. Em M. Baker (Ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 74-76). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Baranitch, V. (1995). General situation with electronic media in Belarus. *Translatio, Nouvelles de la FIT-FIT Newsletter*, XIV(3-4), 308–311.
- Bartoll, E. (2004). Parameters for the classification of subtitles. Em P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. 53–60). Amesterdão/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.
- Bogucki, Ł. (2004). The Constraint of Relevance in Subtitling. *The Journal of Specialised Translation*(1). Obtido de [https://www.jostrans.org/issue01/art\\_bogucki\\_en.php](https://www.jostrans.org/issue01/art_bogucki_en.php)
- Brondeel, H. (1994). Teaching Subtitling Routines. *Meta*, 39(1), 26–33.
- Cambridge Dictionary. (s.d.). *a fly in the ointment*. Obtido de Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/a-fly-in-the-ointment?q=fly+in+the+ointment>
- Cintas, J. D. (1997). El subtitulado en tanto que modalidad de traducción fílmica dentro del marco teórico de los Estudios sobre Traducción. (Misterioso asesinato en Manhattan, Woody Allen, 1993). Valência: Universidade de Valência.
- Cintas, J. D. (2003). Audiovisual Translation in the Third Millennium. Em G. Anderma, M. Rogers, G. Anderma, & M. Rogers (Edits.), *Translation Today: Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Clevedon, Reino Unido: Multilingual Matters.
- Cintas, J. D. (2005). Back to the Future in Subtitling. Em H. Gerzymisch-Arbogast, & S. Nauert (Ed.), *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings* (pp. 16-32). Alemanha: Saarland University.
- Cintas, J. D. (2010). Subtitling. Em Y. Gambier, & L. v. Doorslaer (Edits.), *Handbook of Translation Studies* (Vol. 1, pp. 344-349). Amesterdão/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.
- Cintas, J. D. (2013). Subtitling: theory, practice and research. Em C. Millán, F. Bartrina, C. Millán, & F. Bartrina (Edits.), *The Routledge Handbook of Translation Studies* (1ª ed., pp. 273-287). Londres/Nova Iorque: Routledge.

- Cintas, J. D., & Orero, P. (2010). Voiceover and dubbing. Em Y. G. Doorslaer (Ed.), *Handbook of Translation Studies* (Vol. 1, pp. 441–445). Amesterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.
- Cintas, J. D., & Remael, A. (2007). *Translation Practices Explained: Audiovisual* (1ª ed.). Nova Iorque: St. Jerome Publishing.
- Cintas, J. D., & Remael, A. (2021). *Subtitling: Concepts and Practices*. Londres/Nova Iorque: Routledge.
- Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 35(4), 193–218.
- Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. (s.d.). *oráculo*. Obtido de Infopédia: Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/or%C3%A1culo>
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (s.d.). *chato*. Obtido de Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: <https://dicionario.priberam.org/chato>
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (s.d.). *serifa*. Obtido de Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: <https://dicionario.priberam.org/serifa>
- Dries, J. (1995). *Dubbing and Subtitling: Guidelines for Production and Distribution*. Düsseldorf: European Institute for the Media.
- Dusi, N. (2015). Intersemiotic translation: Theories, problems, analysis. *Semiotica*, 2015(206), 181-205.
- Gambier, Y. (1996). *Les transferts linguistiques dans les médias audiovisuels*. Villeneuve d'Ascq (Nord): Presses Universitaires du Septentrion.
- Gambier, Y. (2003). Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator*, 9(2), 171-189.
- Gambier, Y., & Gottlieb, H. (2001). *(Multi) Media Translation: Concepts, practices, and research*. (Y. Gambier, & H. Gottlieb, Edits.) Amesterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.

- Georgakopoulou, P. (2009). Subtitling for the DVD Industry. Em J. D. Cintas, & G. Anderman (Edits.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 21-35). Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Gottlieb, H. (1992). Subtitling - a new university discipline. Em C. Dollerup, & A. Loddegaard (Edits.), *Teaching Translation and Interpreting* (pp. 161-170). Elsinore: John Benjamins Publishing Company.
- Gottlieb, H. (1994). Subtitling: Diagonal translation. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 2(1), 101-121.
- Gottlieb, H. (1997). Subtitles, translation & idioms. Copenhaga: Universidade de Copenhaga.
- Hatim, B., & Mason, I. (2000). Politeness in Screen Translating. Em L. Venuti, & M. Baker (Edits.), *The Translation Studies Reader* (pp. 430-445). Londres/Nova Iorque: Routledge.
- Hendrickx, P. (1984). Partial dubbing. *Meta*, 29(2), 217-218.
- Ivarsson, J., & Carroll, M. (1998). *Subtitling*. Simrishamn: TransEdit.
- Kaufmann, F. (1995). Formation à la traduction et à l'interprétation pour les médias audiovisuels. *Translatio, Nouvelles de la FIT-FIT Newsletter*, XIV(3-4), 431-442.
- Kovačič, I. (1991). Subtitling and contemporary linguistic theories. Em M. Jovanović (Ed.), *Translation, A Creative Profession: Proceedings XIIth World Congress of FIT-Belgrade 1990* (pp. 407-417). Belgrade: Prevodilac.
- Luyken, G.-M., Herbst, T., Langham-Brown, J., Reid, H., & Spinhof, H. (1991). *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: European Institute for the Media.
- O'Connell, E. (2003). Minority language dubbing for children: Screen translation from German to Irish. Series XL. Vol. 81 Frankfurt: Peter Lang.
- O'Connell, E. (2007). Screen Translation. Em P. Kuhiwczak, K. Littau, P. Kuhiwczak, & K. Littau (Edits.), *A Companion to Translation Studies* (pp. 120-133). Clevedon: Multilingual Matters.

- Orero, P. (2004). Introduction: Audiovisual translation: a new dynamic umbrella. Em P. Orero (Ed.), *Topics in Audiovisual Translation* (pp. vii–xiii). Amesterdão e Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.
- Orero, P. (2009). Voice-over in Audiovisual Translation. Em J. D. Cintas, & G. Anderman (Edits.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 130-139). Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Pérez-González, L. (2009). Audiovisual translation. Em M. Baker, G. Saldanha, M. Baker, & G. Saldanha (Edits.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2<sup>a</sup> ed., pp. 13-20). Londres/Nova Iorque: Routledge.
- Pérez-González, L. (2014). Multimodality in Translation and Interpreting Studies: Theoretical and Methodological Perspectives. Em S. Bermann, C. Porter, S. Bermann, & C. Porter (Edits.), *A Companion to Translation Studies* (pp. 119-131). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Pérez-González, L. (2020). Audiovisual translation. Em M. Baker, G. Saldanha, M. Baker, & G. Saldanha (Edits.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3<sup>a</sup> ed., pp. 30-34). Londres/Nova Iorque: Routledge.
- Pinto, S. R. (2012). Audiovisual Translation in Portugal: The Story so Far. (A. Pym, & A. A. Rosa, Edits.) *Anglo Saxonica*, 3(3), 335-363.
- Pönniö, K. (1995). Voice over, narration et commentaire. *Translatio, Nouvelles de la FIT-FIT Newsletter*, XIV(3-4), 303–307.
- Robert, I. S., & Remael, A. (2016). Quality Control in the Subtitling Industry: An Exploratory Survey Study. *Meta*, 61(3), 578–605.
- Rosa, A. A. (2009). 'Ay, there's the rub': Algumas questões em tradução audiovisual. Em A. P. Sousa, A. Varandas, I. Fernandes, J. Elliott, M. C. Costa, M. V. Bastos, . . . T. Malafaia (Edits.), “*So long lives this and this gives life to thee*”. *Homenagem a Maria Helena de Paiva Correia* (pp. 101-111). Lisboa: Colibri.
- Taylor, C. J. (2013). Multimodality and audiovisual translation. Em Y. Gambier, L. v. Doorslaer, Y. Gambier, & L. v. Doorslaer (Edits.), *Handbook of Translation Studies* (Vol. 4, pp. 98-104). Amesterdão/Filadélfia, Países Baixos/Estados Unidos da América: John Benjamins Publishing Company.

Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2(2), 235-257.

Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. Em J. D. Cintas, & J. D. Cintas (Ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation* (pp. 21-37). Amesterdão/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company.

# **ANEXOS**

## **Anexos I-VII: notas**

- 1) O número de caracteres no Texto de Chegada é representado: n° caracteres da linha de cima-n° de caracteres da linha de baixo.
- 2) A duração de exposição da Legenda é representada: em segundos “s” e em *frames* “f”.
- 3) O símbolo “//” refere-se à ocorrência de uma quebra de linha (segmentação).

## Anexo I - Projeto 0 (P0): *Backyard Builds*

Projeto 0	Texto de Partida (TP)	Texto de Chegada (TC)	Número de Caracteres no TC	Caracteres por Segundo (cps)	Duração de Exposição da Legenda
<b>Exemplo 1</b>	Alright guys, it's demo day.	Muito bem, pessoal. // É dia de demolição.	19-19	18	01s:22f
<b>Exemplo 2</b>	to hold the earth back and take the load off the shed.	para segurar a terra // e tirar o peso de cima do abrigo.	20-33	20	02s:05f
<b>Exemplo 3</b>	<b>Sarah:</b> It's a patina. <b>Brian:</b> You and your words, patina.	- É uma pátina. // - Tu e as tuas palavras. Pátina?	15-32	10	03s:21f
<b>Exemplo 4</b>	A decorative gabel will fit right under the peak of the roof.	Um frontão decorativo vai ficar ótimo // debaixo do cume do telhado.	37-27	16	03s:12f
<b>Exemplo 5 (3 legendas de TC)</b>	We're doing the insulation and dry wall and I'm prepping the floor for the heated coils that go under the tiles.	Estamos a fazer o isolamento // e o pladur	28-10	13	02s:11f
		e preparo o chão // para a resistência de aquecimento	16-33	18	02s:09f
		que fica debaixo dos ladrilhos.	31	19	01s:10f

**Anexo II - Projeto 1 (P1): *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, Temporada 2, Episódio 6**

<b>Projeto 1</b>	<b>Texto de Partida (TP)</b>	<b>Texto de Chegada (TC)</b>	<b>Número de Caracteres no TC</b>	<b>Caracteres por Segundo (cps)</b>	<b>Duração de Exposição da Legenda</b>
<b>Exemplo 1</b>	I was a spoilt person when I was young. I think I'm still now.	Acho que era mimado em criança. // Talvez ainda seja.	31-18	8	05s:13f
<b>Exemplo 2</b>	In the past 9 months, I've been in 23 different countries.	Nos últimos nove meses, // visitei 23 países.	23-18	9	04s:05f
<b>Exemplo 3</b>	She's in a very playful mood at the moment.	Está muito brincalhona.	23	10	02s:01f
<b>Exemplo 4 (2 legendas de TC)</b>	Andrea left his palatial home with swimming pools and moved to London 3 years ago.	<i>Andrea deixou a sua casa // palaciana com piscinas...</i>	24-25	14	03s:03f
		<i>... e mudou-se // para Londres há três anos.</i>	14-26	14	02s:09f
<b>Exemplo 5</b>	then you put a shave of parmesan done, bacon.	põe-se queijo parmesão ralado // e pronto.	29-9	17	02s:01f
		E bacon.	8	6	01s:06f

<b>Exemplo 6</b>	The only thing I know to do is just carbonara.	Só sei cozinhar carbonara.	26	9	02s:11f
<b>Exemplo 7</b>	He now works as a PA in the city	<i>Agora trabalha // como assistente pessoal na cidade,</i>	14-34	20	02s:05f
<b>Exemplo 8</b>	£36.55 you're just over.	O total é 36,55 libras. // Um pouco acima.	23-15	12	02s:16f
<b>Exemplo 9</b> (2 legendas de TC)	<b>Marta:</b> Daddy can we do like this thing where if you get two of the same card and if you want to switch, can you get like £2000 from the bank? <b>David:</b> no	Papá, se tiver duas cartas iguais // e quiser trocar,	33-16	10	04s:03f
		posso ganhar duas mil libras do banco? // - Não.	38-6	16	02s:06f
<b>Exemplo 10</b>	However, there is one fly or rather flea in the ointment.	<i>No entanto, existe um senão chato. // Ou melhor, pulguento.</i>	34-21	14	03s:09f
<b>Exemplo 11</b>	Lardly! This could be a disaster	<i>Claro que não! // Isto poderá ser um desastre.</i>	14-28	14	02s:16f
<b>Exemplo 12</b>	Okay fuck this	Que se lixe isto.	17	10	01s:11f

<b>Exemplo 13</b>	let's get this fucking sponge!	Vamos comprar este pão-de-ló!	29	12	02s:06f
-----------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----	----	---------

**Anexo III - Projeto 2 (P2): *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, Temporada 2, Episódio 11**

<b>Projeto 2</b>	<b>Texto de Partida (TP)</b>	<b>Texto de Chegada (TC)</b>	<b>Número de Caracteres no TC</b>	<b>Caracteres por Segundo (cps)</b>	<b>Duração de Exposição da Legenda</b>
<b>Exemplo 1</b> (2 legendas de TC)	Get them breakfast, get them ready for school, run, look after my wife.	Dou-lhes pequeno-almoço, // preparo-os para a escola,	24-25	20	02s:06f
	Cleaning, cooking, laundry, over and over again.	cuido da minha mulher, limpo, // cozinho, lavo a roupa e repito.	29-31	11	04s:18f
<b>Exemplo 2</b>	<b>Poppy:</b> No way. <b>Daryl:</b> I am so nervous about the whole thing.	<- Estás a brincar.> // - Estou tão nervoso.	20-20	9	03s:10f
<b>Exemplo 3</b>	No luxuries like a drier when you're struggling to make ends meet.	<i>Não há luxos desses, quando pagar // as contas é uma dificuldade.</i>	33-28	14	03s:15f
<b>Exemplo 4</b>	<b>Letitia:</b> I'm Letitia. <b>Daniel:</b> and I'm Daniel.	- Sou a Letitia. // - E eu sou o Daniel.	16-20	13	02s:05f

<b>Exemplo 5</b>	That's really.	Isto é tão...	13	5	02s:01f
<b>Exemplo 6</b> (2 legendas de TC)	Are we actually here? Is this where we're going to be?	Já chegámos? É aqui...	22	9	02s:03f
		... que vou ficar?	18	10	01s:11f
<b>Exemplo 7</b>	<b>Daryl:</b> My mum <b>Daniel:</b> 10,000 pounds?	- A minha mãe... // - Dez mil libras?	16-17	15	01s:20f
<b>Exemplo 8</b> (2 legendas de TC)	and very loving, we get by that and that's <b>Daniel:</b> Keep us strong <b>Letitia:</b> yeah	e somos afetuosos, // e sobrevivemos assim e isso...	18-30	14	03s:02f
		- Mantém-nos fortes. - Exato.	20-8	12	02s:04f
<b>Exemplo 9</b>	We will be cooking something called Polish Zapiekanka.	Vamos cozinhar // algo chamado<polish zapiekanka.>	14-31	10	03s:24f
<b>Exemplo 10</b> (2 legendas de TC)	For my 18th Birthday I got a DV9 and DV11.	No meu 18.º aniversário, // recebi um DB9...	24-16	14	02s:12f
		... e um DB11.	14	6	01s:22f
<b>Exemplo 11</b>	But there's another challenge for our shopping virgin,	<i>Há outro desafio // para o nosso comprador principiante.</i>	16-36	17	02s:17f

<b>Exemplo</b> <b>12</b>	-	Isto é a ajuda dele.	20	12	01s:07f
-----------------------------	---	----------------------	----	----	---------

**Anexo IV - Projeto 3 (P3): *Miúdos Ricos no Fio da Navalha*, Temporada  
3, Episódio 4**

<b>Projeto 3</b>	<b>Texto de Partida (TP)</b>	<b>Texto de Chegada (TC)</b>	<b>Número de Caracteres no TC</b>	<b>Caracteres por Segundo (cps)</b>	<b>Duração de Exposição da Legenda</b>
<b>Exemplo 1</b>	Growing up, I had two maids in the house. I had three maids, at one point, actually.	Em criança, tinha duas empregadas // em casa. Até cheguei a ter três.	33-32	12	04s:17f
<b>Exemplo 2 (2 legendas de TC)</b>	Forty year old single parent Natalie, lives in a rented, two bedroom flat, in Bournemouth.	<i>Natalie, mãe solteira de 40 anos,</i>	33	12	02s:09f
		<i>vive num apartamento T2 alugado, // em Bournemouth.</i>	32-15	14	03s:03f
<b>Exemplo 3 (3 legendas de TC)</b>	I kind of have erm... a phobia... I just feel like there is like chemicals in it and such... but I will drink your tap water.	Eu tenho uma fobia.	19	6	10s:06f
		Acho que a água tem químicos,	29	8	03s:02f
		mas eu bebo a vossa água da torneira.	37	10	02s:22f
<b>Exemplo 4</b>	like this isn't normal and then I am like, yeah it is.	Diz que não é normal // e eu respondo: "É sim."	20-23	13	02s:17f

<b>Exemplo 5</b> (3 legendas de TC)	<b>NATALIE:</b> Kaliel can .. I have erm taught him he can cook a full on meal, so he can do .. rice dumplings and chicken..	Ensinei o Kaliel // a cozinhar uma refeição completa,	16-33	11	03s:24f
		por isso sabe fazer // bolinhos de arroz e frango...	19-29	16	02s:16f
	<b>NADIA:</b> Oh my god! That's amazing. <b>NATALIE:</b> Stew .. chicken..	- Isso é incrível! // - ... estufado de galinha.	18-26	18	02s:01f
<b>Exemplo 6</b> (5 legendas de TC)	“,.. you have inspired me, in such an enormous way, emotionally and mentally you have helped me grow. I have grown to love you .. and your family like it was my own, in such a short amount of time.. you are a blessing in my life, I believe in you so much .. Nadia..	“Inspirou-me de uma forma tão grande.	37	10	03s:02f
		“Emocional e mentalmente, // ajudou-me a crescer.	25-20	17	02s:10f
		“Comecei a adorá-la // e à sua família como se fosse a minha,	19-38	16	02s:23f
		“num espaço de tempo tão curto.	31	14	01s:22f
	“É uma bênção na minha vida. // Acredito em si, Nadia.”	27-23	11	03s:17f	
<b>Exemplo 7</b>	so that's gardening added to the list of	<i>Portanto, acrescenta-se “jardinagem” // à</i>	36-34	20	03s:02f

	things she doesn't do	<i>lista de coisas que ela não faz.</i>			
<b>Exemplo 8</b> <b>(2 legendas de TC)</b>	Round the toilet ..	Estou na sanita.	16	7	01s:23f
	cleaning the toilet ..	A lavar a sanita.	17	7	02s:02f
<b>Exemplo 9</b>	and look at me, saving .. water.. ha ha..	Olhem para mim a poupar água!	29	7	03s:11f
<b>Exemplo 10</b>	her mum helps to look after her dad, who has Motor Neurone disease.	<i>A sua mãe ajuda a tomar conta do pai, // que tem esclerose lateral amiotrófica.</i>	37-38	16	03s:23f
<b>Exemplo 11</b>	Kaliel is sixteen and he is studying A levels, and Ilai is eleven years old, and he has just started secondary school.	O Kaliel tem 16 anos // e está a estudar para os exames finais	20-38	14	03s:12f
		e o Ilai tem 11 anos // e começou a escola secundária.	20-30	11	03s:22f
<b>Exemplo 12</b>	That's. I think that's amazing and I feel like such a piece of shit	Isso é espantoso // e sinto-me como uma idiota.	16-27	8	04s:12f

**Anexo V - Projeto 4 (P4): *America's Top Dog***

Projeto 4	Texto de Partida (TP)	Texto de Chegada		Número de Caracteres no TC		Caracteres por Segundo (cps)		Duração de Exposição da Legenda	
		Antes de Rever (TC1)	Depois de Rever (TC2)	TC1	TC2	TC1	TC2	TC1	TC2
<b>Exemplo 1</b>	But both runs were far from flawless.	Mas ambas as corridas estiveram // longe de serem impecáveis.	Mas ambas as corridas // tiveram muitas falhas.	31-26	21-22	27	20	01s:22f	01s:22f
<b>Exemplo 2 (3 legendas de TC)</b>	Our long-term goal in the department was to have four dogs, one per platoon. If we get 20,000 grand, I think it's only right to add a fourth K9 team.	O nosso objetivo a longo prazo // no departamento	O nosso objetivo a longo prazo // era ter quatro cães, um por pelotão.	30-15	30-36	25	20	01s:14f	02s:17f
		era ter quatro cães, um por pelotão. // Se recebermos 20 mil dólares,	Com os 20 mil dólares,	36-29	22	24	16	02s:08f	01s:03f
		penso que é justo acrescentar // uma quarta equipa de Cão-polícia.	é justo adicionar // uma quarta equipa de Cão-polícia.	29-33	17-33	26	20	02s:02f	02s:04f

<b>Exemplo 3</b>	A little setback at Palisade. But now they're back on track,	Um pequeno contratempo no Pendura, // mas agora voltaram a um bom ritmo	Um pequeno percalço na Parede, // mas agora recuperaram o ritmo	34-33	30-29	23	20	02s:12f	02s:13f
------------------	--	---	---	-------	-------	----	----	---------	---------

<b>Projeto 4</b>	<b>Texto de Partida (TP)</b>	<b>Texto de Chegada (TC)</b>	<b>Número de Caracteres no TC</b>	<b>Caracteres por Segundo (cps)</b>	<b>Duração de Exposição da Legenda</b>
<b>Exemplo 4</b>	Despite the hesitation at Splashdown, they do it in 1 minute, 44 seconds.	Apesar da hesitação no Mergulho, // fizeram-no em 01:44.	30-20	8	05s:15f
<b>Exemplo 5</b>	Holy cow! A 15-foot dive.	Sim! Valha-me Deus! // Um mergulho de quatro metros e meio.	19-36	14	03s:09f
<b>Exemplo 6</b>	<b>OFFICER BURNS:</b> Chase! <b>DAVID:</b> Let go.	- Chase! // - Larga!	8-8	14	01s:01f

## Anexo VI - Projeto 5 (P5): Škoda Titan Desert Almería

Projeto 5	Texto de Partida (TP)	Texto de Chegada (TC)	Número de Caracteres no TC	Caracteres por Segundo (cps)	Duração de Exposição da Legenda
<b>Exemplo 1</b>	The Namibian cyclist, who comes from a more than creditable second place	<i>A ciclista namibiana, que vem // de um respeitável segundo lugar</i>	29-31	14	03s:17f
<b>Exemplo 2</b>	Koony Looser and Miquel Faus keeping an eye on each other.	<i>Koony Looser e Miquel Faus, // de olhos um no outro.</i>	27-21	11	03s:16f
<b>Exemplo 3</b>	Amazing shots, huh?	Imagens incríveis, não é?	25	12	01s:22f
<b>Exemplo 4</b>	or do the descents on the mountain bike.	ou fazer as descidas com a BTT.	31	10	02s:11f
<b>Exemplo 5</b>	with more than 3,500 meters of positive elevation gain	<i>com mais de 3500 metros // de elevação positiva acumulados</i>	23-31	13	03s:14f
<b>Exemplo 6</b>	as it served to define the order of the starting boxes for the 1st stage	<i>uma vez que serviu para determinar // a ordem de partida da primeira etapa</i>	34-36	16	03s:19f

<b>Exemplo 7</b>	On the climb, Misser was overtaken by the main group	<i>Na subida, Misser foi ultrapassado // pelo pelotão principal,</i>	34-23	14	03s:15f
------------------	---	--	-------	----	---------

**Anexo VII - Projeto 6 (P6): 60 Minutos**

Projeto 6	Texto de Partida (TP)	Texto de Chegada		Número de Caracteres no TC		Caracteres por Segundo (cps)		Duração de Exposição da Legenda	
		Enviado (TC1)	Emitido na SIC Notícias (TC2)	TC1	TC2	TC1	TC2	TC1	TC2
<b>Exemplo 1 (2 legendas de TC)</b>	My intention is not to seize it and take it and bring it someplace.	A minha intenção não é apreendê-la,	A minha intenção não é apreendê-la	35	-	13	-	02s: 08f	-
		levá-la e trazê-la // para um lugar qualquer.	e levá-la para um lugar qualquer.	18-23	-	16	-	02s: 06f	-
<b>Exemplo 2 (Locução)</b>	Vilnius was almost half Jewish, and a magnet for artists, musicians, poets and dramatists from all over Eastern Europe.	Vilnius era quase metade judaica e um íman para artistas, músicos, poetas e dramaturgos de todo o Leste Europeu.	Vilnius era quase metade judaica e atraía artistas, músicos, poetas e dramaturgos de todo o Leste Europeu.						
<b>Exemplo 3 (Locução)</b>	Many of the local citizens collaborated with the Nazis and	Muitos dos cidadãos locais colaboraram com os Nazis e, num espaço	Muitos dos cidadãos colaboraram com os Nazis e, em seis meses, 50 mil						

	within six months, 50,000 of the 70,000 Vilnius Jews were killed.	de seis meses, 50 mil dos 70 mil judeus de Vilnius foram mortos.	dos 70 mil judeus de Vilnius foram mortos.				
--	---	--	--	--	--	--	--

<b>Projeto 6</b>	<b>Texto de Partida (TP)</b>	<b>Texto de Chegada (TC)</b>	<b>Número de Caracteres no TC</b>	<b>Caracteres por Segundo (cps)</b>	<b>Duração de Exposição da Legenda</b>
<b>Exemplo 4</b>	Some 90 percent to 95 percent of the Jewish population of Lithuania was murdered -- brutally, cruelly, sadistically.	Cerca de 90% a 95%	18	4	03s:15f
		da população judaica // da Lituânia foi assassinada	20-27	13	03s:06f
		brutal, cruel e sadicamente.	28	7	03s:16f
<b>Exemplo 5</b>	Do you know the phrase CPR?	Conhece o conceito de reanimação?	33	14	02s:03f