

Prática de Legendagem: Um Manual de Sobrevivência

Bernardo Miguel Morais Rodrigues

Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução

Área de Especialização em Inglês

Setembro 2013

Prática de Legendagem: Um Manual de Sobrevivência

Bernardo Miguel Morais Rodrigues

Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução

Área de Especialização em Inglês

Setembro 2013

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 da Prof. Doutora Iolanda Ramos (Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa), com a coorientação da Mestre Susana Valdez (Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa) e orientação no local de estágio da Dr.ª Maria Clotilde Ferreira (Dialectus – traduções, legendagem e locução, S.A.).

Agradecimentos

Com a conclusão do percurso académico, tenho de agradecer aos meus pais por todo o esforço que realizaram durante a minha jornada no ensino e por toda a motivação que me inculcaram para ter um futuro melhor.

Agradeço à Professora Iolanda Ramos, que sempre fez todos os possíveis para que a elaboração deste relatório chegasse a bom porto. Sempre demonstrou enorme compreensão e paciência, mesmo nos meus momentos menos produtivos.

Agradeço também à Professora Susana Valdez, por todas as indicações de legendagem e bibliografia facultada para o mestrado e para a elaboração do relatório. Demonstrou imensa compreensão quando os pormenores da elaboração de relatório me escapavam.

Um especial agradecimento para o meu padrinho, grande responsável pelo meu percurso académico e constante fonte de motivação para ser “mais e melhor”.

Agradeço também à minha irmã e ao meu cunhado por toda a ajuda que disponibilizaram durante a realização do relatório e percurso académico.

Há igualmente que agradecer à Dialectus por possibilitar a realização do estágio e um agradecimento especial aos revisores, o Edgar e o Luís Custódio, por todas as indicações e sugestões no decorrer do estágio.

RESUMO

PRÁTICA DE LEGENDAGEM: UM MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Bernardo Miguel Morais Rodrigues

O presente relatório é relativo ao estágio desenvolvido na empresa Dialectus - traduções, legendagem e locução, S.A.. Pretende ser um relato da atividade realizada na empresa, no meio da tradução audiovisual com implicação de meios técnicos e gestão de diversos clientes, bem como uma análise teórica e prática da área da tradução audiovisual. De modo a explicitar as várias dificuldades que surgiram durante o decorrer do estágio, serão apresentados exemplos de tradução e serão analisadas soluções e possíveis hipóteses para a resolução das dificuldades.

PALAVRAS-CHAVE: Tradução; Audiovisual; Legendagem; Dobragem; Estágio.

ABSTRACT

SUBTITLE PRACTICE: SURVIVAL HANDBOOK

Bernardo Miguel Morais Rodrigues

The present report relates to the internship done in Dialectus – traduções, legendagem e locução, S.A.. It aims to account for all the activity developed by the trainee at the company, within the area of audiovisual translation in dealing with technical means and managing various clients, as well as providing an analysis both theoretical and practice in audiovisual translation. In order to clarify several hardships which have risen during the internship, translation examples will be presented and solutions will be scrutinised regarding problem solving.

KEYWORDS: Translation; Audiovisual; Subtitling; Dubbing; Internship.

ÍNDICE

1. DESCRIÇÃO DO ESTÁGIO	2
1.1. CARATERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO DE ACOLHIMENTO.....	2
1.2. DESCRIÇÃO DO TRABALHO REALIZADO	2
2. LEGENDAGEM.....	4
2.1. CARATERIZAÇÃO DA MODALIDADE DA LEGENDAGEM	4
2.2. CLASSIFICAÇÃO DE LEGENDAS.....	5
2.2.1. Parâmetros linguísticos	6
2.2.2. Tempo disponível para elaboração.....	7
2.2.3. Parâmetros técnicos.....	7
2.2.4. Métodos de projeção	7
2.2.5. Formato de distribuição	7
2.3. PROBLEMAS DE TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM	8
2.3.1. Definição de problema tradutório	8
3. PARÂMETROS DE LEGENDAGEM.....	12
4. DOBRAGEM.....	14
4.1. CARATERIZAÇÃO DA MODALIDADE DA DOBRAGEM.....	14
4.2. PROBLEMAS DE TRADUÇÃO PARA DOBRAGEM	16
4.3 DOBRAGEM E LEGENDAGEM.....	19
5. CONTROLO DE QUALIDADE	20
5.1. PROCESSO DE ELABORAÇÃO DE LEGENDAS	21
5.2. REVISÃO	22
6. CONCLUSÕES	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25

ANEXO I.....	i
ANEXO II.....	vi
ANEXO III.....	xiii

LISTA DE SIGLAS

AV - audiovisual

TAVP - texto audiovisual de partida

TP - texto de partida

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Processo de tradução para legendagem na empresa Dialectus.	3
Tabela 1: Classificação de legendas (baseado em Díaz-Cintas e Remael 2007).....	6
Tabela 2: 1º exemplo de problema de tradução para legendagem.....	9
Tabela 3: 2º exemplo de problema de tradução para legendagem.....	10
Tabela 4: 3º exemplo de problema de tradução para legendagem.....	11
Tabela 5: 4º exemplo de problema de tradução para legendagem.....	11
Tabela 6: Parâmetros de legendagem da Dialectus para os diferentes canais.....	12
Figura 2: Fórmula de velocidade de leitura.....	14
Tabela 7: Exemplos de normas de tradução para dobragem.	16
Tabela 8: 1º exemplo de problema de tradução para dobragem.	17
Tabela 9: 2º exemplo de problema de tradução para dobragem.	17
Tabela 10: 3º exemplo de problema de tradução para dobragem.	18
Tabela 11: 4º exemplo de problema de tradução para dobragem.	19
Tabela 12: Análise comparativa entre legendagem e dobragem.	20

1. DESCRIÇÃO DO ESTÁGIO

1.1. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO DE ACOLHIMENTO

O presente relatório é produto do estágio decorrido na empresa Dialectus - Traduções técnica, legendagem e locução, S.A., iniciado a 17 de setembro de 2012 e terminado a 17 de dezembro, tendo uma duração de 3 meses e 400 horas de trabalho, como parte da componente não letiva do mestrado em tradução.

Durante o período do estágio, a Dialectus teve cerca de duas dezenas de funcionários residentes, divididos pelos diferentes departamentos. As gestoras de projeto dispunham do seu espaço próprio, a partir do qual delegavam o trabalho a realizar aos outros departamentos. Para além dos espaços dos tradutores de português e revisores, que funcionam em locais distintos, a empresa dispõe de cinco estúdios de som e um de animação, onde lhe é possível criar as suas produções. No início do estágio, visto que a Dialectus tinha somente 3 tradutores residentes, a maioria do trabalho era encomendada a tradutores independentes.

1.2. DESCRIÇÃO DO TRABALHO REALIZADO

No processo de tradução existem vários intervenientes, a saber o cliente, a gestora de projeto, o tradutor e os revisores de inglês e português. O processo é iniciado quando o cliente encomenda uma tradução à empresa. O trabalho é entregue às gestoras que distribuem ao tradutor disponível e que no seu parecer mais aptidão terá para o realizar. Após uma primeira tradução, é enviada para o revisor de inglês que faz as suas anotações no ficheiro .spt do programa SPOT - Subtitle Editor, o mais usado na empresa, e devolve ao tradutor. O tradutor, após proceder às alterações, reenvia para um outro revisor, o de português. Este, por sua vez, devolve a tradução depois de fazer as suas considerações. O tradutor, nesta última fase, introduz as

últimas alterações necessárias e o trabalho é remetido para as gestoras que enviam o trabalho finalizado ao cliente.

Este é o processo mais completo, contudo, quando o tradutor tem mais experiência, o processo pode não ser tão demorado. Quando o trabalho chega ao tradutor, dispensa a análise do tradutor de inglês e é enviado diretamente para o de português que fará as suas considerações, devolverá o trabalho ao tradutor e este envia-o às gestoras, que o enviam ao cliente, como ilustrado em (1), na Figura 1. O processo pode ser ainda mais simplificado, quando não há revisão de inglês nem de português, ou seja, quando o tradutor finaliza o trabalho, envia-o às gestoras que o enviam diretamente ao cliente, como ilustrado em (2), na Figura 1.

Durante o estágio, as indicações dos revisores, tanto de inglês como de português, eram apresentadas juntamente com justificações para os erros e sugestões de melhoria. Caso não fosse clara a justificação apresentada, era possível apresentar as dúvidas pessoalmente e discutir a melhor solução.

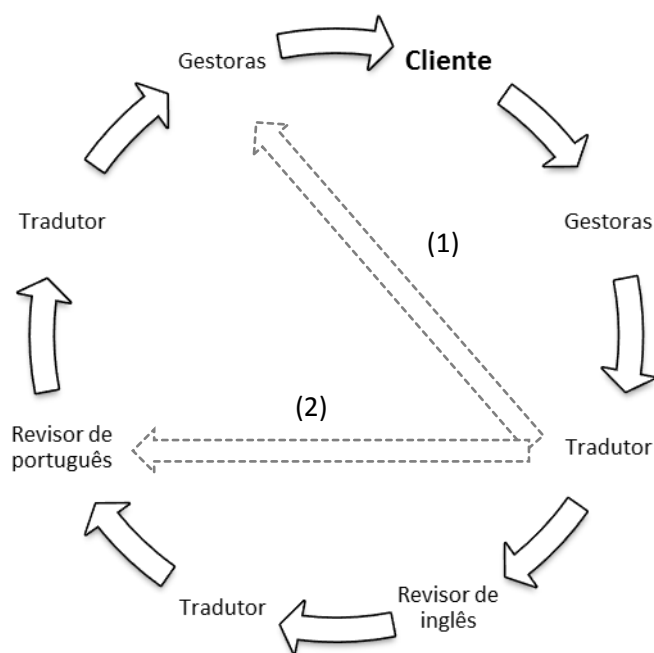


Figura 1: Processo de tradução para legendagem na empresa Dialectus.

O estágio foi supervisionado pela Dr.^a Maria Clotilde Fernandes Faria Ferreira, revisora e formadora na empresa, responsável pela orientação do estagiário enquanto

desempenhou o cargo de tradutor interno de inglês para português. As funções incluíram a tradução e legendagem de peças audiovisuais com o *software* SPOT - Subtitle Editor, na versão 5.1, já com o corretor ortográfico para o novo acordo ortográfico da língua portuguesa. Além de legendagem, também se traduziu para dobragem, no entanto com uma menor incidência, facto que será refletido na organização e conteúdo do presente relatório.

No decorrer do estágio lidou-se com mais de uma dezena de canais (AXN, Digital Mix, Fox, Fox Kitchen, Fuel, MTV, Nickelodeon, SIC Radical, SIC Mulher, VSI, Woods), com parâmetros e processos distintos no contexto audiovisual, que também serão abordados neste relatório. No total, cerca de uma centena de programas de variados canais e durações foram elaborados no decorrer do estágio.

Uma tabela mais pormenorizada com todo o trabalho realizado é apresentada no Anexo I.

2. LEGENDAGEM

Como foi referido em 1.2., a maioria do trabalho realizada durante o estágio centrou-se na tradução e legendagem de conteúdos de origem anglo-saxónica. Díaz-Cintas e Remael afirmam que, apesar de alguns académicos considerarem a existência de até uma dezena de modalidades de tradução audiovisual, a legendagem, juntamente com a dobragem e o *voice-over* compõem as três principais formas deste tipo de tradução (2007:8).

2.1. CARATERIZAÇÃO DA MODALIDADE DA LEGENDAGEM

Apesar de ser uma das áreas em maior expansão no seio dos Estudos de Tradução, a legendagem foi largamente ignorada até aos anos 90. Contudo, com o rápido crescimento de produção informática e imensa grande difusão de conteúdos

surgiu a necessidade de tradução de meios digitais, como asseveram Díaz-Cintas e Remael (2007:8) Em seguida, apresentam uma definição para a modalidade.

(...) translation practice that consists of presenting a written text, generally on the lower part of the screen, that endeavours to recount the original dialogue of the speakers, as well as the discursive elements that appear in the image (letters, inserts, graffiti, inscriptions, placards, and the like), and the information that is contained on the soundtrack (songs, voices off) (2007: 8)

Deste modo, é possível apurar que todos os conteúdos legendados serão compostos por uma trindade de fatores: texto escrito, imagem no ecrã e som, que combina a voz dos personagens intervenientes e trilha sonora capaz de transmitir emoções e momentos do desenlace do enredo. No entanto, esta trindade de fatores não parece ser igualitária. Considera-se que a base do conteúdo seja a imagem, onde é possível seguir o enredo apesar das limitações óbvias resultantes da falta de qualquer outro meio. Em seguida, surge o texto escrito, mais precisamente as legendas, que permitem uma maior compreensão do enredo, e por fim, surge o som, que fornece maior clareza nas entoações e ruídos de fundo.

Devido ao facto de ser considerada como uma prática de tradução com maiores restrições do que outras formas de tradução, visando condensar a quantidade de informação apresentada, certos autores denominam-na como “adaptação”, termo que, de acordo com Díaz-Cintas e Remael tem uma conotação negativa (2007: 11). Mais tarde, surge também o termo “transadaptação”, por parte de Gambier (2003: 178-179 citado em Díaz-Cintas e Remael 2007:11), que Josélia Neves não usa apenas para referir uma solução de legendagem que implica a tradução de códigos acústicos para escritos, mas também a adaptação de códigos visuais para corresponder às necessidades do público com dificuldades de audição (2005: 154).

2.2. CLASSIFICAÇÃO DE LEGENDAS

Díaz-Cintas e Remael, numa tentativa de sistematização, agruparam as legendas de acordo com cinco critérios: parâmetros linguísticos, tempo disponível para

elaboração, parâmetros técnicos, métodos de projeção e formato de distribuição (2007: 13-24). A tabela 7 apresentada em seguida expressa todos os parâmetros referidos.

Parâmetros Linguísticos	Legendas intralinguais
	Legendas interlinguais
	Legendas bilíngues
Tempo disponível para elaboração	Legendas pré-preparadas
	Legendas em tempo real
Parâmetros técnicos	Legendas abertas
	Legendas fechadas
Métodos de projeção	Legendagem termal ou mecânica
	Legendagem fotoquímica
	Legendagem ótica
	Legendagem a laser
	Legendagem eletrônica
Formato de distribuição	Cinema
	Televisão
	Vídeo, VHS
	DVD
	Internet

Tabela 1: Classificação de legendas (baseado em Díaz-Cintas e Remael 2007)

2.2.1. Parâmetros linguísticos

Os três tipos de legendas nestes parâmetros servem propósitos distintos. As legendas intralinguais podem ser utilizadas para elucidar o público sobre dialetos dos personagens, por serem de difícil compreensão, ainda que a língua de chegada e de partida seja a mesma. Por exemplo, o dialeto madeirense poderia ser legendado para um dialeto estremenho, de maior facilidade de compreensão por um público maior. Por sua vez, as legendas interlinguais, as mais comuns nas emissões televisivas

portuguesas, servem não só para permitir a transposição dos signos verbais de uma língua de partida para signos escritos de uma língua de chegada, facilitando não só a compreensão do público que não esteja familiarizado com a língua de partida, mas também a aprendizagem de uma nova língua através da visualização do conteúdo legendado.

2.2.2. Tempo disponível para elaboração

As legendas pré-preparadas são aquelas que o tradutor pode elaborar atempadamente, antes da emissão do conteúdo. Por outro lado, as legendas elaboradas em tempo real são emitidas assim que são realizadas, sendo por isso associadas a entrevistas, anúncios ou declarações de grande importância.

2.2.3. Parâmetros técnicos

As legendas abertas não podem ser removidas da emissão, fazem parte do conteúdo a ser emitido. As legendas fechadas estão associadas a emissão de DVD, onde o público pode escolher se pretende a presença de legendas, ou à funcionalidade de teletexto.

2.2.4. Métodos de projeção

Todos os processos citados estão relacionados com os diferentes métodos de associar as legendas ao conteúdo a que pertencem. De acordo com a linguagem vulgar, este processo é conhecido por “queimar legendas”. Tanto quanto foi possível apurar, o método eletrónico é o mais comum na empresa Dialectus.

2.2.5. Formato de distribuição

Dependendo do meio a que se destinam, as legendas podem ter de cumprir diferentes requisitos, como por exemplo, o número de caracteres por cada linha, ou o número de fotogramas da emissão, em que a televisão tem uma sucessão de 25 fotogramas por segundo e o cinema 24.

De acordo com esta classificação, todas as legendas produzidas durante o estágio foram interlinguais, pré-preparadas, abertas, para projeção eletrónica e distribuídas para televisão.

2.3. PROBLEMAS DE TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM

Durante o processo de tradução para legendagem, como é expectável em qualquer atividade inerente a um processo tradutório, surgem problemas na transposição de uma mensagem num contexto de partida para um contexto de chegada. Porém, em primeiro lugar, é necessário definir o que se entende por problema tradutório. Afirma Toury (2011: 169) relativamente à falta de consenso para o termo “problema”: “The mere recurrence of a word across a range of texts does not guarantee sameness of designated concept, especially when the word has been taken over from another field.”

2.3.1. Definição de problema tradutório

No seu artigo “Para uma tipologia das dificuldades de tradução”, Ana Maria Bernardo (1997) apresenta várias tipologias de teóricos germânicos para dificuldades e problemas tradutórios, como Koller (1972), Wilss (1977), Krings (1986) e Königs (1987), bem como Nord (1987). Ana Maria Bernardo refere ainda que Nord é a única autora a fazer a distinção entre problemas e dificuldades (1997:78).

Ana Maria Bernardo procura criar uma distinção entre o termo “problema” e “dificuldade”. Assim sendo, devido a automatismos resultantes da prática para a superação de obstáculos sentidos na tradução, problemas tradutórios são, por conclusão, próprios de alunos de tradução ou de tradutores pouco experientes, e apresenta uma definição restritiva do termo “dificuldade”:

Uma dificuldade de tradução é um obstáculo levantado por uma unidade de tradução que pode ir desde o nível fónico até elementos extratextuais em que o tradutor hesita na fase de *transfer* para a língua de chegada e que só resolve através de reflexão, implicando portanto a aplicação de uma estratégia cognitiva determinada, se o tradutor não quiser cair num decisionismo arbitrário, e de que resulta uma tradução deficiente ou menos conseguida se o tradutor não a souber resolver. (Bernardo 1997: 77)

Por sua vez, Hurtado Albir (2001) apresenta uma definição de problema tradutório, sem fazer distinção, ao contrário de Nord e Bernardo, entre “problema” e “dificuldade”.

Dificultades de carácter objetivo con que puede encontrarse el traductor a la hora de realizar una tarea de traducción; los problemas de traducción pueden ser: *lingüísticos, textuales, extralingüísticos, de intencionalidad y pragmáticos*. Los problemas de traducción tienen un carácter multidimensional ya que en una misma unidad problemática puede darse la conjunción de varias categorías de problemas. (Hurtado 2001: 639)

Para a análise dos problemas encontrados no processo de tradução para dobragem aquando do estágio, dá-se preferência à definição de Hurtado Albir que apresenta um contexto mais lato para o termo.

Devido, em parte, à quantidade de legendagem elaborada, seria expectável o surgimento de estâncias de maior dificuldade de transposição de um código visual para um texto escrito. De todos os canais com que se lidou na duração do estágio, os problemas mais complexos resultaram, sobretudo, de duas séries do canal Fox, “The IT Crowd – Os Informáticos” e “Call Me Fitz”. Nas tabelas seguintes serão apresentados os textos de partida, bem como as traduções apresentadas.

Texto de partida	Solução apresentada
<p>(Heidi Klum apresenta David Hasselhoff nos EMA em Frankfurt de 2012)</p> <p>Because tonight, he bravely attempted to better Felix Baumgartner’s world record, 24 miles jump from the edge of space, by jumping from 25 miles up and landing right here at the 2012 EMA, right here in Frankfurt.</p> <p>(Chega David Hasselhoff)</p> <p>35 miles from space into Frankfurt!</p>	<p>Porque esta noite, tentou quebrar o recorde mundial de Felix Baumgartner do salto de 39 km do espaço, saltando 40 km e aterrando aqui, nos EMA 2012, aqui, em Frankfurt.</p> <p>56 km do espaço até Frankfurt!</p>

Tabela 2: 1º exemplo de problema de tradução para legendagem.

Este primeiro exemplo apresentado surge na emissão dos prémios EMA 2012 realizados pela MTV. Considera-se ser uma falha por parte de David Hasselhoff, que pode parecer uma simples confusão entre 25 e 35 milhas, mas que, depois da conversão para quilómetros, causa estranheza no leitor das legendas. Por não haver qualquer referência à distância anunciada por David Hasselhoff, de 56 quilómetros, torna-se evidente a distorção do que seria um possível guião para a cerimónia. Não é propriamente uma dificuldade de tradução, mas de uma perspetiva de leitura poderia causar confusão no público da MTV.

Texto de partida	Solução apresentada
<p>(Pedido de café de Fitz)</p> <p>Tall half skinny one percent extra hot split quad shot half sweet caramel macchiato.</p> <p>No whip. Okay, whip.</p>	<p>Um Macchiato de caramelo, escaldado, leite magro, sem açúcar, duas medidas de café e duas de descafeinado, sem espuma.</p> <p>Está bem, com espuma.</p>

Tabela 3: 2º Exemplo de problema de tradução para legendagem.

No episódio 8 da terceira temporada de “Call Me Fitz”, Larry tenta oferecer um café a Fitz de modo a animá-lo, o exemplo apresentado ilustra o pedido de Fitz. A maior problemática deste segundo exemplo está relacionada com a quantidade de discurso proferido num curto espaço de tempo, bem como a condensação de significado em cada termo utilizado. Devido à rápida dicção, com uma duração de cinco segundos até ao termo *macchiato*, foi necessária a divisão em duas legendas, ambas com uma duração mais curta do que seria desejável. Apesar da curta exposição, não se recebeu qualquer indicação crítica acerca da tradução apresentada.

Texto de partida	Solução apresentada
<p>The rally for all people everywhere...</p> <p>A rally for RAPE?</p>	<p>O comício de pessoas ali e por aqui...</p> <p>O Comício do PAPA?</p>

<p>(Larry e Fitz são detidos pela Polícia)</p> <p>City doesn't take too kindly to Aryan rallies.</p> <p>Go figure.</p> <p>- It's a peace rally.</p> <p>- That's a swastika!</p> <p>(Surge na imagem um panfleto)</p> <p>All Races, Yes! Apartheid, No!</p> <p>Or A.R.Y.A.N Rally</p> <p>But, that's the Tibetan symbol for peace.</p>	<p>A cidade não gosta muito de comícios arianos.</p> <p>Que estranho.</p> <p>- É um comício pela paz.</p> <p>- Isto é uma suástica.</p> <p>É o símbolo do Tibete para a paz.</p>
---	---

Tabela 4: 3º exemplo de problema de tradução para legendagem.

Nestas duas instâncias, também da série “Call Me Fitz”, há uma clara manipulação de significados de nomes e siglas, o que seria complexo transpor para uma língua de chegada. A primeira ocorrência contém a sigla RAPE com uma conotação claramente negativa e sexual, que teria de ser recriada no texto de chegada. A solução encontrada procura igualmente conter o jargão sexual do texto de partida, sendo desse modo necessária a alteração do nome do comício para “pessoas ali e por aqui”. A segunda instância é referida por ser uma outra ocorrência deste mesmo processo, porém devido ao curto tempo para a explicitação do nome do comício, não foi possível a tradução do panfleto, ficando apenas a associação da cruz suástica ao movimento nazi e ao Tibete.

Texto de partida	Solução apresentada
<p>(Roy está num elevador)</p> <p>Is this as fast as this goes?</p> <p>(A resposta é um aceno positivo)</p>	<p>Isto não anda mais depressa?</p>

Tabela 5: 4º exemplo de problema de tradução para legendagem.

Este último exemplo é possivelmente o mais interessante. No 2º episódio da quarta temporada de “The IT Crowd – Os Informáticos”, Roy fica preso num elevador de lavagem de janelas com um indivíduo que não conhece. Ao querer apressar-se para chegar ao solo, pergunta *Is this as fast as this goes?* e a resposta é um aceno positivo. A solução apresentada “Isto não anda mais depressa?” requer uma resposta negativa, tornando-se assim uma solução inaceitável. Após a revisão de inglês, foi sugerido “Só anda a esta velocidade?”. Durante todo o estágio foi a única ocorrência deste tipo de situação contraditória.

3. PARÂMETROS DE LEGENDAGEM

A empresa Dialectus, por indicação dos vários clientes, dispõe de vários documentos de parâmetros de legendagem para os diferentes canais a que se destinam os ficheiros legendados. Seja por limitações técnicas ou preferências de emissão, os parâmetros são variados e servem de guias para os programas de legendagem. Em seguida, é apresentada uma tabela com os parâmetros dos distintos canais indicados em 1.2. com que se lidou durante o estágio.

Canal	Tamanho de linha	Carateres por linha	Intervalo entre legendas (fotogramas)	Duração mínima (segundos)	Duração máxima (segundos)	Barras	Itálicos	Assinatura Tradutor/Empresa
AXN	5000	35	4	1	6	X	X	✓
Digital Mix	5400	37	3	1	6	X	✓	X
Fox	5400	36	4	1	6	X	✓	✓
Fox Kitchen	5400	36	4	1	6	X	✓	✓
Fuel	6000	48	3	1	5:20	X	✓	✓
MTV	5200	37	2	1	7	✓	✓	X
Nickelodeon	5000	35	3	1	6	X	X	X
SIC Mulher	5300	37	3	1	6	✓	✓	✓
SIC Radical	5300	37	3	1	6	✓	✓	✓
VSI	5400	37	4	0:20	6	✓	✓	X
Woods	5500	38	4	1	5	X	✓	✓

Tabela 6: Parâmetros de legendagem da Dialectus para os diferentes canais.

Um outro parâmetro de grande importância para a produção de legendas é a velocidade de leitura, que influencia não só a quantidade de caracteres possíveis, mas também o tempo de exposição. Díaz-Cintas e Remael afirmam o seguinte:

It is very frustrating and disconcerting to see how the subtitle disappears from the screen when we have not yet finished reading it, or to end up with a feeling of stress because we have been forced to read too fast and have not had the time to enjoy the images: the typical occasion on which we feel that we have “read” rather than “watched” the film (2007: 95)

Tanto quanto foi possível apurar, a velocidade de leitura está dependente de vários fatores tais como idade do público-alvo, conteúdo a ser transmitido, vocabulário empregue e mesmo divisão de legendas. O meio de difusão também é relevante para este fator, aumentado a velocidade caso se trate de legendagem para DVD ou para cinema (Díaz-Cintas e Remael 2007: 96), pois presume-se que o público que assiste a um DVD tem a possibilidade de retroceder a emissão, caso não tenha tempo suficiente para compreender a legenda, e o público de cinema tem maior facilidade em ler devido ao tamanho acrescido do ecrã. Contudo, na pesquisa para a elaboração do relatório, não foi possível encontrar nenhuma investigação que demonstre nenhuma destas pressuposições comumente aceites entre os profissionais. No âmbito do projeto TIME – Translation Research Training: An integrated and intersectoral model for Europe, Sara Ramos Pinto desenvolveu um estudo enquadrado no subprojeto 2a – Multimedia and Multimodal Translation: Accessibility and Reception – com o objetivo de apurar, entre outras coisas, até que ponto os diferentes tipos de legendagem são eficazes em termos da sua compreensibilidade e qual o papel da proficiência na língua de partida e a familiarização dos espectadores com legendagens na eficácia das mesmas. Porém, até à data, os resultados ainda não foram publicados.

Por norma, o valor da velocidade de leitura situa-se nos 12 caracteres por segundo, chegando aos 15 para o público de DVD. A figura 2 demonstra a fórmula apresentada para determinar a velocidade de leitura em palavras por minuto, valor também empregue para determinar este parâmetro.

Velocidade de leitura

$$\textit{Palavras por minuto} = \textit{carateres por segundos} \times \frac{60 \textit{ segundos}}{5 \textit{ carateres por palavra}}$$

Figura 2: Fórmula de velocidade de leitura

4. DOBRAGEM

Durante o decorrer do estágio, houve também a oportunidade de traduzir para dobragem, uma modalidade de tradução audiovisual bastante distinta da legendagem. No total, foram realizadas 16 traduções para dobragem da série de animação “Sheldon”, uma produção de conteúdo infantil cujos protagonistas são um molusco e os seus companheiros subaquáticos.

4.1. CARATERIZAÇÃO DA MODALIDADE DA DOBRAGEM

Em Portugal, a modalidade de eleição para conteúdo audiovisual de origem estrangeira é a legendagem. A modalidade da dobragem tem a sua aplicação maioritariamente em anúncios publicitários, filmes e animações infantis, bem como telenovelas com origem na América Latina, dobradas para o português brasileiro (Rosa 1999 citada em Gambier e Gottlieb 2001: 213). Este facto foi recentemente corroborado pelo estudo encomendado pela Comissão Europeia, publicado em 2011, onde se conclui que Portugal, juntamente com outros 27 países da Europa, tem preferência pela legendagem para emissão de conteúdos audiovisuais produzidos além-fronteiras (Safar 2009).

Hurtado Albir (2001: 635) define a modalidade de dobragem da seguinte forma:

Modalidad de traducción en la que el texto visual permanece inalterado y se substituye el texto oral original por otro texto oral en otra lengua. Su característica fundamental es la fase de ajuste.

Hurtado Albir avança ainda que a sincronização é uma das componentes do processo onde o texto traduzido é adaptado aos movimentos da boca das personagens e à duração desse mesmo movimento, podendo ocorrer três tipos de sincronia: a fonética, a quinésica e a isocronia (2001: 634).

A primeira das sincronias, a fonética, relaciona a duração do texto enunciado pelos atores com a duração do movimento dos lábios dos personagens. Um dos teóricos funcionalistas no estudo da relação do movimento dos lábios com o texto anunciado, Fodor (1976), defende que os fonemas deveriam ser o mais semelhante possível da língua de chegada, de forma a atenuar o ruído da tradução, chegando a apresentar métodos para possibilitar essa ação. Os prazos apertados no meio audiovisual tornam o uso de técnicas para reduzir o ruído da tradução difíceis de executar realisticamente. Por sua vez, Hurtado Albir define a sincronia quinésica como a adequação da tradução às ações e movimentos dos atores e a mesma autora apresenta também uma definição de isocronia, em que a tradução se adequa à duração temporal dos enunciados dos atores (2001: 640).

Tal como a legendagem, também a dobragem sofreu alterações com a diminuição dos prazos de entrega. De acordo com as opiniões expressas pelos atores envolvidos no processo de sonorização dentro dos estúdios da Dialectus, é bastante difícil para um ator com pouca experiência iniciar-se na área de dobragem devido ao reduzido tempo permitido para visualizar o conteúdo a ser sonorizado. Anteriormente, eram concedidas aos atores várias visualizações do conteúdo porém, atualmente, é comum, para esta empresa, realizar a sonorização à primeira passagem.

De modo a assegurar a qualidade da dobragem e também para facilitar a ação dos atores, o processo de tradução para dobragem tem de respeitar um número elevado de normas que, pela sua extensão, serão apresentadas na íntegra no Anexo II, um documento que contém as normas de tradução para dobragem, facultado pela

Dialectus. Em seguida, na Tabela 1, são apresentados exemplos das normas de tradução de guiões para dobragem.

Espaço entre linhas – normal
Alinhamento do texto – justificado
Tamanho da letra – 14
Tipo de letra – Arial
Não fazer parágrafo entre a identificação da personagem e o texto.

Tabela 7: Exemplos de normas de tradução para dobragem.

De modo a demonstrar uma instância do resultado da aplicação das normas da empresa para a tradução de guiões para dobragem, será apresentada um excerto de um guião traduzido no Anexo III. Terá também a finalidade de expressar a necessidade da formatação necessária à identificação computadorizada de *takes*, bem como a transcrição de expressões de emoção ou estado, por exemplo, choro ou respiração ofegante.

4.2. PROBLEMAS DE TRADUÇÃO PARA DOBRAGEM

Como foi já referido, a totalidade de traduções para dobragem elaboradas durante o estágio destinou-se à série animada “Sheldon”, de origem anglo-saxónica e animada por estúdios tailandeses. Por ser um conteúdo audiovisual com um público-alvo infantil, a série contém inúmeros mecanismos cómicos para o entretenimento dos telespectadores, e tais mecanismos podem originar alguns problemas no momento da tradução. Na tabela 2 abaixo, é apresentada uma seleção de instâncias onde é possível comparar o texto de partida com a solução apresentada.

Texto de partida	Solução apresentada
To begin our festivities, we have a musical presentation for Mayor Yoka from Shell Land's favorite band, Baits Motel.	Para começar as celebrações, temos uma atuação musical para o Presidente Yoka da banda preferida da Terra das Conchas, os Isco Riscado.
I dreamed of being like Eric Clampton on guitar, but the truth was, I was less fish than chicken.	Mas lembro-me que no início da minha carreira, sonhava ser como o "Eric Clampton" na guitarra, mas, na verdade, era mais um medricas do que um peixe.

Tabela 8: 1º exemplo de problema de tradução para dobragem.

Nesta primeira instância é possível verificar dois modos distintos de lidar com referências musicais presentes no episódio 11 da série animada. Num primeiro momento, surge o nome de uma banda "Baits Motel" que se considera ser uma alusão ao grupo musical New Wave norte-americano "Bates Motel", criado no final da década de 1970. Apesar do possível desconhecimento por parte do público infantil de tal referência, é necessário conservar algum tipo de conteúdo cómico e apelativo. Assim sendo, optou-se pela solução apresentada "Isco Riscado" numa tentativa de alusão ao contexto aquático da série com a corrupção da expressão popular "disco riscado". No segundo momento, surge a referência ao músico Eric Clapton. Optou-se por manter a referência com o termo "Eric Clampton", por exigir menos implicações referenciais, relativas à imagem do personagem apresentado no ecrã. Seria possível transpor todo o contexto musical para o universo português como referências a músicos e grupos musicais populares, contudo não foi uma solução considerada pela empresa.

Texto de partida	Solução apresentada
If my perpetual motion machine is going to work, I need some ocean motion potion.	Se quero que a minha máquina funcione, preciso de um pouco de poção de ação da vazão.
Only a nit wit would knot near a net.	É irresponsável renderes-te a uma rede ridícula.

Tabela 9: 2º exemplo de problema de tradução para dobragem.

Na tabela 3 surgem instâncias de aliterações. Considerou-se que o ritmo das aliterações era um fator importante a conservar. Sendo assim, no episódio 22, a expressão *ocean motion potion* teve a sugestão de “poção de ação da vazão”, de modo a preservar algum tipo de aliteração. Uma outra ocorrência de aliterações surgiu no episódio 25, com a expressão no texto de partida *only a nit wit would knot near a net*. Devido à necessidade de uma solução de dicção rápida, exigida pelos fonemas curtos da expressão do texto de partida, optou-se por reduzir o número de palavras no texto de chegada, com a sugestão de uma aliteração com a letra r.

Texto de partida	Tradução apresentada
Charming ham, farming yams, disarming lambs, brainstorming rams.	Peixes com cartolas, vegetais artolas, mágicas molas e coloridas carambolas.

Tabela 10: 3º exemplo de problema de tradução para dobragem.

Neste último exemplo apresentado, surge uma problemática acrescida, que ocorreu com menos frequência na tradução realizada para dobragem. Durante as duas primeiras enumerações do texto de partida, há a presença na imagem da descrição efetuada. Isto é, para a expressão *charming ham*, surge na imagem um peixe aperaltado, que aparenta ser de alta sociedade, e para *farming yams* surge a imagem de inhames. Foi necessária adaptar a rima a estes dois primeiros exemplos, havendo depois a manobrabilidade de se criar a concordância dos restantes com estes dois.

Apesar de todos os esforços e devido em parte às restrições de prazos inerentes a qualquer tipo de atividade, há, por vezes, instâncias onde não surgem as melhores soluções. Na tabela 5 abaixo é apresentada a solução que se considera ser a menos conseguida.

Texto de partida	Tradução apresentada
I'm the guy who put the flip in flip-flop. Before I invented the "flip", the invention was a "flop".	Fui eu que ajudei a inventar as sandálias. Antes usavam-se botas na praia, agora é muito mais giro.

Tabela 11: 4º exemplo de problema de tradução para dobragem.

Neste momento do episódio 25 da série ocorre a segmentação do termo *flip-flop*, aproveitando o significado isolado do termo *flop*. No texto de chegada não foi conseguida essa mesma segmentação, ou qualquer outra de valência semelhante. Sendo assim, optou-se por transformar todo o enunciado, criando no decurso da solução uma outra situação caricata.

Tanto quanto foi possível apurar, todas as soluções foram aceites pelos atores em estúdios, não havendo qualquer tipo de comentário sobre a adequação ou qualidade das sugestões apresentadas aquando da tradução dos guiões.

4.3 DOBRAGEM E LEGENDAGEM

A dobragem é, como foi referido anteriormente, o meio de eleição para conteúdos infantis e publicitários (Rosa 1999), e uma comparação entre a modalidade de legendagem e dobragem é algo presente em várias publicações académicas sobre tradução audiovisual. No seguimento dos trabalhos de Rosa (2009), Xavier (2009: 30) adapta o trabalho de Díaz-Cintas (2003) apresentando a seguinte tabela:

Legendagem	Dobragem
Barato	Caro
Mantém diálogo TP	Omite diálogo TP
Mais rápido e menos laborioso	Mais lento e laborioso
Fomenta aprendizagem de línguas estrangeiras	Aparenta ser produto doméstico
Mantém vozes originais	Vozes de atores de dobragem podem ser repetitivas
Melhor para surdos e imigrantes	Melhor para (semi-) analfabetos e crianças
Contamina a imagem do TAVP	Respeita a imagem do TAVP
Maior redução do TP	Menos redução do TP
Não permite sobreposição dos diálogos	Permite sobreposição dos diálogos
Dispersão de atenção: imagem + texto escrito + banda sonora TAVP	O espectador pode concentrar-se na imagem e banda sonora
Mais difícil de manipular	Permite maior manipulação de diálogos
Transfere menos calques linguísticos	Transfere mais calques linguísticos

O espectador perde-se, quando se distrai ou não lê a legenda	O espectador pode seguir o enredo, mesmo quando se distrai da imagem
Sujeita a constrangimento de limitações de espaço e tempo	Sujeita a constrangimento de sincronização labial (em grandes planos)
Inclui vários modos: oral e escrito	Inclui um só modo: oral
Usada para qualquer programa AV	Usada somente para filmes e séries televisivas
Transferência da oralidade para escrita	Mantém-se a oralidade
Pode efetuar ilusão cinematográfica	Permite maior ilusão cinematográfica.

Tabela 12: Análise comparativa entre legendagem e dobragem.

5. CONTROLO DE QUALIDADE

Um fator fundamental na elaboração em ambiente empresarial de legendagem é a qualidade apresentada, que não só representa o trabalho realizado pelo tradutor-legendador, mas também o nível requerido pela empresa, sendo o seu cartão-de-visita. Na Dialectus, o processo de controlo de qualidade que se verificou era complexo e rigoroso, tendo como objetivo a redução de falhas que podem ocorrer durante o processo de tradução.

De modo a atenuar a necessidade de um maior controlo de qualidade de tradução, é necessário uma seleção indicada dos tradutores a colaborar com a empresa, caso verificado com a Dialectus. Anteriormente à realização do estágio, realizou-se um teste de demonstração de qualidades tradutórias. O processo incluía uma tradução de um guião, com auxílio de meio visual, sem incluir legendagem. De facto, tanto quanto foi possível averiguar, parece ser esta a norma em empresas de legendagem. De acordo com o artigo de Gummerus e Paro “Translation Quality: An Organizational Viewpoint”, os principais fatores envolvidos na seleção de um tradutor são: competência de escrita na língua nativa, capacidade técnicas de tradução, compreensão auditiva e motivação, apresentando também outros critérios relevantes à qualidade.

Our experience is that to ensure good quality, you need to focus on at least the following variables: criteria for the recruitment of translator (qualification, selection, testing), methods for and time-span of on-the-job training, and revising and editing translations. Other factors affecting the translation quality are naturally the general working conditions (fees, tools, schedule, professional status etc.) (2001: 133)

5.1. PROCESSO DE ELABORAÇÃO DE LEGENDAS

Devido à natureza segmentada do processo de legendagem, o tradutor-legendador pode, com alguma facilidade, cometer erros ou ser induzido em falha por uma cadência mais célere do meio sonoro. Assim, o processo de elaboração de legendas deve ter como propósito a redução de falhas, permitindo um ritmo de trabalho veloz e eficiente.

Durante o decorrer do estágio, foi adquirida uma metodologia de trabalho, por indicação da formação recebida, que se considera ser a norma de legendagem na empresa Dialectus. No processo de legendagem abaixo apresentado, pretende-se seguir a terminologia de Sanchez (2004 citada em Xavier 2009: 42).

- I. Tradução e adaptação do guião;
- II. Confirmação de tamanho de legendas;
- III. Corretor ortográfico do programa de legendagem;
- IV. Corretor ortográfico do programa Word do Microsoft Office¹;
- V. Legendagem/*Spotting*²;
- VI. Acerto de tempos de legendagem;
- VII. Verificações do programa de legendagem;
- VIII. *Off-set*³;
- IX. Simulação/Revisão.

¹ Apesar da associação do programa de legendagem com o programa Office da Microsoft, há uma clara distinção na qualidade de verificação ortográfica entre os dois. A vantagem de uma primeira verificação com o programa de legendagem permite a alteração automática nas legendas, sendo que a segunda verificação, mais rigorosa, permite verificar concordância em número, género e adequação de conjugações verbais.

² Não deve ser expectável que a legendagem fique definitiva à primeira passagem. Este passo serve apenas para marcar o tempo de exposição disponível para cada legenda, sendo depois corrigida no passo seguinte.

³ Diferença entre tempo de reação do tradutor-legendador e entrada da legenda. Por norma, entre 6 a 12 fotogramas, dependendo da capacidade de reação do tradutor e do equipamento.

Tanto quanto foi possível apurar, é altamente recomendável que se realize a simulação do vídeo com os tempos de exposição de legendas, pois além de permitir verificar quaisquer falhas aquando da elaboração de legendas, reduz também a ocorrência de legendas com tempos de exposição desadequados. Por exemplo, caso o tradutor-legendador indique que o tempo de saída de uma legenda é exatamente quando a mensagem auditiva é interrompida, após o *off-set* essa mesma legenda terá um tempo de saída de 6 a 12 fotogramas antes do fim da mensagem. Um outro ponto igualmente relevante para a simulação das legendas é o facto de os corretores ortográficos serem insuficientes para assegurar a inexistência de erros ortográficos, sendo que um controlo de qualidade baseado apenas em corretores ortográficos é totalmente inadequado (James 1996 citado em Gambier e Gottlieb 2001: 152).

A form of quality control which comprises a spellcheck, a preliminary reading of the subtitled texts followed by a full viewing of the subtitled programme is likely to produce a more satisfactory quality control outcome. The subtitle editor will have viewed the subtitles twice and from two different standpoints. (*ibidem* 154)

5.2. REVISÃO

Para além do processo de elaboração de legendas, a revisão é igualmente relevante ao assegurar a qualidade do conteúdo emitido. Durante o decorrer do estágio, foi possível colaborar com Luís Custódio, um dos revisores da Dialectus, que facultou esclarecimentos acrescidos sobre o processo de revisão. Tanto quanto foi possível apurar, os revisores da Dialectus revêm a maioria dos ficheiros de legendagem, à exceção do trabalho dos tradutores de maior experiência e cuja confiança por parte da empresa leva a abdicar do processo de revisão. Por norma, todo o trabalho dos novos tradutores a colaborar com a empresa é sujeito a revisão.

Tal como foi já indicado em 1.2., os trabalhos revistos voltam ao tradutor para que efetue as devidas alterações. No processo de legendagem desta empresa, as sugestões são indicadas em ficheiro .spt, que, ao contrário da extensão .pac, permite anotações.

Com base na quantidade de sugestões, Luís Custódio elaborou uma fórmula para a avaliação das traduções que equaciona o número de legendas e o número de legendas, bem como o tempo de revisão, entre outros fatores. Uma das possibilidades de uma tal fórmula seria permitir adequar conteúdos aos tradutores, isto é, o tradutor com menor número de sugestões em certo tipo de programa deveria ser a escolha preferencial para a realização de um trabalho em detrimento de um outro tradutor com um maior número de sugestões de correção.

Também importante para o processo de revisão é assegurar a coerência dos termos de possíveis glossários. Sendo provável que séries de várias temporadas ou com um grande número de episódios não sejam realizadas por apenas um tradutor, é relevante que estejam à disposição glossários, devendo estes ser elaborados e atualizados pelos revisores e facultados aos tradutores.

Não se verificou ainda a existência na empresa de uma grelha de erros com a distinção de maior a menor gravidade, ou mesmo incluindo os erros vulgarmente designados por *showstoppers*, cuja gravidade exige que o texto audiovisual de chegada não possa ser emitido sem a resolução do erro.

O último processo relativo às legendas na empresa é a conjugação de vídeo e legenda, em que o último posto de controlo, de acordo com informações recebidas, pode realizar correções de falhas ortográficas, se ocorrerem em número mínimo. Caso contrário, o ficheiro de legendas é devolvido ao tradutor para correção.

6. CONCLUSÕES

O estágio realizado na Dialectus, com a duração de três meses, foi uma experiência imensamente enriquecedora, onde tive a oportunidade de trabalhar numa empresa com uma grande representatividade no mercado na área da tradução audiovisual. Certamente, foi uma experiência cuja curta duração não permitiu uma maior adequação ao ritmo empresarial, pois, de acordo com indicações da empresa,

um novo tradutor demora cerca de seis meses a um ano a ter total autonomia dentro da Dialectus.

O presente relatório permitiu apresentar as dificuldades e dúvidas sentidas por um estagiário e novato na área da tradução audiovisual, mas também as soluções e metodologia que lhe permitiu sobreviver, mesmo sem um manual de instruções. Devido às imensas normas e rigorosos procedimentos, pode ser extremamente complexo o início de atividade empresarial no meio da tradução para legendagem e para dobragem.

A possibilidade de lidar com tradução para dobragem, bem como legendagem, permitiu conhecer um novo prisma de métodos, processos e equipamentos necessários à adequação de um texto na língua de partida para outro na língua de chegada. Tornou-se claro que é uma área que tem sofrido grandes desenvolvimentos e onde novas tecnologias podem impulsionar a inovação em maior escala.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albir, Hurtado. *Traducción y Traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2001.

Bernardo, Ana Maria. "Para uma tipologia das dificuldades de tradução". *Runa: Revista Portuguesa de Estudos Germanísticos* 27 (1997-98): 75-94.

Díaz-Cintas, Jorge. "Teoría y práctica de la subtitulación" in: Xavier, Catarina Duarte Silva de Andrade. "Esbatendo o tabu: estratégias de tradução para legendagem em Portugal", Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, 2009.

Díaz-Cintas, Jorge e Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: San Jerome, 2007.

Fodor, István. "Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects". in: *(Multi) Media Translation – Concepts, Practice, and Research*. Ed. Yves Gambier e Henrik Gottlieb. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2001.

Gummerus, Eivor e Catrine Paro. "Translation Quality: an organizational viewpoint". *(Multi) Media Translation – Concepts, Practice, and Research*. Ed. Yves Gambier and Henrik Gottlieb. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2001: 133-142.

James, Heulwen. "Quality Control of Subtitles: Preview or Review?" *(Multi) Media Translation – Concepts, Practice, and Research*. Ed. Yves Gambier e Henrik Gottlieb. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2001: 151-160.

Neves, Josélia. "Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and the Hard-of-Hearing" in: Díaz-Cintas, Jorge e Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: San Jerome, 2007.

Rosa, Alexandra Assis. "The Centre and the Edges. Linguistic Variation and Subtitling *Pygmalion* into Portuguese" in: *(Multi) Media Translation – Concepts,*

Practice, and Research. Ed. Yves Gambier e Henrik Gottlieb. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2001: 213-221.

----- “Ay: there’s the rub’: Algumas Questões em Tradução Audiovisual” in: Xavier, Catarina Duarte Silva de Andrade. “Esbatendo o tabu: estratégias de tradução para legendagem em Portugal”, Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, 2009.

Safar, Hayssam & al. “Study on the use of Subtitling – the potential to encourage foreign language learning and improve the mastery of foreign languages”. European Commission 2009. *eacea.ec.europa.eu*. Media Consulting Group. n.d. 24 setembro 2013.

Sánchez, Diana. “Subtling methods and team-translation” in: Xavier, Catarina Duarte Silva de Andrade. “Esbatendo o tabu: estratégias de tradução para legendagem em Portugal”, Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, 2009.

Toury, Gideon. “Translation Problem”. *Handbook of Translation Studies*. Ed. Yves Gambier e Luc Van Doorslaer. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2011: 169-174.

Yves, Gambier. “Introduction. Screen transadaptation: perception and reception” in: Díaz-Cintas, Jorge e Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: San Jerome, 2007.

ANEXO I

TRABALHO REALIZADO DURANTE O ESTÁGIO

Tradução e Legendagem

Canal					
Digital Mix					
Nome de programa	Nome de programa traduzido	Número de episódio	Duração (horas:minutos:segundos)	Número de legendas	Legendas por minuto
VTS_01_1	n/a	n/a	00:04:13	65	15,42
VTS_01_1B	n/a	n/a	00:11:15	138	12,27
VTS_02_1	n/a	n/a	00:02:24	43	17,92
VTS_03_1	n/a	n/a	00:04:01	60	14,94
DVD ANGOLANOS NOUREDDINE DJOUDI	n/a	n/a	00:21:07	265	12,55

Nickelodeon					
iCarly	iCarly	503	00:23:30	19 ¹	0,81
N-Vision	N-Vision	Especial de Natal	00:11:00	95	8,64

Fox					
Call Me Fitz	Chamem-me Fitz	301	00:27:49	477	17,15
		302	00:26:02	429	16,48
		303	00:26:08	430	16,45
		304	00:26:46	470	17,56
		305	00:26:04	475	18,22
		306	00:27:04	479	17,70
		307	00:26:22	476	18,05
		308	00:26:19	415	15,77
The IT Crowd	Os Informáticos	303	00:23:42	289	12,19
		401	00:24:27	402	16,44
		402	00:23:48	358	15,04
		403	00:23:09	338	14,60
		404	00:24:09	343	14,20
		405	00:21:57	360	16,40
		406	00:24:15	409	16,87

Fox Kitchen					
The Easy Meals	Rápido, Fácil e Delicioso	181	00:26:00	373	14,35
		196	00:26:15	432	16,46

¹ Programa de conteúdo para dobragem, porém apresenta legendas em língua inglesa que tornaram necessário o uso de legendagem

Fuel					
Nome de programa	Nome de programa traduzido	Número de episódio	Duração de segmentos	Número de legendas	Legendas por minuto
No Borders	No Borders	Episódio nº 2 (4 segmentos)	00:05:30	55	10,00
			00:06:19	101	15,99
			00:05:41	55	9,68
			00:05:59	69	11,53
No Borders	No Borders	Episódio nº 4 (4 segmentos)	00:06:19	100	15,83
			00:05:13	71	13,61
			00:03:38	61	16,79
			00:08:21	95	11,38
No Borders	No Borders	Episódio nº 6 (4 segmentos)	00:07:34	71	9,38
			00:03:37	48	13,27
			00:06:54	77	11,16
			00:05:55	57	9,63

SIC Mulher					
n/a	Entrevista de Rui Tendinha	n/a	00:09:09	132	14,43

MTV					
Awkward	Awkward Os Pés pelas Mãos	2ª Temporada 10	00:22:42	450	19,82
Awkward	Awkward Os Pés pelas Mãos	2ª Temporada 11	00:22:29	430	19,13
World Stage Drake	World Stage Drake	n/a	00:22:05	62	2,81
World Stage Alicia Keys	World Stage Alicia Keys	n/a	00:43:47	105	2,40
EMA 2012 Nominations	Nomeações EMA 2012	n/a	00:23:24	396	16,92
World Stage Justin Bieber	World Stage Justin Bieber	n/a	00:21:36	87	4,03
World Stage Nelly Furtado	World Stage Nelly Furtado	n/a	00:48:12	95	1,97
World Stage No Doubt	World Stage No Doubt	n/a	00:44:34	39	0,88
World Stage Garbage	World Stage Garbage	n/a	00:45:50	25	0,55
World Stage EMA 2012 Frankfurt Highlights	World Stage EMA 2012 Frankfurt Highlights	n/a	00:44:08	96	2,18

MTV (continuação)					
EMA 2012 Director's Cut	EMA 2012 Director's Cut	(7 ficheiros) ²	00:15:21	64	4,17
			00:09:25	78	8,28
			00:12:27	87	6,99
			00:14:49	97	6,55
			00:15:20	162	10,57
			00:14:58	142	9,49
			00:06:33	12	1,83
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 4	00:01:59	47	23,70
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 5	00:01:59	50	25,21
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 6	00:01:59	48	24,20
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 7	00:01:59	43	21,68
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 10	00:01:59	46	23,19
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 11	00:01:59	25	12,61
MTV Vignette	MTV Vinheta	Episódio nº 12	00:01:59	42	21,18
Pop Up Video	Pop Up Video	Episódio nº 144	00:18:26	6	0,33
Pop Up Video	Pop Up Video	Episódio nº 145	00:19:53	6	0,30
MTV Buzz	MTV Buzz	n/a	00:00:29	11	22,76
Plain Jane	Plain Jane	Episódio nº 203	00:47:23	867	18,30
Teen Mom	Teen Mom	Episódio nº 412	01:02:21	1109	17,79

² Ficheiros de legendas usados em segmentos de "And the Winners Are", "EMA Awards" e "Main Show".

Tradução para Dobragem

Canal				
Kids Co				
Nome do episódio original	Nome do episódio traduzido	Número de episódio	Duração de programa	Número de páginas de guião traduzido
Mascot Mojo	Vigor de Mascote	Episódio nº 2	00:21:56	28
Alien Encounter	Encontro Extraterrestre	Episódio nº 3	00:21:55	31
Pass It Along	Passar Favores	Episódio nº 10	00:21:44	28
Guru of the Ocean	Guru do Oceano	Episódio nº 11	00:21:44	28
I, Shellbot	Eu, Shellbot	Episódio nº 12	00:21:58	36
Werewolf	Lobipeixe	Episódio nº 13	00:22:00	31
Brand New Day	Um Novo Dia	Episódio nº 14	00:22:00	33
A Grain of Sand	Um Grão de Areia	Episódio nº 15	00:21:59	26
Fast Food Fiasco	Fiasco de Comida Rápida	Episódio nº 16	00:22:00	35
Get a Life	Façam-se À Vida	Episódio nº 20	00:21:57	32
Doc Rock	Doutor Rock	Episódio nº 21	00:21:59	30
Small Shells	Pequenas Conchas	Episódio nº 22	00:22:00	29
Citizen Clams	Cidadão Amêijoia	Episódio nº 23	00:21:52	25
You're not Welcome	Nada a Agradecer	Episódio nº 24	00:21:55	31
Sheldon Makes Waves	Sheldon Faz Ondas	Episódio nº 25	00:22:00	30
Great Treasure	O Grande Tesouro	Episódio nº 26	00:22:01	31

Tradução

Canal				
Woods				
Nome do programa	Nome do programa Traduzido	Número do episódio	Duração	Número de legendas
Aballay	Aballay	n/a	01:42:12	507

Adaptação³

Canal				
AXN				
Nome do programa	Número do episódio	Duração	Número de legendas antes de adaptação	Número de legendas após adaptação
NAVY NCIS	812	00:41:58	657	659
Ultravioleta	n/a	01:23:54	625	651

³ Mudança de parâmetros de legendas. Legendagem e tradução do programa previamente realizadas por outro tradutor.

Revisão

Canal					
Fox					
Nome do programa	Número do episódio	Duração	Número de legendas antes de revisão	Número de legendas após revisão	Legendas por minuto após revisão
The Glades	306	00:41:46	588	693	16,59
Fear Factor	326	00:45:00	767	777	17,27
	327	00:44:50	912	914	20,39
	329	00:45:00	690	683	15,18

Sic Mulher					
Cook Yourself Thin	212	00:23.06	386	383	16,58

Sic Radical					
The Real Hustle	304	00:28:38	549	555	19,38
	305	00:28:18	532	530	18,73
	309	00:28:30	553	551	19,33
Man Vs Food	320	00:21:06	359	359	17,01

VSI⁴					
TOP 20	42-Superstition in Sports	00:22:14	426	439	19,75
Fighting Spirit	32-Matt Mitrione	00:13:02	243	244	18,72
	33-António "Big Foot" Silva	00:12:51	192	198	15,41
Rabobank Global food security video	n/a	00:08:38	148	160	18,53
Modern Family	304-Door to Door	00:21:22	437	438	20,50

⁴ Canal não transmitido em Portugal. Conteúdo em inglês.

ANEXO II

**NORMAS DE TRADUÇÃO PARA DOBRAGEM
FACULTADAS PELA DIALECTUS**

PROCEDIMENTOS PARA APRESENTAÇÃO DOS TEXTOS DE DESENHOS ANIMADOS:

A CÓPIA IMPRESSA DE UM TRABALHO PARA DESENHO ANIMADO CONSTA DE:

1. **FOLHA DE ROSTO** QUE TEM DE CONTER:

1.1 O **CABEÇALHO** (a repetir em todas as páginas) ONDE TEM DE CONSTAR:

A FRASE – VERSÃO FINAL
TÍTULO ORIGINAL
TÍTULO TRADUZIDO E EPISÓDIO

1.2 A **IDENTIFICAÇÃO DO NÚMERO TOTAL DE VOZES** SEPARADAS EM, MASCULINAS E FEMININAS, INCLUINDO O(A) NARRADOR(A), COLOCADAS EM ORDEM ALFABÉTICA, COM EXCEÇÃO DO(A) NARRADOR(A) QUE DEVERÁ CONSTAR EM 1º LUGAR NA RESPECTIVA ORDENAÇÃO

1.3 **IDENTIFICAÇÃO DE VOZES COLECTIVAS/OUTRAS** (NÃO PRECISAM DE SER CONTABILIZADAS)

1.4 **TEMPO DE DURAÇÃO DO PROGRAMA.**

NOTA : Em longas-metragens, e no caso de haver canções, deve-se colocar na folha de rosto a indicação dos tempos em que a CANÇÃO 1, CANÇÃO 2... aparecem (i.e. CANÇÃO 1 (H) 00:04:16 – 00:00:00)

Exemplo: FOLHA DE ROSTO

VERSÃO FINAL G2G G2G - EPISÓDIO 14
--

TOTAL DE VOZES: 7

MASCULINAS: 4

RAPAZ (H)
BARRY (H)
ALUNO 1 (H)
ALUNO 2 (H)

FEMININAS: 3

MADDIE (M)
SAFFRON (M)
ARCO-ÍRIS (M)

OUTRAS:

TÍTULO ECRÃ (H)
ALUNOS (H)

Tempo de duração: 22.36

NOTA: TER O MÁXIMO CUIDADO COM A CONTAGEM E A IDENTIFICAÇÃO DE VOZES. NÃO PODE HAVER QUALQUER DISCREPÂNCIA ENTRE AS QUE SURGEM NA FOLHA DE ROSTO E AS QUE SURGEM NO CORPO DO TRABALHO, SOB PENA DE PREJUDICAR TODO O TRABALHO DA CONTAGEM DE TAKES E DO ESTÚDIO

2. FOLHAS DE TEXTO DO TRABALHO PROPRIAMENTE DITO.

2.1 NO INÍCIO DA PÁGINA TEM DE CONSTAR EM LINHAS CONSECUTIVAS E PELA ORDEM INDICADA OS SEGUINTE ELEMENTOS IDENTIFICATIVOS DO TRABALHO:

TÍTULO TRADUZIDO DO PROGRAMA

DURAÇÃO DO PROGRAMA:

EPISÓDIO: (SE NÃO TIVER DEIXAR EM BRANCO)

REFERÊNCIA: (NOSSO NÚMERO DE REFERÊNCIA)

CANAL: (NOME DO CANAL)

NOME DO TRADUTOR:

DATA DE ENTREGA: (A PREENCHER PELA GESTORA)

Exemplo:

G2G

DURAÇÃO: 22'00''

EPISÓDIO Nº: 14

REFERÊNCIA: 70166

CANAL: SIC KIDS

TRADUTOR:

DATA DE ENTREGA: (A PREENCHER PELA GESTORA)

NOTA: CASO NÃO SEJA NECESSÁRIO PREENCHER ALGUNS DOS ITENS, É FAVOR NÃO ELIMINAR O MESMO.

2.2 É OBRIGATÓRIO ASSINALAR TODAS AS FALAS, SONS HUMANOS E INTERJEIÇÕES (EXCLAMAÇÕES, ARFAR, SUSPIROS, RISOS...), COM TIME CODE DE ENTRADA. O TIME CODE DE SAÍDA É SEMPRE 00:00. (IDENTIFICAÇÃO DO TAKE SEMPRE A NEGRITO)

2.3 OS TIMES CODES NOS PROGRAMAS QUE NÃO ULTRAPASSAM UMA HORA TÊM OBRIGATORIAMENTE A SEGUINTE CONFIGURAÇÃO:

00:00 – 00:00

Exemplo: HELEN (M) 10:44 – 00:00

2.4 NOS CASOS MAIS RAROS DE PROGRAMAS QUE ULTRAPASSAM 1 HORA, OS TIME CODES, LOGO DESDE A PRIMEIRA FALA, TERÃO DE TER A SEGUINTE CONFIGURAÇÃO:

00:00:00 – 00:00:00

Exemplo: GEORGE (H) 01:01:03 – 00:00:00

2.5 É OBRIGATÓRIA A IDENTIFICAÇÃO DE CADA UMA DAS PERSONAGENS PELO RESPECTIVO NOME. NO CASO DE ISTO NÃO SER POSSÍVEL, IDENTIFICAR COMO RAPAZ 1, 2 / MULHER 1, 2.... (no caso de haver muitas personagens identificadas no guião da seguinte forma, é melhor identificá-las de modo diferente – RAPAZ DE ÓCULOS/RAPAZ LOIRO – para que, ao longo do programa, não se confundam umas com as outras), TENDO SEMPRE O CUIDADO DE O/A IDENTIFICAR DA MESMA FORMA NO DECORRER DE TODO O PROGRAMA E NA FOLHA DE ROSTO.

NOTA: Para facilitar a contagem de takes e distribuição de personagens no estúdio, não se devem colocar várias personagens que falam em simultâneo no mesmo take, mas há que fazer takes individuais – um por personagem:

Não - Lee/Marc/Megan (H) 02:17 – 00:00

(gritam)

Mas - Lee (H) 02:17 – 00:00

(grita)

Marc (H) 02:17 – 00:00

(grita)

Megan (M) 02:17 – 00:00

(grita)

Nota importante: Exige-se o máximo de atenção na identificação dos vivos pois bastará haver erro num dos caracteres para o programa informático assumir que se trata de um novo vivo.

2.6 É OBRIGATÓRIO A IDENTIFICAÇÃO DO SEXO (H) OU (M).

2.7 NÃO PODE HAVER UMA PERSONAGEM (H) OU (M) IDENTIFICADA POR UM MESMO NOME

Exemplo: AGENTE (H) E AGENTE (M).

2.8 A SEGUIR AOS TEMPOS (time code) NÃO PODE HAVER MAIS NADA ESCRITO.

2.9 A IDENTIFICAÇÃO DO NARRADOR TEM DE ESTAR DENTRO DE UMA MOLDURA, EM MAIÚSCULAS E A BOLD, COM OS TEMPOS

Exemplo:

NARRADOR (H) 00:45 – 00:00

3 TODAS AS PÁGINAS TÊM DE SER NUMERADAS SEQUENCIALMENTE

4 NA PASSAGEM DE UMA PÁGINA PARA A OUTRA, O TEXTO DE UM TIME CODE NÃO PODE ESTAR REPARTIDO (parte numa página parte na outra).

REGRAS PARA A FORMATAÇÃO DOS TEXTOS

1. ESPAÇO ENTRE LINHAS - NORMAL
2. ALINHAMENTO DO TEXTO - JUSTIFICADO
3. TAMANHO DA LETRA – 14
4. TIPO DE LETRA – ARIAL
5. NÃO FAZER PARÁGRAFO ENTRE A IDENTIFICAÇÃO DA PERSONAGEM E O TEXTO.

5 NA ÚLTIMA PÁGINA DO TRABALHO TEM DE CONSTAR O QUADRO ABAIXO:

	FIM
NOME DO TRADUTOR(A):	/ DIALECTUS EM / /
REVISOR DE PORTUGUÊS:	EM / /
INGLÊS/OU OUTROS:	EM / /

NOTAS SOBRE TRADUÇÃO/FORMATAÇÃO

- 1. A linguagem deve ser simples e directa e adequada à faixa etária a que se destina o programa e ao tema que foca (exemplo: se for uma série sobre surf, utilizar termos de surf)**
- 2. Atenção aos batimentos. O inglês é uma língua sintética, não se deve fazer uma frase grande no português, quando, no inglês, a fala é rápida (também não se pode fazer o oposto – o tempo das falas deve coincidir nas duas línguas)**
- 3. Todos os sons humanos devem ser registados no texto [exemplo: (tossir/rir) ou, se não se conseguir definir o som, colocar (reação)]**
- 4. Se o tradutor vir que o texto está incompleto (no caso de uma língua que desconheça – japonês, por exemplo) deve completá-lo, tendo em conta o contexto do que foi dito anteriormente e do que será dito a seguir. O mesmo deve ser feito no caso de não existir texto no guião quando, no vídeo, se ouvem as personagens a falar. Tal trabalho não compete ao locutor, no estúdio**
- 5. Não é necessário respeitar os takes com o máximo de 30 segundos. Se for sempre a mesma personagem a falar, o tradutor pode fazer um único take (nas pequenas pausas optar por mudar de linha)**
- 6. Os sons de animais que existam na banda internacional não precisam ser assinalados no take, já que não serão reproduzidos por um locutor**
- 7. As vozes que constam na folha de rosto devem corresponder às que aparecem no corpo do texto, sem que haja qualquer modificação no nome. Não se deve confundir/trocar nomes da mesma personagem de episódio para episódio, pois o actor que faz uma personagem, numa série, é sempre o mesmo**
- 8. Optar pela tradução de valores monetários para euros e não recorrer à tradução directa de dólar ou outra moeda qualquer que o original refira**
- 9. Não fazer traduções do tipo «que bem que falas o inglês». A tradução deve, obrigatoriamente, ser «que bem que falas o português», língua para a qual estamos a dobrar**
- 10. Não colocar indicações do género “som imperceptível”/ “imperceptível” na tradução. Se uma personagem diz algo que não se compreende, compete ao tradutor “inventar” texto, respeitando o contexto e o tempo em que a fala é dita.**

SONORIZAÇÃO FIGURA HUMANA **(apenas séries indicadas pela gestora do canal)**

Além de ser necessário seguir todas as regras anteriores, os tradutores deverão assinalar no texto as mudanças de cenário e os intervenientes em cada uma das diferentes cenas – ver exemplo:

Aeroporto

(Patty, Jornalista 1, Antónia)

PATTY (M) 02:03 – 00:00

(em off) Diz-se que, com o tempo, tudo muda. (...)

JORNALISTA 1 (M) 02:39 – 00:00

(fala na TV) É verdade (...)

ANTÓNIA (M) 02:42 – 00:00

(fala na TV) Sim, é verdade. (...)

Casa da Patty

(Patty, Leandro)

PATTY (M) 02:48 – 00:00

O que fazes? Porque apagaste a televisão? (...)

LEANDRO (H) 02:51 – 00:00

Não te quero ver sofrer. (...)

Exterior

(Fãs, Jornalista, Antónia, Matias)

FÃS (H) 03:09 – 00:00

(gritam)

JORNALISTA (H) 03:12 – 00:00

Declarações para a Télé 4, por favor, Antónia! (...)

Contagem do tempo

A contagem do tempo inicia-se no primeiro frame da imagem do vídeo e termina no último frame da imagem do mesmo.

De notar que há canais que iniciam a contagem do tempo ao minuto dois (2) e que há programas que contêm negros pelo meio. Tais cortes (negros) têm de ser descontados.

ANEXO III

EXCERTO DE GUIÃO TRADUZIDO PARA DOBRAGEM

SHELLDON
SHELLDON – SÉRIE 1 EPISÓDIO 3
VERSÃO FINAL

TOTAL DE VOZES: 20

MASCULINAS: 14

SHELLDON
CLACK
PAI AMEIJOA
RANZINZA
HERMAN / HERMAN JOVEM
XERIFE
CARANGUEJO NEGRO
DELEGADO
PESCADOR
ROGER
SILHUETA
CARANGUEJO 1
CARANGUEJO 2
DR. CONCHA

FEMININAS: 6

CLICK
MÃE AMEIJOA
CONNIE
JANIS
CARANGUEJO 3
CARANGUEJO 4

OUTRAS:

TÍTULO ECRÃ
CARANGUEJOS

TEMPO DE DURAÇÃO: 21:55

SHELLDON
SHELLDON – SÉRIE 1 EPISÓDIO 3
VERSÃO FINAL

SHELLDON
DURAÇÃO: 21:55
EPISÓDIO Nº: 3
REFERÊNCIA: 98259
CANAL: KIDS CO
TRADUTOR: BERNARDO RODRIGUES
DATA DE ENTREGA:

GENÉRICO INICIAL (H) 00:00 – 00:00

TÍTULO ECRÃ (H) 00:28 – 00:00
SHELLDON

XERIFE (H) 00:36 – 00:00

Ah, outra noite calma de patrulha, não é, delegado?

DELEGADO (H) 00:39 – 00:00

Sem dúvida que sim, chefe. Talvez demasiado calma.

XERIFE (H) 00:43 – 00:00

Não consegues relaxar, miúdo? Aproveita a paz e o sossego enquanto podes. Ah... Hã?!

DELEGADO (H) 00:50 – 00:00

Hã?! (desorientado)

XERIFE (H) 00:54 – 00:00

Um acelera! Vamos, delegado, prego a fundo.

DELEGADO (H) 00:57 – 00:00

Hã?! Ah...

XERIFE (H) 01:04 – 00:00

(megafone) Atenção, condutor do veículo laranja. Está a infringir o limite de velocidade. Encoste à berma.

XERIFE (H) 01:11 – 00:00

Aprendem sempre da maneira mais difícil. Vamos apanhá-lo, delegado.

DELEGADO (H) 01:15 – 00:00

É para já. (sons de surpresa)

SHELLDON
SHELLDON – SÉRIE 1 EPISÓDIO 3
VERSÃO FINAL

XERIFE (H) 01:16 – 00:00

(sons de surpresa)

DELEGADO (H) 01:16 – 00:00

(sons de surpresa)

DELEGADO (H) 01:21 – 00:00

(som de queda)

XERIFE (H) 01:21 – 00:00

(som de queda)

XERIFE (H) 01:25 – 00:00

(Sons de tossir)

DELEGADO (H) 01:25 – 00:00

(Sons de tossir)

XERIFE (H) 01:29 – 00:00

Caramba, delegado. Ele fugiu.

DELEGADO (H) 01:32 – 00:00

É pior do que isso, chefe. Não consegui ver a matrícula.

CLACK (H) 01:39 – 00:00

(risos)

CLICK (M) 01:39 – 00:00

(risos)

MÃE AMEIJOA (M) 01:40 – 00:00

(trautear baixinho)

PAI AMEIJOA (H) 01:45 – 00:00

Logo na primeira página. Um OFNI! (assobia)

MÃE AMEIJOA (M) 01:51 – 00:00

Disparate! São só gases fluorescentes do pântano.

SHELLDON (H) 01:55 – 00:00

O que é um OFNI, pai?

SHELLDON
SHELLDON – SÉRIE 1 EPISÓDIO 3
VERSÃO FINAL

PAI AMEIJOA (H) 01:57 – 00:00

Significa Objeto Flutuador Não Identificado ou, como gosto de lhes chamar, um disco flutuador.

MÃE AMEIJOA (M) 02:05 – 00:00

Só não faças flutuar nenhuma desta loiça. Entornas o café todas as manhãs.

PAI AMEIJOA (H) 02:09 – 00:00

(envergonhado)

SHELLDON (H) 02:10 – 00:00

Hum... Mas de onde vem ele?

PAI AMEIJOA (H) 02:13 – 00:00

Do espaço sideral. Pilotado por peixinhos verdes de outra estrela. (risos) (som de trincar) (som de engolir) (engasga-se – até 02:31)

MÃE AMEIJOA (M) 02:25 – 00:00

Sheldon, os extraterrestres não existem.

SHELLDON (H) 02:27 – 00:00

lá...

CLACK (H) 02:29 – 00:00

lá...

MÃE AMEIJOA (M) 02:29 – 00:00

É apenas gás produzido pela decomposição dos pântanos.

CLACK (H) 02:31 – 00:00

Hum... (engasga-se)

CLICK (M) 02:35 – 00:00

Hã?! (risos)

PAI AMEIJOA (H) 02:37 – 00:00

(engasgado)

SHELLDON (H) 02:38 – 00:00

É só gás dos pântanos, pai?

SHELLDON
SHELLDON – SÉRIE 1 EPISÓDIO 3
VERSÃO FINAL

PAI AMEIJOA (H) 02:41 – 00:00

(limpa a garganta) Bem, a tua mãe sabe muito acerca da produção de gás. Agora, vai para a escola, Sheldon.

SHELLDON (H) 02:48 – 00:00

Pois...

PAI AMEIJOA (H) 02:50 – 00:00

(sons de esforço)

SHELLDON (H) 02:53 – 00:00

Oh, não. Esqueci-me de fazer o meu vulcão para o meu projeto de Ciências.

MÃE AMEIJOA (M) 02:59 – 00:00

Só tens dois minutos senão perdes a tartaruga do mar.

SHELLDON (H) 03:02 – 00:00

(em pânico) Mas... vou ter negativa.

PAI AMEIJOA (H) 03:05 – 00:00

(determinado) Não vais não. Mãe, precisamos de uma garrafa de vinagre.

MÃE AMEIJOA (M) 03:09 – 00:00

Hã?!

PAI AMEIJOA (H) 03:12 – 00:00

Agora, envolve a garrafa com os biscoitos. Vão ser a encosta do vulcão.

MÃE AMEIJOA (M) 03:16 – 00:00

Hã?!

SHELLDON (H) 03:17 – 00:00

Mas é o teu pequeno-almoço.

PAI AMEIJOA (H) 03:19 – 00:00

Hã?!

MÃE AMEIJOA (H) 03:20 – 00:00

Hum...