

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS - TRAD. PORTUGUÊS-INGLÊS

AMÁBILE ALICE DERETTI

**O “VER E SENTIR” DOS *VIDEOGAMES*:
A IMPORTÂNCIA DA *GAMEPLAY EXPERIENCE* NA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS**

PORTO ALEGRE
2017

Amábile Alice Deretti

**O “VER E SENTIR” DOS *VIDEOGAMES*:
A Importância da *Gameplay Experience* na Localização de Jogos**

Monografia apresentada ao Curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Letras - Trad. Português-Inglês.

Orientadora: Prof.^a Dra. Elaine Barros Indrusiak.

PORTO ALEGRE
2017

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP - Catalogação na Publicação

Deretti, Amábile Alice

O "ver e sentir" dos Videogames: a importância da
Gameplay Experience na Localização de Jogos / Amábile
Alice Deretti. -- 2017.

75 f.

Orientadora: Elaine Barros Indrusiak.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Letras, Curso de Letras: Tradutor Português e
Inglês, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Tradução. 2. Localização. 3. Videogames. 4.
Gameplay Experience. I. Barros Indrusiak, Elaine,
orient. II. Título.

Amábile Alice Deretti

**O “VER E SENTIR” DOS *VIDEOGAMES*:
A Importância da *Gameplay Experience* na Localização de Jogos**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Comissão de Graduação do curso de Bacharelado em Letras – Tradutor Português-Inglês – do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel(a) em Letras.

Aprovado em: __ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prf.^a Dr.^a Elaine Barros Indrusiak (Orientadora)

Prf.^a Dr.^a Elizamari Rodrigues Becker (UFRGS)

Tiago Kern do Amaral (Independente)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à Elaine pelos meses de orientação até aqui, além de confiar neste trabalho desde o primeiro e-mail que trocamos e por todos os “pitaquinhos” minuciosos que se seguiram nas conversas e nas leituras do trabalho. Gostaria também de agradecer à banca, Tiago e Elizamari, pelo interesse na temática proposta e por aceitarem participar desta defesa em pleno verão porto-alegrense. Meu “obrigada” também se direciona a minha mãe e meus familiares, por todo o apoio de longe, e a meus amigos, por todo o apoio de perto. Agradeço também ao Thibiriçá pelo café, chocolate e afeto ao me apoiar não somente na criação deste trabalho, mas durante toda a universidade. Meu último “obrigada” é para William Higinbotham, por perceber que os visitantes de seu laboratório precisavam de alguma diversão e inventar o que conhecemos hoje por *videogames*.

RESUMO

Nos últimos anos, *videogames* se tornaram a indústria de entretenimento que mais gera lucros no mundo todo, alcançando diversos países e um público abrangente com seus processos de localização. Tais processos começaram recentemente a ser explorados no decorrer dos cursos de Tradução das universidades brasileiras, gerando uma grande motivação e, consequentemente, esta tese de conclusão de curso. Mais especificamente, este estudo tem como objetivo analisar a *gameplay experience* propiciada pelas traduções de dois videogames para o português brasileiro: *Grim Fandango* (1998) e *Child of Light* (2014). Buscando uma aproximação entre estudos já consagrados no campo da tradução e tendências mais recentes voltadas às especificidades dos jogos digitais, mobilizamos aqui conceitos e reflexões de Venuti (2000), Esselink (2000), Gil e Pym (2006), Dietz (2007), Bernal-Merino (2007), O'Hagan (2007) e O'Hagan e Mangiron (2013), utilizando os argumentos das duas últimas teóricas como embasamento principal. Uma contextualização breve e objetiva dos processos realizados na indústria de jogos durante a localização de um videogame é apresentada, a fim de auxiliar na visualização do trabalho do tradutor nesta área. Logo após, são apontados elementos subjetivos que interferem na fruição dos jogos em estudo, o que caracteriza a *gameplay experience*, e, em seguida, procede-se à análise do tratamento tradutório a eles dedicado. Nas considerações finais, aponta-se a importância da *gameplay experience* para a tradução dos jogos eletrônicos, assim como a necessidade da indústria dos jogos aprimorar seus processos por meio da melhoria dos kits de localização e da comunicação localizador-desenvolvedor, além da inserção de estudos acadêmicos de recepção do jogador dentro dos processos dessa indústria neste último tópico.

Palavras-chave: Tradução. Localização. Videogames. *Gameplay Experience*. *Grim Fandango*. *Child of Light*.

ABSTRACT

Videogames have become the most profitable entertainment industry in the world, reaching out many countries and a wide audience as a result of the industry localization processes. Such processes have recently started being explored throughout Translation courses at Brazilian universities, what greatly motivated the writing of this monograph. Specifically, this study aims to analyze the gameplay experience provided by two videogames translated into Brazilian Portuguese: *Grim Fandango* (1998) and *Child of Light* (2014). In this study, we present the concepts and reflections of Venuti (2000), Esselink (2000), Gil and Pym (2006), Dietz (2007), Bernal-Merino (2007), O'Hagan (2007) and O'Hagan and Mangiron (2013), using the arguments of the last two theorists as our leading theoretical background. A brief and objective contextualization of the videogame localization processes is presented afterwards in order to bring up the translator's position in this area. Subsequently, subjective elements that interfere in both games' fruition and the aspects that portray their gameplay experience are identified, proceeding to the analysis of the translation treatment given to each game. In the final considerations, the importance of the gameplay experience for videogame translation is referred, as well as the need of this industry to improve its processes by enhancing its localization kits and its communication between vendors and developers in conjunction with the inclusion of the player's reception studies within the industry processes.

Keywords: Translation. Localization. Videogames. Gameplay Experience. *Grim Fandango*. *Child of Light*.

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 01 — Arte promocional do jogo remasterizado.....	32
Figura 02 — Capa do jogo de 1998 localizada em português.....	33
Figura 03 — Sequência de momentos do prólogo de Grim Fandango.....	35
Figura 04 — Continuação da sequência de momentos do prólogo.....	37
Figura 05 — Capturas de tela dos momentos de Blue Casket.....	42
Figura 06 — Captura de tela do momento que Manny declama no Blue Casket.....	43
Figura 07 — Arte promocional do jogo Child of Light.....	51
Figura 08 — Captura de tela da interface do menu principal com o jogo pausado.....	52
Figura 09 — Trecho do e-book baseado em Child of Light.....	53
Figura 10 — Sequência de momentos do prólogo de Child of Light.....	54
Figura 11 — Continuação da sequência do prólogo.....	56
Figura 12 — Captura de tela dos momentos de Finn.....	61
Quadro 01 — Transcrição de poemas criados em Grim Fandango.....	46
Quadro 02 — Legenda do cotejo dos versos encontrados nos poemas de Grim Fandango....	48
Quadro 03 — Versos com prováveis equivalentes.....	48
Quadro 04 — Versos sem equivalentes identificáveis.....	49
Quadro 05 — Cotejo das rimas e da métricas nos versos do prólogo de Child of Light.....	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 ESCOPO TEÓRICO.....	13
2.1 A BINARIDADE DE VENUTI.....	13
2.2 A DEFINIÇÃO DE LOCALIZAÇÃO POR ESSELINK E AS NOVAS PERSPECTIVAS DA TECNOLOGIA DE GIL E PYM.....	15
2.3 OS PRIMEIROS PASSOS DE DIETZ E BERNAL-MERINO NA LOCALIZAÇÃO DE <i>VIDEOGAMES</i>	19
2.4 A <i>GAMEPLAY EXPERIENCE</i> DE O’HAGAN E O’HAGAN E MANGIRON.....	20
3 O PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	24
4 METODOLOGIA.....	28
4.1 A INTERAÇÃO JOGO-JOGADOR COM AS LOCALIZAÇÕES DE CADA <i>VIDEOGAME</i>	28
4.2 OS APONTAMENTOS DOS ELEMENTOS QUE AFETAM A <i>GAMEPLAY EXPERIENCE</i>	29
4.3 A IDENTIFICAÇÃO DE POSSÍVEIS IMPLICAÇÕES DA <i>GAMEPLAY EXPERIENCE</i> EM ELEMENTOS LINGUÍSTICOS NA TRADUÇÃO NO COTEJO COM O ORIGINAL.....	29
5 ANÁLISE.....	31
5.1 GRIM FANDANGO (1998).....	31
5.1.1 O prólogo: interação e apontamentos.....	34
5.1.2 O prólogo: identificação e cotejo.....	38
5.1.3 Blue Casket: interação e apontamentos.....	41
5.1.4 Blue Casket: identificação e cotejo.....	45
5.2 CHILD OF LIGHT (2014).....	50
5.2.1 O prólogo: interação e apontamentos.....	54
5.2.2 O prólogo: identificação e cotejo.....	57
5.2.3 Finn: interação e apontamentos.....	60
5.2.4 Finn: identificação e cotejo.....	62
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS.....	71

1 INTRODUÇÃO

Conheci a área de Localização na disciplina de Tradução do Inglês I, a primeira cadeira prática do curso de Bacharelado em Letras da UFRGS, e desde aquele momento fiquei fascinada com esse subgrupo da área de Tradução. Um de seus aspectos que mais se destacaram para mim foi sua vastidão. Por exemplo, todo texto eletrônico pode ser localizado, independentemente de seu suporte textual - páginas da web, aplicativos, *softwares* de computadores, sistemas operacionais para computadores e aparelhos móveis e jogos eletrônicos¹. Outra de suas características relevantes é a distinção entre os processos de tradução de jogos e de qualquer outro suporte localizável, uma vez que os jogos possuem suas próprias narrativas e terminologias específicas em uma interface eletrônica restrita. Combinando esses aspectos fascinantes com a possibilidade de trabalhar com algo que eu adoro fazer nas minhas horas livres, meu interesse pela localização de *videogames* cresceu com o decorrer dos semestres acadêmicos. Felizmente, também é possível perceber um aumento do interesse da academia em tal assunto², embora ainda sejam poucas as teorias e as discussões realizadas por parte dos profissionais com mais anos de formação e experiência. Logo, esse novo caminho acadêmico possui certa consistência em seu movimento e motivou meu estudo sobre o assunto. As pesquisas que encontrei e os acadêmicos com quem conversei motivaram-me a escrever esta monografia, que consiste em uma tentativa de conectar o conhecimento teórico-acadêmico a respeito da localização e a realidade do mercado de localização de jogos.

Seja abordando textos técnicos ou literários, os Estudos de Tradução podem ser considerados a base para as teorias de localização de *videogames* já formuladas. Por exemplo, é possível considerar o conceito de domesticação³ de Venuti (2000) e sua defesa de um equilíbrio entre processos domesticadores e estrangeirizadores como os primeiros argumentos a favor de um texto mais adaptável para determinada cultura. Seguindo as ideias do teórico

¹ Há vários termos usados para fazer referência ao *software* de entretenimento, bem como a seu processo de localização. De acordo com O'Hagan (2007, p. 2), "parece que ainda não há um acordo da terminologia empregada nem mesmo entre os pesquisadores de jogos, que usam diversas variações, como 'jogos de computador' (Raessens e Goldstein [eds], 2005), 'jogos eletrônicos' e 'jogos digitais' (Bruce e Rutter [eds], 2006), bem como a variante ortográfica '*videogames*' (Newman, 2004) do termo '*video games*' (Wolf e Perron [eds], 2003) para se referirem ao objeto de suas pesquisas [tradução própria]". Daqui em diante, pretendo usá-los de maneira intercambiável, uma vez que vários pesquisadores relevantes usam um ou outro e não possuem uma declaração oficializando um desses termos como o único correto para esta área.

² Esse crescente interesse pode ser percebido no aumento de trabalhos de conclusão de curso de bacharéis em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que têm a tradução de jogos eletrônicos como objeto de estudo, como "Desafios da localização de jogos: O caso de *Life is Strange*", de Frank Holbach (2017).

³ Ao citar a domesticação de Venuti, considera-se o autor com um olhar voltado para a globalização, e que admite a necessidade de adaptar o TP para o público do TC.

americano, Esselink (2000) foi um dos primeiros pesquisadores a oficialmente contextualizar o processo de localização, afirmando-o como uma adaptação cujas mudanças são voltadas para a cultura de um determinado local, ou seja, um certo lugar com sua respectiva língua, história e referências culturais, como a religião, as configurações de tempo e a política. Esta nova estratégia fez com que Gil e Pym (2006) afirmassem que as traduções técnicas em *softwares* e sistemas eletrônicos são um avanço tecnológico para todos os campos de tradução como um todo, impulsionando, conseqüentemente, novas pesquisas nesse campo. No entanto, é possível dizer que os estudos de localização voltados exclusivamente para a tradução de *videogames* não eram tão abordados e realizados quanto a localização de *softwares* em geral. É Dietz (2007, p. 2, tradução nossa) quem realiza um dos primeiros estudos de localização de jogos, afirmando que essa localização difere da realizada com outros suportes eletrônicos, pois "a localização de jogos eletrônicos é única no sentido de que ela pode exigir tanto as habilidades de um tradutor técnico quanto as de um tradutor literário"⁴. Sob essas novas circunstâncias, a localização de *videogames* finalmente começou a ser vista com novas perspectivas, e não apenas como uma tradução técnica de um *software*.

Tal abordagem inédita abriu esse campo para novos pesquisadores e, conseqüentemente, abordagens distintas com investigações mais detalhadas a seu respeito. Bernal-Merino (2007), por um lado, argumenta o quão desafiadora a localização de jogos pode se tornar devido a vários fatores do mercado, incluindo as vendas do *software* e a própria indústria de jogos e os fãs. Por outro lado, Chandler e Deming (2011) abordaram a globalização, a internacionalização e a localização como passos fundamentais para uma tradução de jogos digitais. Esses quatro pesquisadores (Dietz, Bernal-Merino e Chandler e Deming) citam uma pesquisadora muito respeitada, O'Hagan (2007), outra pioneira em estudos de jogos digitais que defende a ideia de que a localização de *videogames* não se trata apenas de traduzir textos, mas experiências⁵. Essa expansão nas pesquisas sobre esse assunto na academia internacional é relevante para compreender sua indústria e mercado e realizar traduções ainda mais qualificadas, apesar de ser possível encontrar traduções excelentes realizadas antes de haver pesquisas focadas exclusivamente nesse tipo específico de *software*.

⁴ "game localization is unique in the sense that it may require both the skills of a technical and a literary translator." Citação original. Todas as citações originais em inglês encontradas no decorrer deste trabalho foram traduções nossas.

⁵ Essa nova perspectiva trouxe uma nova discussão às estratégias de localização de jogos eletrônicos, que constituem nos elementos literários encontrados nos *videogames*, na possibilidade de ler jogos digitais e no modo que essa leitura deve ser executada. Alguns professores já realizam pesquisas sobre esse assunto, como Tamer Thabet, que escreveu "Narrative and Criticism: Playing the Story" (2014), e o professor Jay Clayton, que ministra o curso "Online Games: Literature, New Media and Narrative" na plataforma Coursera.

Tendo em vista que as tecnologias digitais são elas mesmas recentes e revolucionárias, é natural que a reflexão teórico-crítica acerca delas ainda seja incipiente e um tanto limitada. No que tange especificamente às questões de localização, o Brasil conta com trabalhos publicados por Souza (2014) e Costa e Silva (2014), alguns dos pesquisadores com artigos publicados na área de localização de *videogames*. Com o mercado de jogos eletrônicos em constante expansão, estima-se que ele seja o setor de entretenimento mais rentável nos últimos anos, e não é de se esperar uma quantia tão modesta de produção acadêmica a respeito desse campo. Inclusive, é esperado que tal mercado em ascensão reflita nos cursos de tradução no Brasil, isto é, na formação dos futuros tradutores.

Portanto, como uma tentativa de aumentar ainda mais a visibilidade dos estudos de localização de *videogames* na academia brasileira e conectar a perspectiva do mercado e da academia a respeito do assunto, esta monografia consiste na análise da *gameplay experience*, isto é, da experiência que dois *videogames* trazem em suas respectivas narrativas localizadas para o português brasileiro, sendo eles Grim Fandango (1998) e Child of Light (2014). O primeiro consiste em um jogo de aventura repleto de enigmas e estruturado em uma atmosfera mexicana, com elementos e referências culturais nos diálogos de seus personagens. O segundo é um RPG com elementos de plataforma — isto é, um jogo com estruturas, objetos, relevos e plataformas diversas nos quais o jogador as atravessa, coleta objetos e enfrenta inimigos — com referência a contos de fadas, e com toda sua história narrada em verso.

É importante ressaltar que, teoricamente, ambos os jogos poderiam ter passado por um processo de tradução baseado em teorias distintas dos Estudos de Tradução. No entanto, não há como saber detalhes do processo abordado pelas empresas de localização responsáveis pelos jogos acima. As informações mais próximas a respeito desse assunto foram encontradas na obra de Chandler e Deming (2011), que detalham, por meio de exemplos de casos específicos de outros jogos e outras empresas, as etapas necessárias para a localização de um *videogame* ser devidamente realizada. Em tais casos, constatou-se que em momento algum a *gameplay experience* é citada como parte do processo tradutório dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, um dos propósitos desse estudo de caso é ressaltar a importância desse conceito trazido por O'Hagan e Mangiron (2013) durante a localização de um *videogame*.

Para tanto, essa monografia está dividida em cinco seções. A primeira aponta a revisão bibliográfica e delinea o escopo teórico desde a binaridade de Venuti (2000) até a *gameplay experience* de O'Hagan e Mangiron (2013) em uma abordagem cronológica. Em seguida, o processo tradutório utilizado pela indústria da localização de jogos é relatado sob a perspectiva de Chandler e Deming (2011). Na terceira parte, exponho a metodologia de

análise da *gameplay experience* das localizações de ambos os jogos e seus originais. Na quinta seção, realizo a análise propriamente dita de acordo com as etapas relatadas na metodologia. Por fim, as considerações finais são devidamente expostas.

2 ESCOPO TEÓRICO

Decidi escrever o escopo teórico deste trabalho por uma perspectiva cronológica, a fim de tentar estabelecer uma conexão entre os estudos de tradução com os estudos de localização. Em princípio, os estudos de tradução eram baseados na afirmação paradoxal *traduttore traditore* (em uma tradução livre, tradutor, traidor), em que a preocupação principal dos pesquisadores era a fidelidade ao sentido⁶ na língua e no texto de partida (TP). Como dito anteriormente, é possível identificar Venuti como um dos primeiros pesquisadores a defender um texto mais adaptável para culturas e, conseqüentemente, línguas distintas; ou seja, adaptar um texto de acordo com as necessidades da língua do texto de chegada (TC). Considerando a predominância da fidelidade para com o texto original na tradução, e o fato de que Venuti foi um dos primeiros a considerar uma maior adaptação nesse fenômeno, escolhi Venuti para iniciar essa abordagem cronológica entre os estudos de tradução e localização.

2.1 A BINARIDADE DE VENUTI

Em sua pesquisa intitulada "Translation, Community, Utopia", inserida na obra *The Translation Studies Reader*, Venuti (2000, p. 468) afirma que "a língua é constitutiva do pensamento, e o significado é um espaço de múltiplas determinações, de forma que a tradução é prontamente percebida como processo de atribuição de um sentido doméstico ao texto em língua estrangeira"⁷. Com base nesta sentença, é possível interpretar que um texto traduzido terá tantos significados variáveis quanto o texto original por causa dessa multiplicidade natural de sentido encontrada em todas as línguas, fazendo-se possível dizer que seria humanamente impossível a qualquer tradutor abarcar tal variedade de significados e interpretações em uma única tradução. Até mesmo os escritores literários não podem evitar múltiplas interpretações em suas obras, isto é, não podem controlar as interpretações que o público tem sobre seus textos. Em outras palavras, pode-se dizer que a tradução de determinado texto é uma dessas múltiplas determinações variáveis do original, sendo a tradução realizada pelo tradutor um dos vários significados possíveis de serem encontrados no TP, em geral a opção definida pelo contexto, pela perspectiva da recepção de seu público-alvo, ou mesmo por certa intuição do tradutor.

⁶ Para mais informações a respeito desse aspecto da tradução, consulte "A Tarefa do Tradutor", de Walter Benjamin.

⁷ "language is constitutive of thought, and meaning a site of multiple determinations, so that translation is readily seen as investing the foreign-language text with a domestic significance."

Há outras ideias em “Translation, Community, Utopia” que são consideradas relevantes para perceber essa nova abordagem domesticadora, especialmente se relacionada às diferenças significativas entre as línguas e culturas de partida e de chegada. Venuti (2000, p. 470) indica que

A mensagem de partida é sempre interpretada e reinventada, especialmente em formas culturais abertas à interpretação, como textos literários, dissertações filosóficas, legendas de audiovisuais, cópia publicitária, documentos de conferência e depoimentos judiciais. Como a mensagem pode ser invariante se ela passa por um processo de "determinação" em uma língua e cultura de chegada "específicas". Ela [a mensagem] é sempre reconstruída de acordo com um conjunto diferente de valores, que sempre variam conforme as diferentes línguas e culturas⁸.

Essas ideias reforçam os pensamentos anteriores a respeito da adaptação ao TC. Neste caso, o autor parece afirmar não somente a possibilidade, mas a necessidade de uma mensagem mais adaptável a certos públicos, sejam quais forem as línguas trabalhadas. Portanto, pode-se supor que Venuti não somente desconsiderou o paradoxo e a obsessão do tradutor com a fidelidade às palavras originais, mas também procurou outra perspectiva enquanto escrevia suas ideias.

Ademais, tais declarações poderiam se inserir em estudos de localização de *videogames*. Em muitos casos, as narrativas de *videogames* precisam de uma adaptação em seu conteúdo, seja em detalhes, como certas palavras idiomáticas, ou em elementos fundamentais do jogo, como contextos-chave que percorrem toda a narrativa. Algumas narrativas são repletas de referências culturais, que requerem um mínimo de adaptação para trazer coerência àqueles que jogarão em determinado TC. Em vista disso, as ideias de Venuti (2000) mostram a importância de traduzir aquilo que o tradutor interpreta do texto não apenas para transmitir as ideias do autor, mas também para criar uma conexão (emocional ou não⁹) com seu público-alvo, o que parece complementar — ou mesmo prever — as ideias de estudos futuros¹⁰ mais favoráveis à adaptação na tradução. Outrossim, Venuti (2000, p. 473) afirma que

⁸ “The source message is always interpreted and reinvented, especially in cultural forms open to interpretation, such as literary texts, philosophical treatises, film subtitling, advertising copy, conference papers, legal testimony. How can the source message ever be invariant if it undergoes a process of “establishment” in a “certain” target language and culture? It is always reconstructed according to a different set of values and always variable according to different languages and cultures.”

⁹ Alguns acadêmicos da área de literatura em *videogames*, como Henry Jenkins (2006) afirmam que os designers de jogos eletrônicos pretendem criar um vínculo com seu público por meio da construção de artes visuais maiores e, principalmente, narrativas mais longas.

¹⁰ Como anteriormente mencionado na introdução, outros pesquisadores, como Minako O'Hagan (2007) defendem que o foco da localização de *videogames* não é apenas a mensagem, mas também a experiência que o jogo pretende oferecer por meio da interação jogo-jogador.

A tradução de uma novela estrangeira pode comunicar não apenas os significados do dicionário e os elementos básicos da forma narrativa, mas também uma interpretação que participa da sua "vida potencialmente eterna nas futuras gerações". Esta interpretação pode ser compartilhada com os leitores de língua estrangeira, a quem o texto foi originalmente escrito. A tradução promoverá um entendimento comum com e da cultura estrangeira, entendendo que restaura parcialmente o contexto histórico do texto estrangeiro para os leitores domésticos.

Em suma, o autor defende a importância de trazer os significados e as sensações originais ao público-alvo e à língua de chegada, independentemente da aparição de possíveis consequências, como a infidelidade com algumas palavras ou orações. Esses pensamentos a respeito de uma tradução que leva em consideração os aspectos culturais de determinada língua-alvo também podem ser identificados nas ideias da Esselink (2000) a respeito da localização, que são desenvolvidas a seguir.

2.2 A DEFINIÇÃO DE LOCALIZAÇÃO POR ESSELINK E AS NOVAS PERSPECTIVAS DA TECNOLOGIA DE GIL E PYM

Escrito por Esselink, a obra *Practical Guide to Localization Studies* é uma das primeiras publicações sobre Localização e agrupou várias camadas de um assunto que estava começando a emergir e se tornar o movimento crescente que conhecemos hoje. O título desta obra praticamente resume todo o objetivo desse livro: estabelecer um guia breve e prático em todas as etapas de localização, do início ao fim, incluindo não apenas o trabalho do tradutor, mas também o dos engenheiros e desenvolvedores. Além disso, seu guia inclui definições oficiais estabelecidas e elaboradas pela Localization Industry Standards Associations (LISA) dos conceitos abordados na área de Localização. Portanto, o trabalho de Esselink é bem reputado atualmente e continua sendo usado para conceituar assuntos de localização em estudos acadêmicos, incluindo este trabalho.

Nas primeiras páginas de seu guia, Esselink traz algumas definições importantes para todo o processo de localização. Em suas próprias palavras, "a tradução é o processo de conversão de texto escrito ou de palavras faladas para outra língua. Tal processo exige que o significado completo do material de origem seja traduzido para o idioma alvo, com especial atenção às nuances e ao estilo cultural"¹¹ (ESSELINK, 2000, p. 14). Ao comparar a afirmação

¹¹ "translation is the process of converting written text or spoken words to another language. It requires that the full meaning of the source material be rendered into the target language, with special attention paid to cultural nuance and style".

acima com as ideias de Venuti, percebe-se uma ligeira divergência com a concepção de tradução. Venuti parece argumentar em favor da relevância sobre esta "atenção especial" referida por Esselink, abraçando a concepção de transmitir o significado através de outro "estilo cultural", se necessário. Por outro lado, Esselink parece indicar a referência ao texto original como um elemento obrigatório na tradução, trazendo a "atenção especial" como um detalhe que não deve interromper a transmissão da mensagem. Em outras palavras, enquanto Esselink preocupa-se em trazer a informação sobre a mensagem a ser traduzida, Venuti parece trazer a ideia de que talvez essas informações, mesmo que "fiéis" ao original, não tenham muito sentido se inseridas na cultura do público-alvo, resultando na conexão com a ideia de domesticação de Venuti.

No entanto, a "atenção especial às nuances e aos estilos culturais" apontada por Esselink é apresentada como um elemento obrigatório no conceito de localização que se encontra nesse mesmo trabalho. De acordo com o autor, "a localização envolve tomar um produto e torná-lo linguística e culturalmente apropriado para a região de destino (país/região e idioma) onde será usado e vendido"¹² (ESSELINK, 2000, p. 13). Algumas razões que podem explicar tal distinção nessas definições são os produtos aos quais Esselink costuma traduzir e seu objetivo ao escrever o livro, que provavelmente descreve o processo de localização como um todo. Os textos com que Esselink trabalha podem ser essencialmente textos técnicos ou *softwares* de sistemas, o que justificaria a definição do autor sobre tradução, assim como sua divergência com Venuti. Também podemos supor que o trabalho de Esselink consta exclusivamente neste escopo técnico e eletrônico, que provavelmente possui terminologias e um conteúdo técnico específico, enquanto as preposições de Venuti partem de reflexões acerca de texto literários, pois o próprio era tradutor literário habituado às questões criativas desse trabalho e ao uso constante de seus antecedentes culturais e criativos para trazer determinado conteúdo para o TC. Sendo assim, de acordo com Esselink (2000, p. 10),

A tradução é tradicionalmente uma atividade realizada depois que o texto original foi finalizado. Os projetos de localização, no entanto, são geralmente executados em paralelo com o desenvolvimento do produto de origem, a fim de habilitar o produto simultaneamente em todas as línguas requisitadas pelos desenvolvedores. [...] A tradução é apenas uma das atividades na localização; além da tradução, o projeto de localização inclui muitas outras tarefas, como gerenciamento de projetos, engenharia de *software*, testes e editoração eletrônica^{13, 14}.

¹² "Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold".

¹³ As etapas de localização realizadas na indústria serão abordadas de maneira mais detalhada na parte três deste trabalho.

Recapitulando as ideias de Esselink (2000), a localização abrange diversos processos, incluindo a engenharia, o desenvolvimento e a tradução do produto eletrônico. A localização de determinado produto também requer uma comunicação constante entre a equipe de desenvolvimento e a equipe de tradução, uma vez que ambas as tarefas ocorrem simultaneamente. Além da comunicação, a localização de determinado produto não exige apenas o conhecimento linguístico, mas também o contexto cultural do TC, e a concepção de haver antecedentes culturais no TP como um pré-requisito para localizar produtos eletrônicos é encontrada sob outra perspectiva no trabalho de Gil e Pym (2006). A localização, de acordo com Gil e Pym (2006, p. 14), é um movimento de tradução que já foi utilizado por tradutores, mas sob um nome diferente.

Então, a tradução é parte da localização ou vice-versa? A resposta realmente depende de quem você indaga. Os desenvolvedores de *software* argumentam que a tradução é apenas um dos muitos processos pelo qual um programa deve passar para ser localizado. Os estudiosos da tradução, por outro lado, argumentam que a localização é apenas um nome extravagante para o ato de adaptar um texto para um público-alvo específico, algo que os tradutores fazem há milênios.¹⁵

Neste trecho, os autores provavelmente se referem às teorias de tradução que defendem textos mais adaptáveis, como as ideias de Venuti. De fato, a tradução de *softwares* é apenas um dos processos de toda a localização do produto eletrônico. No entanto, essa tradução não deve ser tão literal quanto a definição de tradução de Esselink, e sim, culturalmente adaptável como a concepção de Esselink sobre localização - que se assemelha às ideias de Venuti, como abordado acima. Logo, é possível dizer que um movimento tradutório, em uso há uma extensão considerável de tempo, possui outra nomenclatura no mercado de produtos eletrônicos.

As definições de traduções eletrônicas podem estar relacionadas com o surgimento das ferramentas tecnológicas como uma necessidade obrigatória para traduzir um produto eletrônico. Gil e Pym (2006, p. 5-6) não concordam completamente com esta associação, e afirmam que o conceito de tecnologia se refere a todas as ferramentas de atualização —

¹⁴ “traditional translation is typically an activity performed after the source text was finalized. Localization projects, on the other hand, often run in parallel with the development of the source product to enable simultaneous shipment of all language versions. [...] Translation is only one of the activities in localization; in addition to translation, a localization project includes many other tasks such as project management, software engineering, testing, and desktop publishing.”

¹⁵ “So, is translation part of localization, or vice versa? The answer really depends on whom you ask. Software developers argue that translation is only one of the many modifications a program has to go through in order to be localized. Translation scholars, on the other hand, might argue that localization is only a fancy name for the act of adapting a text for a specific target readership, which is something translators have been doing for millennia.”

físicas ou eletrônicas — que estendem e envolvem significativamente a capacidade e a história humana:

[...] o uso da tecnologia da prensa a partir do século XV apoiou o ideal do texto definitivo, e consequentemente, da tradução definitiva, além das noções de equivalência como a relação entre textos estáveis e fixos. O que podemos dizer, agora que nossas tecnologias-chave são eletrônicas? Os textos encontrados na Internet são constantemente atualizados, assim como os *softwares* que usamos. [...] A tradução como a produção geral de texto torna-se cada vez mais como um trabalho com bancos de dados, glossários e um conjunto de ferramentas eletrônicas, em vez de textos originais definitivos e completos.¹⁶

Como visto acima, os autores descrevem a tecnologia como as ferramentas que facilitam um determinado campo de trabalho. No seu exemplo, as ferramentas de tradução foram desenvolvidas juntamente com a própria tradução, trazendo novas perspectivas e retraduições para alguns textos. As ferramentas que se enquadram nessa "tecnologia" são conhecidas como CAT Tools (*Computer Aided Translation Tools*), que facilitam a localização graças à segmentação de textos. Em suma, a tecnologia não consiste apenas em dispositivos eletrônicos, mas em todas as ferramentas que facilitam uma determinada atividade e que já foram consideradas como um avanço para a humanidade.

Entretanto, apesar das CAT Tools estarem intimamente conectadas com a Localização, elas não estão necessariamente envolvidas apenas neste subgrupo da tradução. Como vivemos em uma realidade cada vez mais eletrônica e virtual, qualquer texto pode ser digitalizado e inserido em uma dessas ferramentas para ser traduzido. No entanto, como visto nas obras de Esselink e Gil e Pym, os autores envolvem o uso dessa tecnologia apenas em *softwares* sob uma perspectiva mais relacionada à tradução técnica. De acordo com os argumentos dos autores apresentados até agora, a localização foi exclusivamente relacionada a produtos de *software* e textos técnicos eletrônicos não havendo discussão nos artigos acima a respeito desse subgrupo da tradução para localizar um produto de entretenimento eletrônico, como os *videogames*. Conforme mencionado na introdução, é Dietz (2007) e Bernal-Merino (2007) que discutem os jogos digitais como um produto a ser localizado e estudado no campo da tradução. Suas ideias não apenas abriram o campo acadêmico para *videogames*, como também alteraram o papel da tradução no processo de localização descrito por Esselink, e suas ideias são apresentadas abaixo.

¹⁶ “[...] the use of print technology from the fifteenth century supported the ideal of the definitive text, hence the definitive translation, and thus notions of equivalence as a relation between stable, fixed texts. What might we say now that our key technologies are electronic? Texts on the web are constantly being updated, as is our software. [...] Translation, like general text production, becomes more like work with databases, glossaries, and a set of electronic tools, rather than on complete definitive source texts.”

2.3 OS PRIMEIROS PASSOS DE DIETZ E BERNAL-MERINO NA LOCALIZAÇÃO DE VIDEOGAMES

Dietz (2007) e Bernal-Merino (2007) foram alguns dos pesquisadores que trouxeram ao estudo da localização para o mundo dos jogos digitais. Um dos seus argumentos é a relação dos processos da localização técnica com os videogames, que também são softwares. Dietz (2007, p. 1) afirma que a localização de jogos é uma combinação da tradução técnica com a literária, pois o enredo deve ser traduzido com os elementos técnicos da plataforma do software de entretenimento. Complementando este argumento, Bernal-Merino sugere que "há apenas dois tipos de jogos, com base na liberdade proporcionada aos tradutores. Efetivamente, alguns jogos requerem mais pesquisa do que criatividade, e outros exigem mais criatividade do que pesquisa"¹⁷ (BERNAL-MERINO, 2007, p. 3). As ideias de Bernal-Merino sugerem que as traduções técnicas na narrativa dos jogos eletrônicos poderiam abordar palavras especializadas em determinados gêneros, como simuladores de avião (ou de outros veículos) e jogos esportivos. Em outras palavras, o equilíbrio entre tradução técnica e literária (ou criativa, como disse Bernal-Merino) depende do desenvolvimento criativo, isto é, da narrativa de determinado jogo.

Entretanto, de acordo com ambos os teóricos, a tradução mais criativa — isto é, uma tradução mais artística, com liberdade para tangenciar o sentido do TP e que se aproxima da tradução “literária” — em *videogames* não coincide necessariamente com a "liberdade" dos tradutores para adaptar a história como o tradutor deseja. Bernal-Merino (2007, p.3) defende que, na maioria dos jogos, "os tradutores são limitados por conhecimentos pré-existentes de senso comum e um grupo de fãs com expectativas muito específicas em relação ao universo do jogo, a forma como seus habitantes se expressam etc. Trair essas expectativas com uma tradução que ignora o universo traduzido existente provavelmente resultará em fãs descontentes e em um déficit de vendas."¹⁸ Tal afirmação retrata o fato de que os *videogames* possuem um nicho específico de jogadores, com um vocabulário específico criado para (e pelas) pessoas inseridas nesta comunidade. Por exemplo, se um jogo é uma sequência de uma versão original ou uma adaptação de um filme bem reivindicado e famoso, a pressão e a

¹⁷ “there are only two types of games, based on the degree of freedom translators are given. Effectively, some games require more research than creativity, and others require more creativity than research.”

¹⁸ “translators are constrained by pre-existing common knowledge and a body of fans with very specific expectations for the game universe and the way its inhabitants express themselves, etc. Betraying those expectations with a translation that disregards the existing translated universe will probably result in discontent fans and poor sales”.

expectativa da comunidade será maior do que de um jogo com um enredo original e inédito. Os fãs do primeiro jogo lançado (ou do filme que inspirou o jogo) provavelmente não exigirão apenas elementos gráficos fiéis aos elementos originais, mas também linguísticos, como palavras específicas desse mundo, registros específicos de certos personagens etc. Em suma, os nichos de mercado em que os jogos estão inseridos constituem um elemento que influencia no desenvolvimento e na tradução de *videogames*. Jogos digitais são produtos de uma indústria muito lucrativa, e vários deles recebem milhões de dólares para serem construídos - o que transforma os jogadores em uma força influenciável se as empresas querem vender seus jogos.¹⁹

Apesar das influências e da pressão nos desenvolvedores para tornar seus produtos extremamente rentáveis, há duas pesquisadoras que consideraram olhar para a localização de videogames além de uma combinação da tradução técnica e literária. O'Hagan e Mangiron (2007-2013) expandem a perspectiva da localização de *videogames*, e consideram que a adaptação de um texto em determinada cultura de partida para uma cultura de chegada não é o suficiente; a transmissão da experiência e da interação jogo-jogador é de suma importância na localização de jogos.

2.4 A GAMEPLAY EXPERIENCE DE O'HAGAN E O'HAGAN E MANGIRON

O'Hagan e Mangiron (2013) conseguiram visualizar um aspecto significativo da tradução de jogos eletrônicos que as teorias acadêmicas ainda não haviam destacado: a falta de conexão entre a academia e a indústria desses softwares de entretenimento. O'Hagan (2007, p. 2) destaca o fato de que, embora contenha algumas semelhanças com os *softwares* de sistemas, os *videogames* possuem um conteúdo distinto, afirmando a necessidade de pesquisar tais distinções.

A localização de jogos surgiu em resposta às necessidades do mercado, e as práticas resultantes da indústria continuam a ser desenvolvidas sem qualquer visão das pesquisas acadêmicas de tradução. Sob o ponto de vista da tipologia textual, os videogames envolvem novos conteúdos híbridos que, juntamente com benefícios

¹⁹ Em outras palavras, as produções dos jogos eletrônicos geralmente possuem orçamentos milionários, o que impede os desenvolvedores de se preocupar primordialmente com elementos estéticos e os leva a produzir algo de agrado e exigido pelo público. Essa expectativa aumenta desde o início da produção, com o anúncio do valor altíssimo dos orçamentos liberados: por exemplo, o anúncio de que GTA V (Grand Theft Auto) custaria aproximadamente US\$ 265 milhões transformou-o no jogo mais aguardado do ano de 2013. Com essa informação nas mídias, a expectativa da comunidade se transformou em valores, faturando US\$ 800 milhões apenas nas primeiras 24 horas e se tornando um dos jogos mais vendidos na história da indústria de *videogames*. (BLEEKER, 2013)

comerciais em potencial, oferecem motivos persuasivos para realizar pesquisas de tradução na área de videogames.²⁰

Em meu entendimento, o "conteúdo híbrido" ao qual a autora se refere pode ser causado pelas narrativas dos jogos eletrônicos, que evoluíram junto com a tecnologia eletrônica. Devido a essa evolução, alguns pesquisadores debatem a singularidade da narrativa encontrada nos jogos eletrônicos. Mukherjee (2015, p. 21), por exemplo, afirma que

O enredo dos jogos digitais é geralmente modificado pela *gameplay* realizada pelo jogador, que deve mudar constantemente para acompanhar a narrativa pré-estabelecida. Pode-se dizer, então, que os *videogames* são um produto funcional que envolve o jogador (o elemento *gameplay*), a história inserida no jogo (o elemento narrativo) e o funcionamento dos *softwares* de entretenimento (o elemento tecnológico).²¹

Domsch (2013, p.3), por sua vez, defende a ideia da narrativa de um *videogame* consistir em uma *storyplaying*, isto é, na combinação entre os aspectos lúdicos dos jogos e dos elementos narrativos da literatura. Em suma, os “elementos híbridos” podem consistir na interface de um *software* “comum” combinada com a narrativa dos *videogames* com elementos lúdicos e literários, causando a diferença entre os outros *softwares* de sistemas existentes.

Como apontado pela autora, "os localizadores de jogos parecem enfatizar o fato de que cada jogo é diferente e exige uma abordagem individual de localização, o que torna a padronização extremamente difícil de ser aplicada"²² (O'HAGAN, 2007, p. 5). Em outras palavras, os estudos anteriores não podem ser inteiramente aplicados em um *software* que supostamente possui o objetivo de proporcionar lazer a quem o joga. Os guias de localização anteriormente publicados são significativamente restritos para serem usados em um *software* em que "cada gênero (e até mesmo cada título) implora por diferentes abordagens para reter o sabor distinto e exclusivo do jogo original"²³ (O'HAGAN, 2007, p. 5). Esta é a afirmação do que O'Hagan considera a principal diferença na localização de jogos. A extensão das

²⁰ “Games localisation emerged in response to the needs of the market and the resultant industry practices continue to develop without any insight from translation research. From the point of view of the text typology, video games involve new hybrid content. This, together with potential commercial benefits, offers persuasive motives for conducting translation research into the area of video games.”

²¹ “The story in the computer game is usually modified by the gameplay and the gameplay has to change constantly to keep pace with the story. So video games, it can be argued, work as a functional whole involving the player (game element), the story engine (story element) and the game engine (technology element).”

²² “games localisers seem to emphasise the fact that each and every game is different and demands an individualised approach to localisation, which makes standardisation extremely difficult to apply.”

²³ “each genre, and even title, begs different approaches to retain the distinct flavour unique to the original game”.

variedades narrativas não permite a criação de uma fórmula ou um guia de tradução genérico que se encaixe perfeitamente em cada localização — e possivelmente contribua para o número reduzido de pesquisas sobre o tema, como sugere O'Hagan.

Ademais, há outra distinção entre localização de um *software* de sistemas e de jogos apontada por O'Hagan e Mangiron²⁴. Tal diferença está relacionada ao objetivo principal, ou seja, o motivo pelo qual eles são desenvolvidos e consumidos. As autoras (O'HAGAN; MANGIRON, 2007, p. 6) afirmam que

A principal prioridade da localização de videogames é preservar a experiência do jogo para os jogadores-alvo, mantendo o “ver e sentir” proporcionados no original. O objetivo do localizador é produzir uma versão que permita aos jogadores experienciar o jogo como se fosse originalmente desenvolvido em sua própria língua, além de proporcionar prazer equivalente àquele sentido pelos jogadores da versão original.²⁵

A partir dessa citação, é possível verificar que as considerações de O'Hagan e Mangiron (2013) estão significativamente conectadas à visão de tradução de Venuti (2000). O foco em trazer “o ver e sentir” do original está relacionado à “conexão” com o leitor — ou, neste caso, com o jogador. A fim de trazer uma conexão um tanto subjetiva e substancial, os tradutores precisam aplicar nas suas traduções o seu conhecimento cultural do TC, como Venuti (2000) e Esselink (2000) propuseram em suas visões de tradução e localização, respectivamente. Em outras palavras, Gil e Pym (2006) podem estar corretos ao argumentarem que a localização é uma prática antiga com um novo termo. Os movimentos ou estratégias utilizadas pelos tradutores literários para adaptar certos aspectos de um determinado texto são semelhantes aos usados pelos localizadores de jogos — com a diferença de o texto estar presente em um suporte eletrônico.

No entanto, as regras a respeito da localização de um *software* genérico podem transpor as teorias que apresentam novas perspectivas sobre a localização de jogos eletrônicos. O'Hagan (2007, p. 2) demonstra preocupação com este tópico, afirmando que “pesquisas anteriores sobre a localização de jogos [...] sugerem que a indústria opera sem uma

²⁴ Como O'Hagan e Mangiron têm mais do que um artigo e um livro escritos em conjunto, eu decidi abordar seus trabalhos nesta tese em uma mesma seção. O motivo de ter realizado essa escolha é o fato de todos os seus trabalhos discutirem, de forma continuada, a importância da *gameplay experience*. A única distinção, isto é, o único trabalho que pretendo detalhar e especificar mais adiante, é o seu livro, escrito em 2013, por causa de sua importância e conteúdo no campo da localização de jogos.

²⁵ “The main priority of game localisation is to preserve the gameplay experience for the target players, keeping the ‘look and feel’ of the original. The brief of the localiser is to produce a version that will allow the players to experience the game as if it were originally developed in their own language and to provide enjoyment equivalent to that felt by the players of the original version.”

compreensão clara das normas de localização de jogos"²⁶. Conforme observado anteriormente, outras pesquisas sobre localização de *software* não foram aplicadas aos *softwares* de entretenimento, pois o foco estava voltado aos textos eletrônicos e às ferramentas utilizadas em suas localizações. Uma vez que estas ideias foram as únicas desenvolvidas na academia quando a localização de *videogames* dava seus primeiros passos, a indústria de jogos começou a localizar *softwares* de entretenimento com base na intuição do tradutor, e não nas pesquisas acadêmicas (O'HAGAN, 2007, p. 5-6). Em outras palavras, embora diversos pesquisadores já tenham escrito artigos e teorias sobre o assunto, a indústria cresce significativamente desde seu surgimento, e provavelmente não observou o crescente movimento de pesquisas na academia.

A preocupação de O'Hagan (2007) sobre essa questão também está relacionada às motivações deste trabalho. Atualmente, os jogos eletrônicos empregam diversos elementos interativos, como textos, gráficos em 3D, mecanismos de interação de multimodais para os jogadores e elementos audiovisuais não interativos sob a forma de filmes pré-renderizados (O'HAGAN, 2007, p. 2). Tais elementos narrativos possuem regras distintas de tradução, que não combinariam com a localização de um *software* genérico e provavelmente deixariam a comunidade de jogadores insatisfeita, tornando-se uma das razões para produzir mais pesquisas a respeito da lacuna entre as estratégias de localização e de tradução adotadas na indústria e nas teorias acadêmicas.

Portanto, o seguinte estudo de caso de *Grim Fandango* (1998) e *Child of Light* (2014) tem em mente os antecedentes teóricos acima mencionados, com foco nas ideias de O'Hagan (2007) e O'Hagan e Mangiron (2013) sobre a localização de videogames. Alguns trechos específicos de momentos distintos em ambos os jogos são analisados a seguir, visando mostrar a importância da *gameplay experience* e sua necessidade para traduzir certos elementos do enredo desses jogos eletrônicos. Espera-se que, como afirmado por O'Hagan e Mangiron (2013, p. 11), a pesquisa de tradução sobre localização de jogos possa contribuir para conectar essas duas áreas (academia e indústria), que parecem estar completamente divorciadas, a fim de qualificar a prática de localização de alguns dos objetos culturais de maior vendagem e influência na atualidade.

²⁶ “prior research on games localisation [...] suggests that the games industry operates with no clear understanding of norms of games localisation.”

3 O PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO NA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Assim como os estudos de localização na academia, a indústria de localização especializada em jogos também teve um início recatado anos atrás (FRY, 2003). No entanto, foi com o surgimento da globalização que ela pôde realizar parcerias globais com pequenas prestadoras de serviços (*vendors*), possibilitando não apenas a expansão de suas fronteiras socioculturais e o alcance de jogadores de diferentes países, mas também maiores lucros²⁷ (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). Com seu estabelecimento bem-sucedido, a indústria percebeu que “os *gamers* preferem jogar um *videogame* em sua língua nativa por ser mais fácil para eles imergirem no jogo. Uma localização bem-feita passa a impressão de que o jogo foi desenvolvido especificamente para cada país ao invés de ser simplesmente distribuído para ganhar dinheiro²⁸” (CHANDLER; DEMING, 2011, p. 46). Sendo assim, com o intuito de apresentar o contexto em que os *videogames* são geralmente traduzidos, assim como para construir uma base sólida da localização dos jogos deste estudo de caso, faz-se necessária uma identificação breve das principais etapas do processo de localização de jogos.

A maioria dos desenvolvedores de jogos segue as seguintes etapas estabelecidas pela indústria da localização conhecidas pelo acrônimo GILT: globalização, internacionalização, localização e tradução (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). Tais processos não são separados, mas complementares na localização de um *videogame*; em outras palavras, a tradução faz parte da localização, que por sua vez está inserida na internacionalização, e esta está implementada na globalização. Com isso, podemos dizer que o GILT possui um certo “efeito *matryoshka*”, começando pelas etapas mais abrangentes (globalização e internacionalização), compactando-se até alcançar as tarefas mais específicas (localização e tradução).

Embora não sejam integrantes da localização propriamente dita, as duas primeiras etapas são essenciais para que o desenvolvimento e o lançamento de um jogo eletrônico tenham êxito. Por um lado, a globalização é responsável “pela compreensão e estruturação do ciclo de desenvolvimento do produto, que deve analisar o jogo original e fornecer as ferramentas e o *feedback* para sua localização²⁹” (FRY, 2003, p. 5), seja estabelecendo

²⁷ Como prova de que *videogames* constituem na indústria de entretenimento mais rentável do mundo, o website NewZoo divulgou que o setor de jogos eletrônicos atingirá US\$ 108,9 bilhões até o final de 2017, mostrando uma diferença de US\$ 7,8 bilhões em relação ao lucro obtido em 2016 (MCDONALD, 2017).

²⁸ “Gamers prefer to play a game in their native language because it is easier for them to become immersed in a game. Quality localizations give the impression that the game as tailored specifically to each territory, instead of just dumped into the distribution channel to make some money.”

²⁹ “Globalization entails a comprehensive and well-structured product development lifecycle that starts with a global and local product analysis and moves through product globalization and localization to end with support for, and feedback on, localized products.”

conexões com *vendors* de continentes distintos, seja organizando as etapas futuras e seus responsáveis. Por outro lado, a internacionalização consta no “processo de pré-localização” de um jogo (O’HAGAN; MANGIRON, 2013), no qual os engenheiros de computação alteram a programação do *software*, permitindo, por exemplo, um maior espaço destinado aos caracteres das narrativas e/ou dos diálogos para facilitar a tradução do original para qualquer língua em que a localização seja requisitada. Ademais, alguns autores, como Fry (2003), afirmam que esses dois primeiros processos são essenciais para que a funcionalidade do *videogame* seja adaptável em todos os locais em que ele será comercializado pois, se realizados corretamente, as empresas desenvolvedoras podem não apenas evitar possíveis gastos desnecessários e atraso no lançamento do jogo, como também podem fazê-lo em mais de 60 línguas simultaneamente.

No que concerne à localização, a primeira decisão a ser tomada é identificar quais elementos do jogo serão traduzidos. Para isso, Chandler e Deming (2011) classificam esse processo em quatro categorias³⁰: sem localização (o uso do texto original na distribuição do *videogame* em outros países), *box and docs* (localização apenas da embalagem e do manual), localização parcial (localização da embalagem, do texto, e legendagem do áudio original), e localização completa (legendagem de todo o conteúdo do jogo, incluindo o áudio). Feita essa escolha, a equipe de localização recebe o que é comumente denominado *kit* de localização (*localization kit*) que, segundo Chandler e Deming (2011, p. 278), “[...] é um subconjunto que contém apenas os elementos necessários para criar a versão localizada de um jogo. Se seu código estiver preparado para ser localizado, é pouco provável que seja necessário consultar o original para criar as versões localizadas.³¹” Dentro desse material, são inseridos componentes-chave da narrativa do *videogame*, como: imagens de personagens, cenários e itens; bem como a sinopse do jogo.

Finalmente, com o estabelecimento do tipo de localização a ser feita e com um conjunto de informações a respeito do jogo eletrônico, a etapa da tradução é iniciada. Supostamente, de acordo com Chandler e Deming (2011), os tradutores responsáveis por essa última etapa não haveriam de ter e/ou relatar problemas na tradução do jogo se as quatro etapas do GILT fossem seguidas adequadamente, pois, ao receber o arquivo de texto e/ou diálogos para serem traduzidos, eles teriam à disposição os “elementos necessários” para

³⁰ Em inglês as quatro categorias são intituladas *no localization*, *box and docs*, *partial localization* e *full localization*.

³¹ “[...] is a subset of the full closing kit and contains only the assets that are necessary to create a localized version of the game. If the game has localization-friendly code, it is unlikely the source will be needed to create the localized versions.”

contextualizar o arquivo recebido. No entanto, os autores acima contestam a realidade de sua própria afirmação por meio de sua entrevista com Bénédicte Laborie (LABORIE apud CHANDLER; DEMING, 2011, p. 48), gerente de localização da Ubisoft, que expressa sua frustração com os materiais disponíveis para a localização dos jogos do seguinte modo:

Dentro da indústria da localização, quem nunca teve que lidar com arquivos de texto bizarros com linhas de código no meio do conteúdo a ser localizado? Não há contexto, figuras, ou qualquer outra referência que especifique quais traduções são necessárias. É como se os tradutores e os dubladores fossem telepatas que podem decifrar o que for necessário apenas lendo as palavras nos arquivos de texto³²

Ao debater a qualidade e a quantidade dos materiais fornecidos nesses *kits* de localização, Chandler e Deming (2011) afirmam que, por se tratar de um conteúdo multimídia e interativo, é preciso ter consciência de que grande parte da informação e das nuances de comunicação não está escrita, mas implícita nos gráficos, no áudio e na própria *gameplay*. Entendo que o tipo de informações contidas e descritas no conteúdo desses elementos multimídia pode atingir um nível de sutileza que, provavelmente, poderá ser reconhecido apenas ao se jogar o original. Logo, a falta de acesso ao jogo completo como um “elemento necessário” no *kit* de localização é questionada no processo de tradução dos *videogames*, pois o jogo é “[...] essencial aos localizadores para capturar o fator diversão mencionado acima, além de permitir que o jogo seja traduzido adequadamente³³” (CHANDLER; DEMING, 2011, p. 108).

O fato de que o *videogame* finalizado não é disponibilizado como um elemento de consulta durante o processo tradutório pode transformar essa etapa em uma tarefa extremamente desafiadora. Em um mercado com jogos cada vez mais sofisticados — seja pelo uso de gráficos e de animações caras, seja pela narrativa cada vez mais complexa —, está cada vez mais desafiador para o tradutor compreender o mundo vasto e intrincado sem ver, jogar e sentir o produto finalizado (O’HAGAN; MANGIRON, 2013). Ainda que a indústria de jogos seja considerada um setor cultural criativo (como a indústria do cinema e da música), percebe-se que ela não aborda os jogos da mesma maneira que os autores atuais da academia — um objeto com uma narrativa interativa e rica em relações intermediárias.

³² “Who, within the localization business, hasn’t had to deal with bizarre text files displaying code strings in the middle of the localizable data? There is no context, no pictures, no other references that provide specifics on what types of translations are needed. It is as if translators and actors were just telepaths who could decipher what is needed just by reading the words in the text files.”

³³ “[...] having full access to this information is essential to localizers in order to capture the aforementioned fun factor and allow them to translate the game appropriately.”

Após a etapa de tradução, a localização do jogo eletrônico é comumente revisada para identificação de erros linguísticos, de funcionalidade, e de conformidade³⁴ (O’HAGAN; MANGIRON, 2013). Cada uma dessas categorias busca, respectivamente, encontrar *bugs* na interface e nas mecânicas do jogo; avaliar se o jogo se encaixa nos pré-requisitos legais, éticos, e na classificação etária; corrigir erros gramaticais e ortográficos, e verificar se a terminologia foi usada adequadamente. O fato de o texto verbal do jogo ser revisado separadamente dos demais elementos midiáticos no que constituem o produto, como se fossem instâncias independentes, é um fator relevante que sustenta a perspectiva de a tradução ser algo mecânico que dispensa os elementos subjetivos do *videogame* para ser realizada. O’Hagan e Mangiron (2013, p. 102) defendem a ideia de que

A noção de tradução - que é principalmente composta de pequenos fragmentos descontextualizados - [...] foi condenada à conversão desses fragmentos de um TP para uma TC, sem implicação cultural ou outros desafios, que são tratados separadamente, fora do processo de “tradução”³⁵.

A ideia de “conversão” na etapa de tradução remete às ideias de Esselink (2000) sobre localização e tradução, para quem a tradução é essa transferência um tanto literal e mecânica da língua original para a língua alvo. Em outras palavras, tendo em vista a separação entre as dimensões culturais e linguísticas, as relações entre a indústria e os Estudos de Tradução parecem estar inertes, sem progresso, pois a academia já reconheceu há um tempo significativo que ambas são inseparáveis no trabalho da tradução (O’HAGAN; MANGIRON, 2013). Logo, a falta de diálogo entre essas duas áreas parece reforçar a ideia de que *softwares* “comuns” e de entretenimento possuem os mesmo objetivos e funções, ignorando as discussões acadêmicas de que *videogames* não têm apenas cargas funcionais, mas também afetivas e estéticas.

³⁴ Em inglês, *functionality, compliance e linguistic errors*.

³⁵ “This notion of translation in the localization industry, based mainly on short fragments of decontextualized strings [...] has been condemned to be the conversion of these strings from the SL into the TL, allegedly without any cultural implications or other challenging issues, which are treated separately outside ‘translation’.”

4 METODOLOGIA

Tendo em mente a relevância dos pensamentos de O'Hagan e Mangiron (2007-2013) e utilizando o pensamento das pesquisadoras como a principal referência teórica desta monografia, as subseções a seguir delineiam as etapas criadas para mostrar a interação jogo-jogador e sua importância para a localização de jogos. Para tanto, foi escolhida a metodologia de estudo de caso, algumas cenas de *Grim Fandango* (1998) e *Child of Light* (2014) tendo sido selecionadas com base em minha própria *gameplay experience* pois, como disseram as teóricas mencionadas acima, as localizações dos *videogames* devem ter a aparência e a sensação do jogo em seu idioma original. Em outras palavras, as emoções e a conexão que cada jogo pretende trazer aos seus jogadores no seu original devem vir à tona independentemente da língua em que ele está sendo executado.

4.1 A INTERAÇÃO JOGO-JOGADOR COM AS LOCALIZAÇÕES DE CADA VIDEOGAME

O primeiro passo foi selecionar as cenas que fazem parte da análise deste trabalho. Para isso, como membra da comunidade de jogadores(as) e como tradutora, joguei ambos os *videogames* inteiramente em suas localizações para o português brasileiro, permitindo-me imergir em suas respectivas narrativas e gravando minha experiência para que eu pudesse revê-la posteriormente para realizar todas as etapas desta análise. O ato de jogar e deixar-se imergir nas narrativas foram necessários para identificar em quais momentos de ambos os jogos a interação jogo-jogador (isto é, as emoções provocadas pela *gameplay experience*) era mais nítida para mim. Com base nesse critério, escolhi quatro momentos — dois em cada narrativa — para compor a análise desta monografia.

Duas das cenas escolhidas para serem analisadas foram os prólogos de *Grim Fandango* e de *Child of Light*. Além da subjetividade encontrada durante a *gameplay experience* dessas cenas, o motivo pelo qual elas foram escolhidas é a importância dos primeiros minutos da narrativa tanto para o jogo quanto para o jogador. É no início que o jogador começa a entender e a sentir a atmosfera, o enredo e a personalidade dos personagens — o que é habilmente elaborado e identificado em ambas as localizações, como será demonstrado logo adiante.

Ademais, antes da análise propriamente dita das cenas de cada jogo digital, uma sinopse de cada enredo é apresentada juntamente com o contexto de cada cena a ser analisada.

Acredito que essas informações são importantes para auxiliar o leitor dessa monografia a identificar e visualizar o “ver e sentir” tão dito e estabelecido ao longo desse trabalho. Para ajudar nessa contextualização, insiro não somente sinopses e contextualizações escritas, mas também imagens e indicações de *gameplays* gravadas por terceiros que estão disponíveis na internet. Com a presença dessas informações — e, infelizmente, a falta do manuseio do jogo propriamente dito —, espero mostrar ao leitor um pouco do meu objetivo com esse trabalho, além da dificuldade encontrada pelos tradutores de jogos eletrônicos. Assim como todo pesquisador literário lê um livro ou vê um filme por inteiro para realizar uma análise de determinada obra, considero jogar ambas os jogos localizados e imergir em suas narrativas uma característica essencial para a realização desta análise, e com essa monografia, quero comprovar a importância da *gameplay experience* para a localização.

4.2 OS APONTAMENTOS DOS ELEMENTOS QUE AFETAM A *GAMEPLAY EXPERIENCE*

É importante ressaltar que, como os dois *videogames* aqui apresentados possuem narrativas significativamente distintas, os elementos apontados que afetam a *gameplay experience* de cada um conseqüentemente serão diferentes. Grim Fandango, por exemplo, é um jogo com ironia e um humor inteligente inserido em sua narrativa, o que faz o jogador rir durante todo o jogo, trazendo uma atmosfera leve e irreverente para o jogador. Child of Light, por outro lado, é uma história completamente em verso, com rimas e métricas que provocam outras sensações mais subjetivas para quem o joga, provocando experiências semelhantes à leitura de poemas já consagrados, além de ter uma história mais dramática, embora com certa leveza e lirismo em contraposição à dramaticidade de sua história.

4.3 A IDENTIFICAÇÃO DE POSSÍVEIS IMPLICAÇÕES DA *GAMEPLAY EXPERIENCE* EM ELEMENTOS LINGÜÍSTICOS NA TRADUÇÃO NO COTEJO COM O ORIGINAL

Identificados esses elementos definidores da *gameplay experience*, a etapa seguinte busca verificar as escolhas tradutórias refletem a subjetividade necessária para se obter equivalência da *gameplay experience* original, trazendo, por fim, uma comparação entre os elementos linguísticos da tradução e do original. Entretanto, para que esse cotejo linguístico seja coerente com os objetivos desse trabalho, haverá primeiramente a identificação da subjetividade transmitida na *gameplay experience* do original. Para realizar tal identificação,

fez-se necessário também jogar as cenas selecionadas para a análise em inglês, a fim de, além de mapear minha própria experiência, averiguar, conforme dito anteriormente por O'Hagan e Mangiron (2013), se o propósito original de cada *videogame* foi respeitado e transmitido para a língua-alvo.

5 ANÁLISE

Por ser o jogo com maior tempo de lançamento e seguir com a linha cronológica adotada desde o início deste trabalho, a análise inicia uma breve contextualização de Grim Fandango (1998), seguida de todos os processos mencionados na metodologia. O mesmo procede com o jogo mais recente, Child of Light (2014).

5.1 GRIM FANDANGO

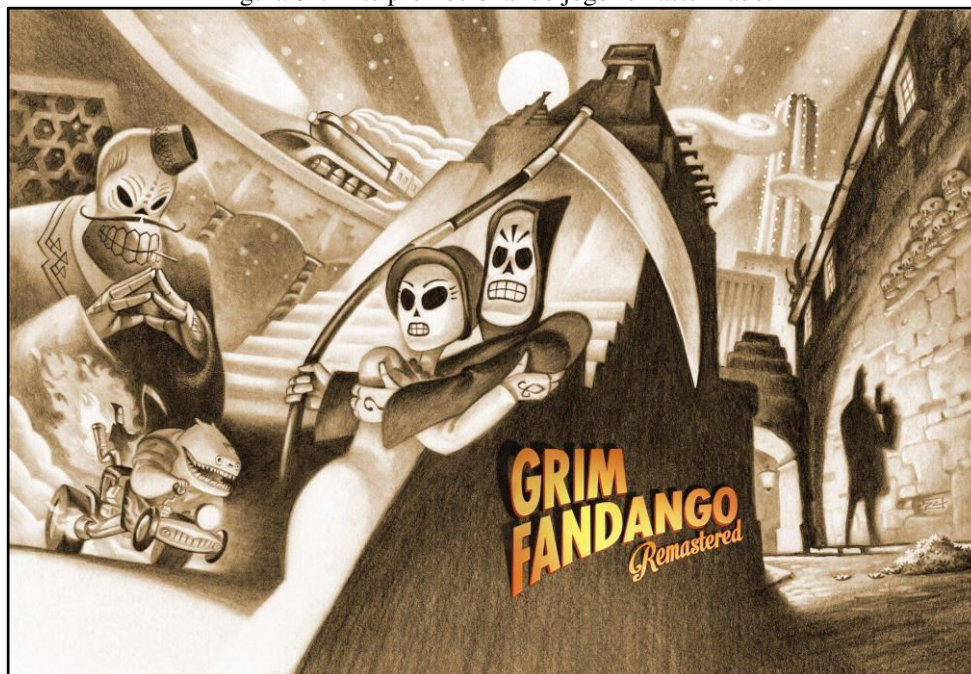
Lançado em 1998 e remasterizado em 2015, Grim Fandango³⁶ é um jogo de aventura com enigmas e *point and click* (isto é, um jogo que precisa apenas do mouse para ser explorado) desenvolvido pela LucasArts (1982-2013) que combina elementos culturais da América Latina e dos Estados Unidos em um mundo fictício. Com diálogos que mesclam humor, intrigas e referências culturais, o jogo é considerado uma obra inovadora na história dos *videogames*: a presença de cenários tridimensionais, músicas originais e personalizadas para cada cenário do jogo, personagens com personalidades não-binárias e de um enredo complexo marcaram toda uma geração, e conseqüentemente fez a desenvolvedora receber o prêmio da GameSpot de melhor jogo do ano de 1998 para PC³⁷ e a menção de “clássico do gênero” pela plataforma Steam³⁸.

³⁶ Pode-se assistir a *gameplay experience* de alguns jogadores nos seguintes links: <<https://www.youtube.com/watch?v=zSVvsMKYN8M&t=2s>> (em português), e <<https://www.youtube.com/watch?v=kcqj0APsDsM&t=9250s>> (em inglês).

³⁷ Extraído de: <<https://www.gamespot.com/gallery/every-gamespot-game-of-the-year/2900-653/4/>>

³⁸ Extraído de: <http://store.steampowered.com/app/316790/Grim_Fandango_Remastered/>

Figura 01. Arte promocional do jogo remasterizado.



Fonte: Grim Fandango (2015).

Através dos trailers promocionais³⁹, o espectador é introduzido ao Mundo dos Mortos — um lugar de passagem onde todos que não estão vivos almejam chegar ao paraíso — e a Manny Calavera, um agente de viagens que não está conseguindo muitos passageiros de primeira classe, fazendo seu chefe ameaçar despedi-lo. Para manter seu emprego e pagar sua dívida no mundo dos mortos, Manny encontra Meche, a única que pode salvá-lo.

Além dos trailers, o jogador possui informações da capa e da contracapa do jogo eletrônico para se contextualizar. Na frente, há a imagem de alguns dos personagens mais marcantes: Olivia, Dômino Hurley, Meche, Hector LeMans, e o próprio Calavera (da esquerda para a direita). Há também um trecho da resenha feita na revista Computer Gaming World, dizendo que Grim Fandango “[...] leva os jogos de aventura para uma nova dimensão”, além de uma frase sintetizando a narrativa do jogo como “uma saga de crime e corrupção na Terra dos Mortos”.

³⁹

Os trailers podem ser assistidos nos seguintes links:

<<https://www.youtube.com/watch?v=hVINBHL9Fa4&t=36s>> (original), e

<https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=QRB6Likh478> (remasterizado), ambos em inglês.

Figura 2. Capa do jogo de 1998 localizada em português (frente e trás, respectivamente).



Fonte: Grim Fandango (1998).

Na contracapa, há a sinopse do *videogame* e os pré-requisitos de sistema computacional para o jogo. Ademais, há a listagem de alguns elementos que contribuem para a construção do mundo fictício da obra abaixo da premissa do jogo, no qual é possível identificar o tom de humor do enredo pela escolha de palavras e os trocadilhos gerados por essas escolhas. A referência à podridão na Terra dos Mortos e a presença de “gente viva” neste lugar, e o fato de que as cenas de humor fazem o jogador “morrer” de rir, por exemplo, traz um pouco da irreverência e da comicidade encontrada no enredo de um dos jogos mais famosos da Lucas Arts.

Humm... Há algo de podre na Terra dos Mortos...

... e pelo jeito é você quem vai ter de limpar toda a sujeira. Manny Calavera, o agente de viagens do Departamento da Morte, não está mais conseguindo clientes de primeira classe para a jornada rumo ao Descanso Eterno. Parece que, no Além, tem gente muito viva querendo a sua caveira. Ajude Manny a desvendar uma conspiração fatal... ou queime no fogo do inferno!

- Uma viagem de 4 anos por mais de 100 exóticos locais
- Uma experiência totalmente diferente, em ambientes 3D de inspiração art-deco e asteca
- Uma rede de intrigas com mais de 50 personagens
- Uma situação chocante, revelada por milhares de diálogos comprometedores
- Uma interface suave e contínua, que proporciona um verdadeiro mergulho no mundo dos mortos

- Uma trilha original e envolvente, com destaque para o Jazz e para o Beebop da Era do Swing
- Centenas de desafios instigantes para todos os aventureiros
- Cenas de humor explícito para você morrer de rir

Por fim, as críticas de Grim Fandango são majoritariamente positivas, destacando a boa construção de mundo, de história e de personagens. Outro fator positivamente mencionado é a experiência imersiva que o jogador vivencia, como reportado na resenha da GamesSpot, em que o autor afirma que Grim Fandango possui um único defeito: “[...] ele termina cedo demais. Não porque a história seja muito curta (você leva umas boas dúzias de horas para terminá-lo), mas por causa dos designers, que criaram um mundo tão rico e cheio de personagens memoráveis que é difícil sair e dizer adeus para eles. Não fique surpreso se ficar triste quando o jogo acabar”⁴⁰.

5.1.1 O prólogo: interação e apontamentos

Em seus primeiros minutos⁴¹, Grim Fandango apresenta ao jogador uma *cutscene*, introduzindo o protagonista Manny Calavera em um dia normal de trabalho. O prólogo inicia com enfoque no cinzeiro, no cigarro e no grupo de *mariachis* decorativo colocados em uma mesa desconhecida, indicando sutilmente a mistura da atmosfera mexicana com o gênero *noir* dos cinemas.

Em seguida, o prólogo mostra Celso, um cliente esperando no escritório de alguém que ele não conhece e que precisa de informações para entender tudo o que está acontecendo, assim como o jogador. Com a chegada de Manny Calavera, o jogador, juntamente com Celso, consegue informações da situação: Celso morreu recentemente e deve percorrer uma jornada de quatro anos para alcançar o almejado descanso eterno e, dependendo do comportamento e das ações de Celso em vida, ele pode chegar lá mais rápido. Entretanto, os “pacotes de viagem” — isto é, os meios de transporte que podem agilizar o percurso a ser percorrido — que Manny indica para ele aparentemente não estão disponíveis, o que faz com que Manny invada o sistema de sua agência de viagens para encontrar algo para ajudar na jornada do novo membro da Terra dos Mortos.

⁴⁰ “[...] the end comes too soon. This isn't because it's too short (it should take most a good two- to three-dozen hours), but because the designers have created a rich world that you won't want to leave, filled with memorable characters that are hard to say goodbye to. Don't be surprised if you're sad when it's over.” (GAMESPOT, 1998)

⁴¹ Na *gameplay* de Grim Fandango em português indicada acima, o prólogo consta até os primeiros 3 min. e 10 s. do vídeo; na *gameplay* em inglês, até os primeiros 3 min. e 6 s.

Para melhor contextualizar o resumo das ações no prólogo, reproduzo abaixo algumas cenas-chave dessa primeira sequência narrativa de Grim Fandango. Ao visualizá-las, é possível apontar que a atmosfera mexicana identificada logo no início do *videogame* é inserida por meio dos elementos mexicanos, seja no visual das personagens, seja na decoração dos lugares e na variedade de cores dos cenários. A presença do *noir*, em contrapartida, pode ser identificada no simbolismo empregado no cinzeiro e no cigarro (que continua em cena nas mãos de Celso), objeto presente majoritariamente nos filmes desse gênero. Além disso, as roupas do recém-morto e o ângulo escolhido na primeira aparição de Manny Calavera — que foca primeiramente em sua sombra e na reação de seu interlocutor — trazem uma referência às cenas em preto-e-branco do cinema hollywoodiano da década de 1920. Todos esses elementos são envoltos em uma melodia⁴² que, nesta cena, remete à tensão desses filmes, mas sem afetar o tom leve experienciado pelo jogador.

Figura 3. Sequência de momentos do prólogo de Grim Fandango. De cima a baixo: título (esquerda), introdução de Celso e Manny (direita), apresentação dos pacotes de viagem (esquerda) e hackeamento do sistema (direita).



Fonte: Grim Fandango (1998).

⁴² É possível conferir apenas a trilha sonora do jogo no seguinte link: <<https://www.youtube.com/watch?v=km6bLtiSSq4>>, em que é possível encontrar a catalogação das músicas relacionadas a cada cena do *videogame*.

A trama acima descrita foi transcrita seguindo a estrutura de um roteiro, a fim de facilitar a leitura e a compreensão do diálogo dinâmico que acontece entre as duas personagens. No decorrer dessa leitura, será possível notar o grifo de algumas palavras. Elas foram inseridas dessa maneira para identificar tanto as palavras ditas em espanhol pelos personagens quanto as palavras em português ditas com um sotaque que remete aos falantes nativos de espanhol. Por meio da *gameplay experience* com Grim Fandango, é perceptível que a agregação do sotaque estrangeiro em determinadas palavras auxilia na criação da atmosfera da fictícia “*Tierra de los Muertos*”, um lugar vívido e significativo na cultura mexicana.

MANNY CALAVERA — Desculpe a demora, *Señor* Flores. *Estoy* pronto para levá-lo agora.

SR. FLORES — Me levar? Para onde?

MANNY CALAVERA — Ora, ora... Não precisa ficar nervoso.

SR. FLORES — Nervoso? Não... É a sua aparência, sabe? Ela intimida um pouco.

MANNY CALAVERA — Intimida? Eu? Mas sou *su* amigo. Meu nome é Manny *Calavera*. Sou *su* novo agente de viagens.

SR. FLORES — *No* quero um novo agente. Quero ir para *casa*.

MANNY CALAVERA — Você *no* pode ir para *casa*, Celso. Você morreu! Mas *no* está só! Todos aqui *están tan* mortos quanto você! Por isso *llamamos* este lugar de *Tierra* dos Mortos. Está pronto para *la* grande jornada?

SR. FLORES — Não! Que jornada?

MANNY CALAVERA — A jornada de quatro anos da alma. É bem longa, e não posso mentir para você, Celso, pode ser muito, muito perigosa. A menos que você pegue esse dinheiro com que foi enterrado e compre de nós um pacote melhor, isto é, você não preferiria atravessar para a terra dos mortos em *su* próprio carro esporte? Um talvez num luxuoso *crucero*? Ou, se tiver sido muito bom na vida, pode até ter direito a um bilhete no número nove!

SR. FLORES — Número nove?

MANNY CALAVERA — É nosso trem expresso classe A. Vai direto ao nono submundo, a terra do repouso eterno em 4 minutos em vez de 4 anos. Mas *pocos* se qualificam: vejamos os seus registros. Hum? Bem... a má notícia é que o trem parece estar fora do seu alcance. Mas ainda tenho uns truques aqui na manga... Uhum... Ahá! Sim! O caminho é esse! *A línea* Excelsior!

Após hackear o sistema, Manny consegue vender a Excelsior, uma bengala com uma bússola acoplada para auxiliar Celso em sua jornada de quatro anos. Com o término da venda, o jogador descobre que, na verdade, Manny trabalha como qualquer agente de viagens do mundo dos vivos, o que inclui algumas tarefas burocráticas e cansativas, como responder a um chefe e desenvolver a imagem e a personalidade da estereotipada “Morte”, que é alta, traja uma túnica preta com capuz e usa uma foice. Inclusive, é Manny Calavera quem traz humor a este trecho: o fato de que ele precisa usar um equipamento em seus pés para aparentar uma altura respeitável (e até amedrontadora) mostra a quebra do estereótipo construído nas primeiras cenas no prólogo, auxiliando a desconstruir a tensão relacionada a esse tema.

Há também a rápida aparição de Eva, a secretária da empresa, e o desabafo de Manny,

em que o jogador percebe que a situação de Manny não está favorável para o protagonista realizar sua tão aguardada longa jornada até o descanso eterno. Em outras palavras, o retrato de um dia de trabalho na “vida” de Manny Calavera transmite a quem joga Grim Fandango um tom leve em sua narrativa, mesmo com a presença de elementos do gênero *noir* e de assuntos não tão positivos, como a morte.

Figura 4. Continuação da sequência de momentos do prólogo. De cima a baixo: a *línea* Excelsior (esquerda), despedida (direita), Manny e Eva (esquerda) e Manny em seu escritório (direita).



Fonte: Grim Fandango (1998)

Assim como feito com a descrição do outro trecho do prólogo de Grim Fandango, há a transcrição das cenas acima no formato de um roteiro, no qual foram retiradas da *gameplay experience* mencionada acima. Seguindo a mesma estrutura da transcrição anterior, é possível perceber de imediato que, nas falas dos personagens, a presença de estrangeirismos e de um sotaque diferenciado diminuiu consideravelmente. É possível que, ao experienciar tal diferença, o jogador faça algumas suposições do motivo que ocasionou essa diferença notável, desde a aceitação de que essa frequência também é diminuída no original, à hipótese de que este seja um elemento sutil para indicar o sotaque como parte integrante da construção da figura da Morte — pois, se o mesmo fato consta no enredo original, deve haver algum motivo para ele ser tão repentino e notório.

MANNY CALAVERA — ...Eh... É linda! Essa bússola no cabo será muito útil também. Oh, você vai fazer uma ótima viagem... Pena que eu não vou.

SR. FLORES — Por que não? Você poderia me dar uma carona!

MANNY CALAVERA — Oh, não posso sair daqui enquanto não pagar uma pequena dívida com as forças do além.

SR. FLORES — ...Serviço comunitário, né? Bem, acho que tem gente que está pior do que eu.

MANNY CALAVERA — Oh, mas não vou demorar para sair daqui! E não graças a casos furados e comissão de baixo nível como o seu.

EVA — Ei, Manny, o chefe pediu pra você não sair cedo hoje. Ele quer conversar com você sobre alguma coisa quando voltar da viagem.

MANNY CALAVERA — Diga a Dom que não se preocupe. Não vou a lugar algum...

MANNY CALAVERA — ... Principalmente com clientes como aquele. Onde eles arranjam essa gente? Não se qualificam para nada que preste, então não posso vender nada de bom. Fico de mãos atadas, condenado a vender bengalas para um bando de burros por toda a eternidade! Preciso de clientes melhores, preciso de um santo... Preciso pôr as mãos num santo rico e morto.

Em outras palavras, o fato de o jogador de Grim Fandango experienciar elementos cotidianos em um mundo fictício exclusivamente de mortos traz certa irreverência à representação da morte — fato que se reveste de traços muito peculiares na cultura mexicana. Ademais, o “ver e sentir” proporciona certo humor em determinadas cenas do prólogo, como o desabafo de Manny e a negociação dos pacotes de viagens.

Portanto, os elementos do “ver e sentir” proporcionado pela *gameplay experience* a serem identificados nos elementos linguísticos da narrativa são: (1) a atmosfera mexicana por meio do sotaque das personagens e da ambiência física; e (2) o humor e irreverência envoltos na temática da morte, sobretudo no tratamento de temas fúnebres como meras transações comerciais sujeitas às fraudes e a “jeitinhos”.

5.1.2 O prólogo: identificação e cotejo

Começando pela contribuição da construção atmosférica mexicana, o sotaque de falantes nativos de espanhol na fala de Manny e Celso pode ser identificado nas seguintes palavras: *Señor, estoy, su, están, tan, llamamos, tierra, la, crucero, línea e pocos*. Além do vocábulo em espanhol, é perceptível uma pronúncia distinta em algumas letras, como a pronúncia dos fonemas. Por exemplo, /l/ e /s/ nas palavras “desculpa” e “Celso”, e a letra “g”, nas palavras “agente” e “viagens”, possui a pronúncia do som /ɣ/. Além disso, é possível observar que há a pronúncia dos fonemas /o/ e /e/ em palavras como “Celso”, “quero grande”, “número”, “caminho” e “esse” (em que nós, brasileiros, tendemos a pronunciar /u/ e /i/, respectivamente), assim como há a pronúncia vibrante e forte nas palavras com “rr”, tanto

em palavras com dígrafo (“burros”) quanto em palavras que começam com a consoante (“ricos”). Por fim, há também a pronúncia do fonema /d/ em vez da pronúncia oral [dʒ] usualmente empregada na fala dos brasileiros no dia a dia.

Entretanto, ao comparar o emprego do sotaque e o uso de estrangeirismos no discurso dos personagens, é surpreendente identificar que, de fato, o uso de palavras da língua espanhola é significativamente menor na cena original, como mostra a transcrição do diálogo abaixo.

MANNY CALAVERA — Sorry for the wait, Mr. Flores. I am ready to take you now.

MR. FLORES — Take me? Take me where?

MANNY CALAVERA — Now, now... There’s no need to be nervous.

MR. FLORES — Nervous? No.. It’s just your appearance... It’s, well, it’s a little intimidating...

MANNY CALAVERA — Intimidating? Me? But I’m your friend! My name is Manny Calavera. I’m your new travel agent.

MR. FLORES — I don’t want a new travel agent. I want to go home.

MANNY CALAVERA — You can’t go home, Celso. You’re dead. But you’re not alone... Everybody here is just as dead as you! That’s why we call it the “Land of the Dead”. Are you ready for your big journey?

MR. FLORES — No. What journey?

MANNY CALAVERA — The Four-Year Journey of the Soul. It is quite a big trip. And I can’t lie to you Celso. It could be very, very dangerous. Unless... you were to take that money you were buried with and buy a better travel package from us! I mean, wouldn’t you rather cross the land of the dead in your own sports car? Maybe try a luxury ocean cruise? Or, if you led a VERY good life, you may even be eligible for a ticket on the Number Nine itself!

MR. FLORES — The Number Nine?

MANNY CALAVERA — That’s our top-of-the-line express train. It shoots straight to the Ninth Underworld, the Land of Eternal Rest, in four minutes instead of four years. But very few people qualify. Let’s take a look at your records. Hmm? Well, the bad news is the train appears to be just out of your reach. But I still got a couple of tricks up my sleeve here... Mmm-hmmm... Yah-ha. Yes... That’s the ticket... The EXCELSIOR LINE! Yeah, she’s a beauty! That compass in the handle will sure come in handy to... Oh, you’re going to have a great trip. Wish I was going!

SR. FLORES — Why don’t you? You could give me a lift.

MANNY CALAVERA — Oh, I can’t leave here until I’ve worked off a little debt to the powers that be...

SR. FLORES — ...Community service, eh? Well, I guess there are some folks worse off than me.

MANNY CALAVERA — Oh, I’ll be leaving here soon enough! No thanks to dead-end, no-commision, low-life cases like yours *menso*.

EVA — Hey, Manny. The boss told me to tell you not to leave early tonight. He wants to talk to you about something when he gets back from his trip.

MANNY CALAVERA — Tell Dom not to worry... I’m not going anywhere.

MANNY CALAVERA — Especially not with clients like that! Where do they get these guys? They don’t qualify to anything good, so I can’t sell anything good, can’t work off my time, and I’m stuck. Stuck selling walking sticks to bunch of *burros* for eternity. I need better clients. I need a real saint. I need a lead on a rich, dead, saint.

Com base no rápido vislumbre pelo texto acima e pela *gameplay experience* sugerida anteriormente, é perceptível que a ausência dos estrangeirismos traz um tom de sobriedade ao

prólogo que agrega uma força maior aos elementos do gênero *noir* inseridos da trama. No decorrer de todo o prólogo, há apenas duas palavras que Manny expressa em espanhol: *menso* e *burros*, sendo a primeira uma palavra de cunho um tanto pejorativo empregado pelo povo de El Salvador, Honduras, México e Nicarágua que significa “tonto, bobo”⁴³. Ao identificar os estrangeirismos, nota-se também que eles são usados às costas de Celso e no desabafo de Manny sozinho em sua sala, o que traz um entendimento diferente do uso da língua espanhola pelo protagonista sob a perspectiva do jogador. Enquanto na localização, o uso das palavras espanholas parecia fazer parte da formação da figura da Morte, essa mesma figura soa mais americanizada no original. No entanto, é possível dizer que, mesmo assim, os desenvolvedores de Grim Fandango trouxeram a pronúncia dos fonemas /r/, /s/ e /l/ no discurso de Manny de maneira mais sutil, em uma possível tentativa de contribuir com a imersão do jogador na atmosfera mexicana como mencionado anteriormente.

Logo, é possível dizer que a equipe de localização não quebrou esse efeito da *gameplay experience* do original, mas o intensificou de modo que se tornasse mais natural e identificável para o jogador. Como a língua portuguesa possui mais afinidade com estruturas gramaticais e vocábulos do espanhol do que a língua inglesa, o uso dessas palavras pelo protagonista aparentou maior naturalidade, assim como o entendimento dos estrangeirismos empregados em seu discurso. Esse movimento e decisão feita pela equipe de localizadores e tradutores do Brasil é nomeado por O’Hagan e Mangiron (2013, p. 200) como “transcrição”:

Os tradutores precisam disponibilizar todo o potencial da *gameplay experience* no jogo para novos jogadores com experiências socioculturais e linguísticas distintas. Enquanto a transcrição pode correr riscos [...] por causa da variação dessas modificações, as traduções muito tímidas e limitadas ao TP são mais suscetíveis de não propiciar a emoção e a diversão inseridas no conteúdo/fonte original⁴⁴.

Em relação ao humor e à irreverência encontrados no decorrer do prólogo, pode-se identificar algumas figuras de linguagem associadas ao tema da morte, como “preciso pôr as mãos em um santo”, “fico de mãos atadas” e “casos furados”, além de expressões de negócios utilizadas diariamente no mundo dos vivos, como “comissão de baixo nível”. Outro elemento que gera humor é o mesmo uso dessas figuras de linguagem que, geralmente usadas em sentido conotativo, possuem sentido literal em Grim Fandango, como “vender bengalas a um

⁴³ Significado extraído do “Diccionario de la Lengua Española”, do site da Real Academia Española (MENSO, c2018).

⁴⁴ “Translators need to unpack the play experience potential in the game for a new set of players with different linguistic and socio-cultural backgrounds. Transcreation at times poses a greater risk [...] because of its extended scope of modification, while [...] translation that is too timid and ST-driven is more likely to fail to convey the excitement and the sense of fun packed in the source/original content.”

bando de burros por toda a eternidade” (grifo nosso). Ao cotejar com original, percebe-se que as figuras de linguagem são encontradas em inglês, com exceção de “mãos atadas” (que foi uma transcrição para o original “*I’m stuck*”), e de “casos furados” e “comissão de baixo nível”, que são transcrições para a hifenização singular da língua inglesa, que permite criar adjetivos como “*dead-end*”, “*no-commision*” e “*low-life*”.

5.1.3 Poesia em Blue Casket: interação e apontamentos

Aproximadamente na segunda hora da narrativa de Grim Fandango,⁴⁵ Manny Calavera se dirige ao Blue Casket (em uma tradução literal, Caixa Azul), um bar frequentado por poetas e revolucionários. Nele, além de ser possível encontrar pistas para progredir no jogo, o jogador conhece Olivia, a dona do Blue Casket, que comanda as noites de microfone aberto de seu bar. Graças a algumas mecânicas do jogo, o jogador pode, em alguns momentos, persuadir Olivia a declamar um (ou vários) poemas de sua autoria, assim como pode guiar Manny para o palco e fazê-lo declamar poemas autorais que são construídos simultânea e aleatoriamente.

Neste momento da narrativa do *videogame*, é possível apontar que o equilíbrio anterior entre *noir* e atmosfera mexicana não é o mesmo. A pouca iluminação local e o uso de tubos de *neon* apontam visualmente ao leitor que a atmosfera está um tanto distinta do que fora estabelecido desde o prólogo. Ademais, o uso de golos rolê e de boinas e óculos de cores escuras, juntamente com os trajes de Olivia (o sobretudo, as boinas, os óculos e as botas de cano alto), auxiliam nesta caracterização de um cenário — aparentemente — de uma geração mais intelectualizada e *underground* que remete à geração *beat*^{46 47}.

⁴⁵ A cena situada no Blue Casket ocorre na mesmo *gameplay* em português citada acima, porém em outro vídeo, no minuto 15:06 do seguinte link: <<https://www.youtube.com/watch?v=hPFihTQCCjs>>. Na *gameplay* em inglês, essa cena inicia no tempo 02:19:29.

⁴⁶ A geração *beat* era formada por escritores e artistas estadunidenses da década de 1950 que lutavam por uma maior liberdade de expressão, de aventuras e de experimentos. A criação desse movimento foi encorajada pela “caça aos comunistas” implantada pelo senador McCarty, e reiteravam que uma nova perspectiva era necessária para resolver os problemas americanos. Seus membros foram inspirados na cultura mexicana, pois o país latino-americano estava em processo de transformação, deixando seu aspecto colonial e criando ares modernistas (RUSSELL, 2002).

⁴⁷ Além de Olivia e os poetas de Blue Casket serem assim caracterizados pelos jogadores em críticas, fóruns, e blogs, há algumas cenas e personagens secundários, tanto precedendo quanto sucedendo as interações com o Blue Casket, que indicam essa relação com a geração *beat*. Por exemplo, antes do bar, Manny encontra-se com um líder revolucionário chamado Salvador Limones, cuja frase de efeito (“*viva la revolución*”) e os trajes remetem aos líderes da revolução cubana, sendo adorado pelos poetas do bar de Olivia; há também a situação-problema com as abelhas operárias da região de Rubacava, que querem protestar por condições de trabalhos melhores e são inspiradas em uma das obras dos poetas de Blue Casket; além de alguns diálogos dos poetas se relacionarem a “derrubar o sistema” político.

Figura 5. Capturas de tela dos momentos de Blue Casket. De cima para baixo: fachada do Blue Casket (esquerda), entrada do Blue Casket (direita), Olivia, dona do estabelecimento (esquerda), e Manny declamando no Blue Casket (direita).



Fonte: Grim Fandango (1998).

Ao mesmo tempo em que Olivia declama seu poema ⁴⁸ (transcrito abaixo) com casualidade, a dona do Blue Casket traz à tona o amor consciente da condição dos habitantes da Terra dos Mortos que, juntamente com a voz do eu-lírico no presente, recorda um momento do passado e menciona brevemente o futuro, sem muitas projeções neste último.

Ossos nos ossos nós dançamos
 com pés que nem tocam o chão
 para a música e então notamos
 o som vazio da escuridão
 se em vida nosso amor foi um tango
 e isso ninguém pode negar
 continuamos neste Grim Fandango
 até podermos em paz descansar.

Por outro lado, as poesias declamadas por Manny não são declamadas por meio da mesma mecânica utilizada nas poesias de Olivia. Como é o jogador que controla Manny, algumas sugestões de versos aparecem no canto inferior esquerdo da tela, no qual o jogador pode criar sua própria poesia. Após a escolha de um verso, Manny o declama e faz uma

⁴⁸ Preferiu-se analisar apenas o último poema declamado por Olivia porque ele se refere e contextualiza o título do jogo.

pausa, a fim de indicar que o jogador deve escolher um novo verso das novas alternativas que apareceram. Se for do desejo do jogador, Manny pode continuar declamando por tempo ilimitado; o protagonista só termina seu poema se o jogador selecionar o verso “fim”. Se também for do desejo do jogador, é possível terminar o poema, realizar outras interações com o cenário, e voltar a declamar novos poemas no momento que desejar.

Figura 6. Captura de tela do momento que Manny declama no Blue Casket.



Fonte: Grim Fandango (1998).

Nesse momento, é possível perceber uma aleatoriedade na aparição dos versos como alternativas na construção do poema. As opções não selecionadas para constituir o primeiro verso não retornam como alternativas na escolha do demais, fazendo surgir novas temáticas que destoam significativamente da opção inicial. O poema a seguir foi criado durante minha *gameplay* nesta cena: cada estrofe indica os versos que apareciam como opções, e os asteriscos que acompanham alguns desses versos indicam as alternativas escolhidas a cada momento.

Despertar.
Eu mesmo. Eu mesmo.
Você vê o que eu estou cheirando?*Fim.

Estou mais que morto.*
...corroendo seu cérebro...
Pode ser ontem?
Fim.

...ossos...ossos...ossos...
...grotesco...
Comendo apenas aranhas e folhas...*
Fim.

Sozinho.

Meus dentes...*

Iê-iê-iê.

Fim.

Confundam-se!

Iê-iê-iê, IÊ! Iê-iê-iê, IÊ!

Eles, deles.*

Fim.

...para quê?*

Confundam-se!

Sofrendo.

Fim.

Iê-iê-iê, IÊ! Iê-iê-iê, IÊ!

...e amanhã?

Você é você? Ou eu sou você?

Fim.*

Seguidamente, apresenta-se o poema apenas com os versos selecionados durante a *gameplay*, a fim de mostrar a totalidade do produto que fora criado.

Você vê o que estou cheirando?

Estou mais que morto.

Comendo apenas aranhas e folhas...

Meus dentes...

Eles, deles.

...para quê?

Fim.

Por meio da experiência com não somente o “ver e sentir” do cenário de Blue Casket, mas também com as demais sequências narrativas de Grim Fandango, é possível afirmar que há uma sátira ao discurso intelectualizado. Considerando o humor que perpassa a narrativa, as poesias criadas por Manny no Blue Casket podem ser consideradas sátiras ao discurso poético-filosófico hermético ao grande público. O fato de o jogador tornar-se um autor/poeta neste momento, além da abrangência temática e a aleatoriedade dos versos, reforça o caráter humorístico e descontraído da cena, visto que Manny Calavera não se mostra intelectualizado, e sim, deveras pragmático em relação a sua situação corrente.

Sendo assim, é perceptível que há certos elementos acima apontados que possuem relação com a boemia *beat*. Com a indicação de cenas precedentes e sucessoras de Blue Casket que aparentam elementos da luta erguida pela contracultura, é também possível apontar que a aleatoriedade encontrada nos versos é relacionável com os poemas dessa geração. Portanto, com o apontamento desses elementos em Grim Fandango, é preciso identificar, na seção seguinte, os elementos linguísticos com maior envolvimento nos elementos dessa sátira, e averiguar se ela é encontrada nas poesias originais.

5.3.4 Blue Casket: identificação e cotejo

Começando pelo poema de Olivia, a presença do contraste entre o tom predominantemente humorístico ao longo do jogo com a unidade temática desses versos pode ser encontrada na significância dos trechos: “ossos nos ossos” (verso 01), como uma referência a sua aparência; e “o som vazio da escuridão” (verso 04), indicando a morte como algo vazio e escuro, trazendo novamente a irreverência encontrada no prólogo de Grim Fandango. Há também o uso de metáfora para indicar seu estilo de “vida” tanto em vida quanto em morte: enquanto a dona do Blue Casket se refere ao seu romance em vida como um tango (verso 05) — penetrante, intenso e dramático —, ela contrapõe que seus romances em morte são, em uma tradução literal, um “fandango sem esperanças”. Entretanto, no poema de Olivia em inglês, é possível perceber algumas diferenças que se distinguem do significado de seus versos em português.

With bony hands I hold my partner,
on soulless feet we cross the floor,
the music stops as if to answer,
an empty knocking at the door.
It seems his skin was sweet as mango,
when last I held him to my breast,
but now, we dance this grim fandango,
and will four years until we rest.

Imediatamente, é possível identificar que, embora haja uma ruptura no significado dos versos, o significado de algumas — porém poucas — palavras-chave se mantêm. Por exemplo, o primeiro verso é retratado por “*bony hands*”, assim como há a metáfora e a referência ao título do jogo. No entanto, a comparação tango-fandango não aparece no original, e o uso de “*mango*” traz à memória do jogador a referência dessas poesias à geração *beat* que, por criar versos livres, autorais e inusitados, trazia às vezes elementos inusitados para suas obras, como a referência à fruta no poema de Olivia — que também pode ser considerada uma referência à sensualidade relacionada aos temas e estereótipos latinos.

Como não possuo acesso ao texto traduzido na íntegra tanto em inglês quanto em português, utilizei — além de minha *gameplay* — as *gameplays* em ambas as línguas citadas anteriormente (realizadas pelo canal Active Gamers, em português, e The Adventure Gamer, em inglês, durante a introdução da trama de Grim Fandango), a fim de mapear as possibilidades de combinação e relacioná-las ao texto original. Tal ação foi necessária, pois, como será percebido adiante, há uma gama de possibilidades combinatórias exploradas pelos

jogadores, cada uma gerando uma experiência de jogo diversa. Em relação aos poemas autorais criados pelos próprios jogadores, pode-se dizer que uma característica semelhante encontrada em cada língua foi o tamanho, comprovando que, durante o cotejo, os poemas criados em português ficaram com um maior número de versos do que aqueles criados em língua inglesa. Cada estrofe encontrada no poema aparece randomicamente para o jogador sempre com quatro versos, pois está programado para que assim aconteça. Também está programado para que o último verso que apareça durante a criação da poesia seja “Fim” (ou “*The End*”, em inglês), para que o jogador possa terminar seu poema no momento em que desejar. No entanto, é notável que os versos não coincidem somente em ordem e temática, mas também em tamanho, pois ele é determinado pela vontade do jogador de continuar criando ou encerrar sua criação.

Com base nos poemas elaborados pelos jogadores das *gameplays* de Grim Fandango em inglês e português anteriormente citadas, é possível identificar a aleatoriedade citadas nos apontamentos do “ver e sentir” dessa mesma cena.

Quadro 1. Transcrição de poemas criados em Grim Fandango. O poema da esquerda foi encontrado na *gameplay* do The Adventure Gamer, e o poema da direita encontrado na *gameplay* do Active Gamers.

Like, pow! Why?*	Mulher Você é você? Ou eu sou você?*
I'm sick, and so being I'm the healthy one. The End.	...para quê? Fim.
Ske-bee bop BOP! Ske-bee bop BOP! The Center...*	...beleza, redonda? VOCÊ ESTÁ ME OUVINDO DIZER NADA?*
Confuse yourselves! The End.	Sofrendo. Fim.
Heh, heh, heh, I'm not laughing out of joy. Can you see what I'm smelling? The Darkness...*	Iê-iê-iê* Unificar, retificar. A escuridão... Fim.
Confuse yourselves!*	Unicidade.*
Innerness...	...inutilidade...
Is it you? Or am I you? The End.	... uma lágrima seca, solitária... Fim.
The Darkness...	Nada.
Ske-bee bop BOP! Ske-bee bop BOP!	Ele ouve? HOUVE?*
The phone is for me.* The End.	...uma lágrima seca, solitária... Fim.
In the slaughterhouse of my soul... Wholeness.	A mentira.*
I can't bear it...*	Vá, amor.
The End.	...inutilidade... Fim.
Fiddle dee dee...	Mulher?

<p>Unify, rectify.* Ignore me. The End.</p> <p>CAN YOU HEAR ME SAY NOTHING? Can you see what I'm smelling? I ache.* The End.</p> <p>Meaning! Sing it, sister! Confuse yourselves!*</p> <p>Nothing.* Can you hear what I'm suffering? ...eating through your brain... The End.</p> <p>Wholeness. I can't bear it. In the slaughterhouse of my soul... The End.*</p>	<p>Vocês se tratavam com nomes carinhosos?*</p> <p>Perdoe os cinco pecados... Fim.</p> <p>O Centro... Onde está você... * A escuridão... Fim.</p> <p>Dor. Mente. Dormente.* Integridade. Você é você? Ou eu sou você? Fim.</p> <p>Levantem-se!*</p> <p>Você vê o que eu estou cheirando? ...dentro de um sonho dentro de um sonho dentro de um sonho... Fim.</p> <p>Tchapitchura.* Ha! Será? Fim.</p> <p>Ânsia. Eu mesmo. EU mesmo. Estou fortemente abalado!*</p> <p>Iê-iê-iê, IÊ! Iê-iê-iê, IÊ!*</p> <p>No abatedouro da minha alma... O telefone é para você. Fim.</p> <p>Mulher? Faça.* Erupção. Fim.</p> <p>Fecho-me como um punho. Unicidade.* Dói... Fim.</p> <p>Significado! Meus dentes... * ...ossos...ossos...ossos... Fim.</p> <p>Iê-iê-iê, IÊ! Iê-iê-iê, IÊ! Não estou morto. Lúgubre.* Fim.</p> <p>Dor. Mente. Dormente. Estou mais que morto. Será?*</p> <p>Fim.</p>
--	---

	Erupção. Comendo apenas aranhas e folhas... As fendas em meu crânio. Fim.*
--	---

Fonte: Elaboração autoral.

Portanto, para realizar o cotejo dos poemas de Manny Calavera, decidiu-se enquadrar os versos que surgiram tanto no jogo localizado quanto no original. Os quadros podem ser visualizados abaixo, com as cores cinza, verde e azul indicando, respectivamente, os versos para os quais não se encontrou um provável equivalente, os que foram traduzidos de maneira literal, e que passaram por uma transcrição.

Quadro 2. Legenda do cotejo dos versos encontrados nos poemas de Grim Fandango.

	Sem equivalente identificável
	Literal
	Transcrição

Fonte: Elaboração autoral.

Quadro 03. Versos com prováveis equivalentes.

Alone.	Sozinho.
...eating through your brain...	...corroendo seu cérebro...
CAN YOU HEAR ME SAY NOTHING?	VOCÊ ESTÁ ME OUVINDO DIZER NADA?
Can you see what I'm smelling?	Você vê o que eu estou cheirando?
Confuse yourselves!	Confundam-se!
Forgive these five sins...	Perdoe os cinco pecados...
I ache	Dói...
I'm sick, and so being I'm the healthy one	Não estou morto.
In the slaughterhouse of my soul...	No abatedouro da minha alma...
Is it you? Or am I you?	Você é você? Ou eu sou você?
Meaning!	Significado!
Nothing.	...inutilidade...
Sing it, sister!	Faça
Ske-bee bop BOP! Ske-bee bop BOP!	Iê-iê-iê, IÊ! Iê-iê-iê, IÊ!
The Darkness...	A escuridão...
The End.	Fim
The phone is for me.	O telefone é para você.
Unify, rectify.	Unificar, retificar.
Wholeness.	Integridade.

Fonte: Elaboração autoral.

Quadro 4. Versos sem equivalentes identificáveis.

...e amanhã?	
...grotesco...	
...ossos, ossos, ossos...	
...para quê?	
Cair...	
Estou mais que morto.	
lê-iê-iê	
Moqueca!	
Não mime o gato assim.	
As fendas em meu crânio	
Comendo apenas aranhas e folhas...	
Despertar.	
Dor. Mente. Dormente.	
Ele ouve? HOUVE?	
Erupção	Can you hear what I'm suffering?
Estou fortemente abalado!	Dig this real.
Fecho-me como um punho	Fiddle dee dee...
Levantem-se!	Heh, heh, heh, I'm not laughing out of joy.
Mulher?	I can't bear it...
O Centro...	Ignore me.
Será?	Innerness...
Unicidade	Like, pow!
Vá, amor.	Why?
Vocês se tratavam com nomes carinhosos?	

Fonte: Elaboração autoral.

Com base nas tabelas acima, reconhece-se a preservação das temáticas dos versos originais, embora a composição final dos poemas mantenha, em uma visão macro, a aleatoriedade de temas encontrados no TP. Por exemplo, há a presença da melancolia e da morte no inglês em versos como “*eating through your brain*” e “*in the slaughterhouse of my soul*”, o que é mantido nas traduções. Há também a transcrição de alguns versos, com leves modificações de sentido: enquanto “*sing it, sister!*” — uma gíria que demonstra concordância e incentivo para os argumentos de determinada pessoa — seu provável equivalente, “faça”, em contextos específicos, pode também demonstrar apoio. Outra diferença marcante em uma das transcrições é a mudança de interlocutor: enquanto o verso no original diz que o telefone é para o próprio eu-lírico (“*the phone is for me*”), seu equivalente indica que a chamada é para outra pessoa (“o telefone é para você”). Por fim, a presença significativa de versos sem equivalência indica que a aleatoriedade dos versos é um elemento que realmente foi planejado com determinado propósito. Como os brasileiros ficaram mais tempo “brincando” de criar poesia, o sistema randômico do jogo fez aparecer mais versos diferentes do que em inglês. Como não foi possível acessar o *script* de Grim Fandango por completo, o cotejo nas tabelas é

uma suposição baseada nas *gameplays* acima citadas, sugerindo que, com uma maior quantidade de poesias, seus equivalentes talvez sejam encontrados.

5.2 CHILD OF LIGHT

Lançado em 2014 pela Ubisoft Montreal, *Child of Light*⁴⁹ é um RPG que narra a história de Aurora, uma princesa austríaca do século XIX que acorda em um mundo chamado Lemuria. Nesse novo lugar, a protagonista deverá enfrentar criaturas inesperadas e encontrar seu caminho de volta ao lar — tudo com a ajuda de alguns aliados, como: Igniculus, um ser de luz; Finn, um Capilli que quer ajudar sua aldeia; e Norah, a meia-irmã de Aurora. Embora aparentemente pareça uma história linear, a sinopse do jogo na página oficial da Ubisoft⁵⁰ revela que a narrativa possui mais elementos literários do que seus trailers aparentam. Estas são as informações que podemos extrair dos trailers de anúncio desse *videogame*⁵¹:

A rainha negra roubou o Sol, a Lua e as Estrelas. Você joga como Aurora, uma jovem princesa de coração puro, cuja alma vai parar no Reino de Lemuria. Embarque em uma aventura para recuperar as três fontes de luz, derrotar a Rainha Negra e restaurar o Reino de Lemuria.

Criado pela talentosa equipe da Ubisoft Montréal com o recurso UbiArt Framework, *Child of Light* é um RPG inspirado nos contos de fada. Faça uma viagem extraordinária pelo imenso mundo de Lemuria, explorando seus ambientes místicos e interagindo com os habitantes, conforme vai descobrindo novos locais e seus segredos.

Durante sua aventura por Lemuria você terá encontros inesquecíveis, desde fadas e gnomos amigáveis até lobos cruéis e dragões sombrios.

Aurora tem o poder para lutar contra as criaturas sombrias e restaurar as Luzes Roubadas. Lute ao lado de Igniculus nos sistemas de combate dinâmico. O vagalume pode ser controlado por outro jogador para que você possa compartilhar esta aventura com seus amigos.

Como descrito na sinopse acima, o RPG possui elementos épicos e místicos que contribuem para a imersão do jogador. No entanto, estes não são os únicos elementos que contribuem para a construção de Lemuria: tanto a arte quanto a trilha sonora reforça uma identificação com obras literárias e audiovisuais de fantasia infantil; eles são elementos significativos durante a interação jogo-jogador, mesmo com a adoção de gráficos 2D e do

⁴⁹ É possível assistir a *gameplay* de alguns jogadores pelos seguintes links: <<https://www.youtube.com/watch?v=7oK39XJl11M&t=33s>> (em português), e <<https://www.youtube.com/watch?v=s5b9ZhuqDVQ>> (em inglês).

⁵⁰ Extraído de: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/child-of-light/>>

⁵¹ A Ubisoft lançou dois trailers antes do lançamento do jogo: um em português, com narrativa e relances da arte envolvida na obra (<<https://www.youtube.com/watch?v=3Cq0ovbAcLQ>>) e outro sem muitas informações do enredo, porém com mais detalhes visuais do que acontece no decorrer da *gameplay* (em inglês <https://www.youtube.com/watch?time_continue=41&v=f6cB5FRCjFY>).

jogo ter elementos do gênero *side-scrollers* e de plataforma⁵² — o que geralmente é considerado pouco imersivo e inovador para os jogos atuais, o que não é o caso de *Child of Light*.

Figura 07. Arte promocional do jogo *Child of Light*.

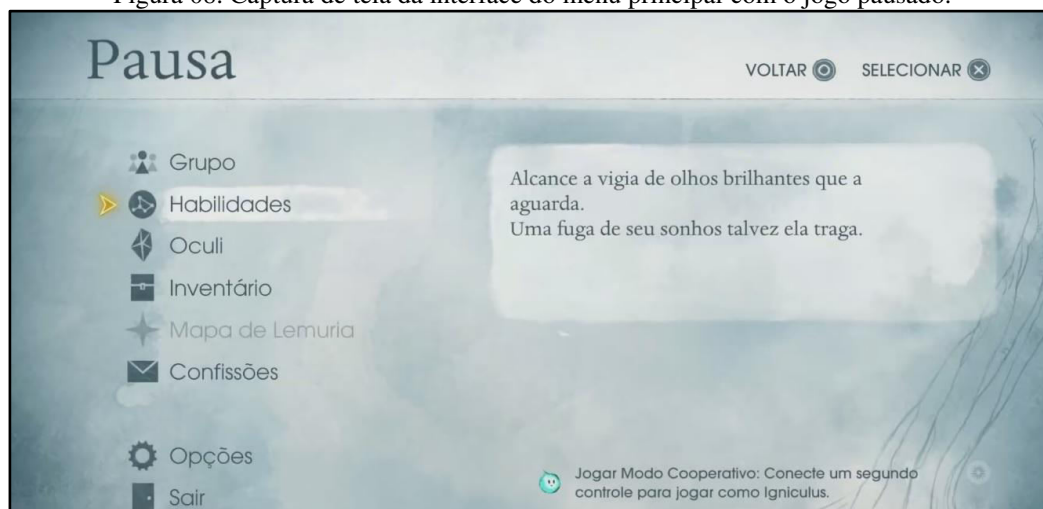


Fonte: *Child of Light* (2014).

É possível dizer que, em *Child of Light*, tanto o enredo quanto a estética realizam uma fusão entre RPGs de temáticas medievais e contos de fadas: Aurora, a princesa protagonista, é uma menina delicada que acorda em um mundo desconhecido e assustador, mas que o desbrava sem perder sua personalidade doce. A identificação com a literatura fantástica é reforçada pelo texto poético — ele é o elemento-chave que traz a atmosfera até o jogador. Tanto os diálogos quanto a narrativa são declamados em versos rimados, auxiliando ainda mais na imersão do jogador nesse mundo desconhecido. Até mesmo o trecho que resume a missão de Aurora no menu do *videogame* é rimado. Assim, se a missão de Aurora é encontrar certa mulher, a descrição do objetivo da princesa será “Alcance a vigia de olhos brilhantes que a aguarda / Uma fuga de seus sonhos talvez ela traga”, o que reforça o mistério e a atmosfera do enredo mesmo com o jogador pausando sua interação com o jogo.

⁵² Os jogos de plataforma constituem em um gênero dos *videogames* no qual os personagens, sob controle do jogador, trespassam obstáculos (incluindo plataformas), enfrentando inimigos e coletando objetos (MACHADO, 2011).

Figura 08. Captura de tela da interface do menu principal com o jogo pausado.



Fonte: Child of Light (2014).

Assim como Grim Fandango, as críticas de Child of Light são geralmente positivas e ressaltam a interação jogo-jogador sentida durante a *gameplay*. O IGN, por exemplo, diz que “o sentimento de acolhimento e sentimentalidade podem ser vistos em cada aspecto de Child of Light. [...] O resultado como um todo é uma experiência que parece não como uma fantasia de poder, mas como uma memória querida de uma história contada na infância” (INGENITO, 2014)⁵³. Tais palavras trazem à tona o “ver e sentir” enfatizados por O’Hagan e Mangiron (2013), que são elementos importantíssimos para envolver o jogador na trama do *videogame* e trazê-lo para o mundo criado pela desenvolvedora.

Como uma forma de envolver ainda mais seu público na história de Aurora, a Ubisoft lançou o *e-book* intitulado *Reginald the Great*⁵⁴ (em uma tradução livre, *Reginald, o Grande*), que dá continuidade à história dos cidadãos de Lemuria alguns anos após os eventos do jogo. Como indicado pelo título, a história mostra a perspectiva de Reginald, um dos aliados de Aurora durante sua jornada no *videogame*, além de apresentar Roberta, uma nova personagem ao enredo de Child of Light.

⁵³ “This feeling of warmth and sentimentality can be seen in every aspect of Child of Light. [...] The net result is an experience that feels less like a power fantasy, and more like the cherished memory of a childhood bedtime story.”

⁵⁴ Embora o *e-book* somente esteja disponível em inglês, é possível realizar o download gratuito da obra no seguinte website: <http://ubistatic2-a.akamaihd.net/emea/gamesites/childoflight/E_book_COL_EN_.pdf>

Figura 09. Trecho do *e-book* baseado em *Child of Light*.



Fonte: YOHALEM, J. *Reginald the Great* (2015).

Embora a história seja contada em prosa — e sem rimas —, é interessante acompanhar a expansão do mundo de Lemuria para outras mídias, assim como a continuação do registro de sua jornada. Os próprios criadores de *Aurora* almejam que sua comunidade se integre⁵⁵ auxilia não apenas no reconhecimento, mas também no ambicioso crescimento do mundo de Lemuria.⁵⁶

5.2.1 O prólogo: interação e apontamentos

O prólogo de *Child of Light* consiste na declamação de um poema que contextualiza o local, os personagens e a premissa do enredo ao jogador. Durante os dois primeiros minutos⁵⁷, o jogador ouve que a história prestes a ser jogada se passa em Lemuria, e *Aurora*, a protagonista, é filha de um duque da Áustria do século XIX, que se casou novamente após anos de luto pela morte da mãe da protagonista. Tais informações são apresentadas ao jogador

⁵⁵ Em uma entrevista ao veículo de notícias intitulado *Ubiblog*, Patrick Plourde e Serge Meirinho (respectivamente, o diretor criativo e o ilustrador de *Child of Light*) responderam que queriam expandir o universo de *Child of Light* a outras mídias e conectar-se mais ao público infantil. Para construir esse laço e envolver mais a comunidade *gamer*, Plourde e Meirinho convidaram os fãs para ilustrarem e narrarem outras aventuras dos personagens de *Child of Light*, submetendo seus trabalhos por meio das redes sociais dos criadores (LEWIS, 2015).

⁵⁶ Outra forma de reconhecimento do trabalho de qualidade realizado em *Child of Light* foi o gesto de Yoshitaka Amano, o ilustrador e designer dos personagens da série de *videogames* japoneses *Final Fantasy* (Square Enix, 1987—), que prestou uma homenagem ao jogo realizando uma pintura da protagonista, processo que pode ser assistido no seguinte vídeo:

<<http://www.ign.com/videos/2014/04/07/child-of-light-the-art-of-yoshitaka-amano-trailer>

⁵⁷ Na *gameplay* em português citada anteriormente, o prólogo termina aos 02 min. e 13 s. do vídeo, enquanto que, no original, termina aos 02 min. e 06 s.

por meio da hibridez da música, arte e poesia combinadas com a misteriosa narradora, conseguindo apresentar a atmosfera, intenção e narrativa do enredo naturalmente.

Figura 10. Sequência de momentos do prólogo de Child of Light. De cima para baixo: premissa da narrativa (esquerda), a família de Aurora (direita), falecimento da mãe (esquerda), casamento com a madrasta (direita).



Fonte: Child of Light (2014).

Ao observar algumas das cenas do prólogo de Child of Light, é preciso destacar a semelhança dessas imagens com mosaicos e vitrais, que não somente trazem uma referência à arquitetura gótica, como também auxiliam na configuração da atmosfera fantástica e do tom em que a história se apresenta. Englobando essa ampla gama de elementos, há a melodia que sublinha toda a sequência narrativa. Ao assistir à *gameplay*, é possível notar que, antes da melodia⁵⁸ começar, ouve-se o som de corda de uma caixinha de música, o que aumenta a sensação de que estamos vivenciando um conto de fadas.

Essa identificação com a literatura fantástica infantil é ainda mais intensificada pela narrativa em versos rimados. Além de auxiliar no tom e na atmosfera, o poema (especificamente a primeira estrofe) é o que realiza a conexão jogo-jogador, seja pela escolha de palavras em seus versos, seja pelo lirismo que a poesia traz e empresta aos outros elementos do jogo.

58

A trilha sonora completa de Child of Light está disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=v6KcYN0A5LY&t=2371s>>

Criança, aconchegue-se na cama
 E deixe-me contar uma história,
 De Lemuria, um reino há muito perdido,
 E de uma menina nascida para a glória.

Havia na Áustria uma região
 Onde um grande duque governava.
 Com duquesa desconhecida teve Aurora
 Filha que ele muito amava.

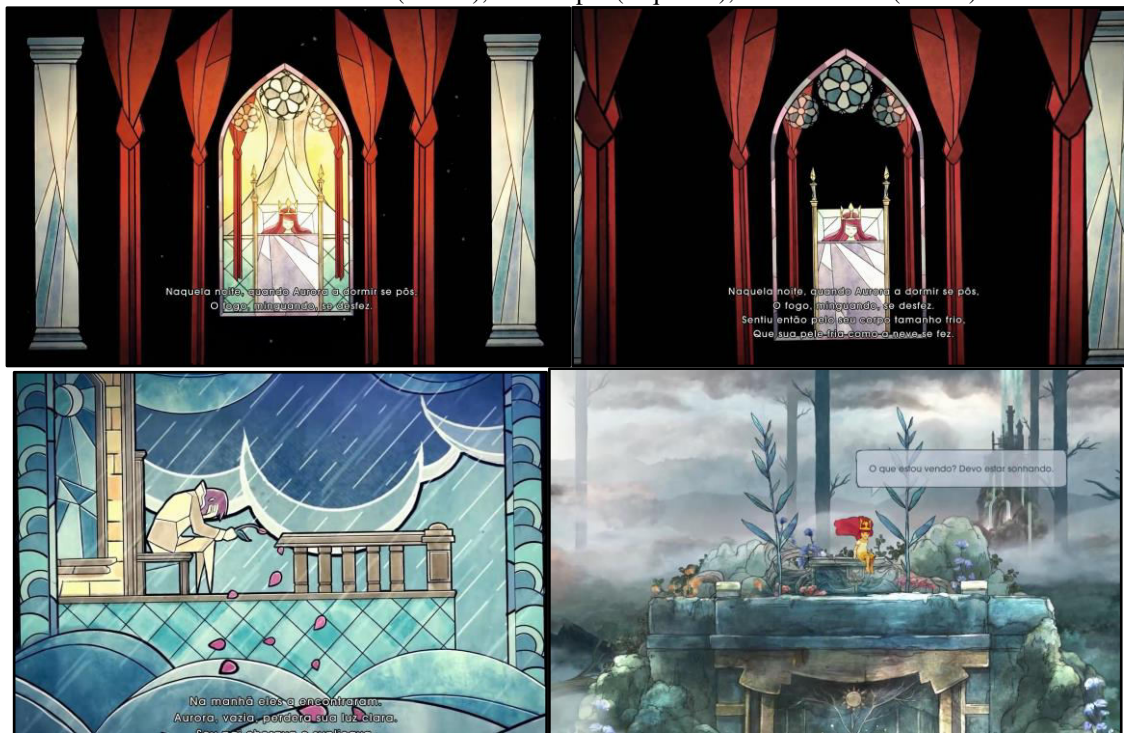
Sozinho, ele criou a garota,
 Os dois vivendo sempre em união.
 Até o duque se sentir solitário,
 E perder o rumo de seu coração.

Em 1895, véspera da Páscoa
 Na santa sexta antecedente,
 Houve uma peça ao duque apresentada,
 Com sua nova noiva ali presente.

Em relação a essas estrofes, é possível apontar a presença de certo contraste — isto é, elementos extremos e opostos — no decorrer dos versos. A atmosfera vívida do jogo e o lirismo da narrativa amenizam os fatos sombrios do enredo, como o peso da perda da mãe nos primeiros anos de vida da Aurora e a solidão do pai.

Diante da arte dos vitrais no decorrer do prólogo (os acima encontrados no início e os abaixo encontrados no fim), é perceptível que o esquema de cores do prólogo traduz a perda de luz e vivacidade que a morte da protagonista acarreta não apenas ao duque, mas também a toda a Áustria. No início, há a presença de cores de tons mais vibrantes e quentes, em que o amarelo é a cor predominante nos primeiros minutos do prólogo. No entanto, nos minutos finais, os vitrais possuem uma paleta de cores de tons frios e um tanto sombreados, variando entre o azul, verde e cinza. Ademais, é possível apontar que o câmbio nos tons e nas escolhas de cores para os vitrais acontecem a partir do falecimento de Aurora, fazendo um gancho ao título do próprio *videogame*.

Figura 11. Continuação da sequência do prólogo. De cima para baixo: adoecimento de Aurora (esquerda), falecimento de Aurora (direita), luto do pai (esquerda), terra estranha (direita).



Fonte: Child of Light (2014).

O visual lúgubre é contrabalanceado pelo lirismo e tom da narrativa verificada, além da própria trilha sonora, o que redundava em certa melancolia contida. O fato do jogo remeter aos contos de fadas contextualiza o prólogo em uma tradição literária mais otimista, relativizando a tragicidade da morte de Aurora e gerando expectativa quanto às possíveis alternativas fantásticas para a continuidade do enredo após esse fato que, em uma narrativa realista, seria terminal.

Naquela noite, quando Aurora a dormir se pôs,
O fogo, minguando, se desfez.
Senti então pelo seu corpo tamanho frio,
Que sua pele fria como a neve se fez.

Na manhã eles a encontraram.
Aurora vazia, perdera sua luz clara.
Seu pai chorava e suplicava,
Não havia dúvidas que sua hora chegara.

Não havia como negar,
Aurora morta estava.
Ainda assim, como num conto de fadas,
Em uma terra estranha ela acordava.

Sendo assim, a identificação e o cotejo a seguir resultam na tentativa de isolar as estruturas lexicais do texto que reforçam (1) os contrastes entre os aspectos positivos e

negativos da história e (2) o diálogo com a literatura fantástica infantil, particularmente com os contos de fadas para, depois, analisar o tratamento dado a esses elementos pela tradução.

5.2.2 O prólogo: identificação e cotejo

A começar pela dualidade existente no prólogo de *Child of Light*, é possível identificar essas ideias contrastivas de luz/trevas tanto no TP quanto na localização. O original transcrito abaixo apresenta essa dualidade em palavras-chave com *lost/glory* e *fire/snow*. Há também a presença de figuras de linguagem em inglês, como “*He raised the girl alone*” (3ª estrofe), “*her skin was cold as snow*”, e “*Vacant, Aurora’s light gone out*” (ambas na 5ª estrofe).

Child. Tuck yourself in bed
And let me tell you a story
Of Lemuria, a long lost kingdom,
And a girl born for glory.

In Austria was a crown land ruled by a duke,
Aurora was his daughter.
Child of a duchess misterious,
Beloved by her father.

He raised the girl alone,
They were rarely apart.
‘Til the duke felt lonely,
And misplaced his heart.

It was the Great Friday
Before Easter, 1895.
Players performed for the duke,
His new bride at his side.

That night Aurora went to sleep,
The fire burned down low.
She caught a chill that spread,
Her skin was cold as snow.

At dawn they found her
Vacant, Aurora’s light gone out.
Her father wept and pleaded,
But there could be no doubt.

For all intents and purposes
Aurora was dead.
And yet... Once upon a time,
She awoke in a strange land instead.

Em contrapartida, o poema traduzido possui as palavras “perdido”/“glória”, na primeira estrofe; “união”/“solitário” na terceira estrofe; e “fogo”/“frio”, na quinta estrofe.

Observa-se que as palavras de sentido positivo têm prevalência nas sequências iniciais do jogo, sublinhando a vida feliz das personagens até a morte súbita de Aurora. A partir de então, assim como o visual do jogo, as escolhas lexicais marcam a tristeza e sobriedade do universo ficcional. No entanto, é possível identificar a amenização dessa dualidade por meio de algumas figuras de linguagem ou omissões, como: “Sozinho, ele criou a garota” (3ª estrofe), para amenizar a morte da mãe; “perder o rumo de seu coração” (3ª estrofe), indicando tanto que ele se apaixonou como a premissa de que algo malévolo estava prestes a acontecer; e “sua pele fria como a neve se fez”, “Aurora vazia, perdera sua luz clara” (ambas na 5ª estrofe) e “não havia dúvidas de que sua hora chegara” (6ª estrofe) para indicar a morte de Aurora.

Cotejando ambos os poemas, é perceptível que o original não possui a dualidade encontrada na tradução da terceira estrofe. Entretanto, o eufemismo identificado na 6ª estrofe da tradução não está presente no original, assim como o equivalente em inglês para “perder o rumo de seu coração” é “*misplaced his heart*” (3ª estrofe), o que anula a ambiguidade interpretada na tradução, deixando à tona e mais explícita a sensação de perigo nos atos do duque.

Em relação à estrutura do poema em português, os 28 versos são divididos em 7 estrofes, variando entre 6 e 13 sílabas, o que indica, aparentemente, que são estruturados em verso livre. Mesmo assim, é possível reconhecer algumas métricas em determinados versos, como o verso troqueado (também conhecido como troqueio, coreo, ou acentos arrítmicos) em “filha que ele muito amava” (2ª estrofe), e o verso iâmbio em “com sua noiva ali presente” (4ª estrofe) e “Aurora morta estava” (7ª estrofe). O poema em inglês, por sua vez, também aparenta ser estruturado em verso livre, com uma variação um pouco maior em sua métrica (de 5 a 13 sílabas). Além dessa semelhança, há também o fato de que tanto as rimas da localização quanto do original ocorrem entre os segundos e quartos versos de cada estrofe, sendo os pés dos primeiros e terceiros versos distintos entre si, como é visualizado no quadro adiante.

Quadro 05. Cotejo das rimas e das métricas nos versos do prólogo de *Child of Light*. Os versos em português com suas rimas e nº de sílabas estão à esquerda, e os versos em inglês com suas respectivas rimas e nº de sílabas estão à direita.

Criança, aconchegue-se na cama	A9	6A	Child. Tuck yourself in bed
E deixe-me a contar uma história,	B9	8B	And let me tell you a story
De Lemuria, um reino há muito perdido,	C11	10C	Of Lemuria, a long lost kingdom,
E de uma menina nascida para a glória.	B12	7B	And a girl born for glory.
Havia na Áustria uma região	D10	12D	In Austria was a crown land ruled by a
Onde um grande duque governava.	E9		duke,
Com duquesa desconhecida teve Aurora	F12	7E	Aurora was his daughter.
Filha que ele muito amava.	E7	9F	Child of a duchess misterious,
		7E	Beloved by her father.
Sozinho, ele criou a garota,	G8	6G	He raised the girl alone,
Os dois vivendo sempre em união.	D10	6H	They were rarely apart.
Até o duque se sentir solitário,	H11	6B	'Til the duke felt lonely,
E perder o rumo de seu coração.	D11	5H	And misplaced his heart.
Em 1895, véspera da Páscoa	I 6	6 I	It was the Great Friday
Na santa sexta antecedente,	J8	8J	Before Easter, 1895.
Houve uma peça ao duque apresentada,	K11	6D	Players performed for the duke,
Com sua nova noiva ali presente.	J10	6J	His new bride at his side.
Naquela noite, quando Aurora a dormir se	L13	8K	That night Aurora went to sleep,
pôs,		6L	The fire burned down low.
O fogo, minguando, se desfez.	M9	6M	She caught a chill that spread,
Sentiu então pelo seu corpo tamanho frio,	N13	6L	Her skin was cold as snow.
Que sua pele fria como a neve se fez.	M13		
Na manhã eles a encontraram.	O9	5E	At dawn they found her
Aurora vazia, perdera sua luz clara.	P13	8N	Vacant, Aurora's light gone out.
Seu pai chorava e suplicava,	E8	7A	Her father wept and pleaded,
Não havia dúvidas que sua hora chegara.	P12	6N	But there could be no doubt.
Não havia como negar,	Q7	8O	For all intents and purposes
Aurora morta estava.	E6	5A	Aurora was dead.
Ainda assim, como num conto de fadas,	R10	7P	And yet... Once upon a time,
Em uma terra estranha ela acordava.	E10	9A	She awoke in a strange land instead.

Fonte: Elaboração própria.

Sendo assim, a presença de maiores figuras de linguagem e de opostos em palavras-chave na tradução expandiram os aparentes propósitos da *gameplay experience* em inglês. É importante destacar a equivalência métrica realizada pelos tradutores. Mesmo que apenas em alguns versos, a presença de métricas clássicas também auxilia na interação jogo-jogador — além de ser uma tarefa significativamente complexa, considerando os limites de caracteres impostos na programação do *videogame* para traduções audiovisuais. Em um todo, é possível dizer que o os prólogos (tanto o original quanto o localizado) são condizentes entre si, — com exceção, talvez, de poucas estrofes com uma abrangência na diferença métrica entre seus

versos (como aqueles que possuem mais de 10 sílabas no original) que talvez seja um tanto prejudicial para aqueles que jogaram em inglês⁵⁹, como na segunda estrofe da obra original.

5.2.3 Finn: interação e apontamentos

Finn surge em *Child of Light* aproximadamente após uma hora decorrida a narrativa⁶⁰, no momento em que Aurora chega à Vila Capilli. Ao sobrevoar a vila e aparentemente apenas encontrar corvos, a princesa encontra Finn às lágrimas, que lhe explica a situação do lugar. A Rainha Sombria transformou os habitantes da vila em pássaros, e o jovem Capilli é o único que não fora transformado pelo fato de estar fora da vila no momento da maldição.

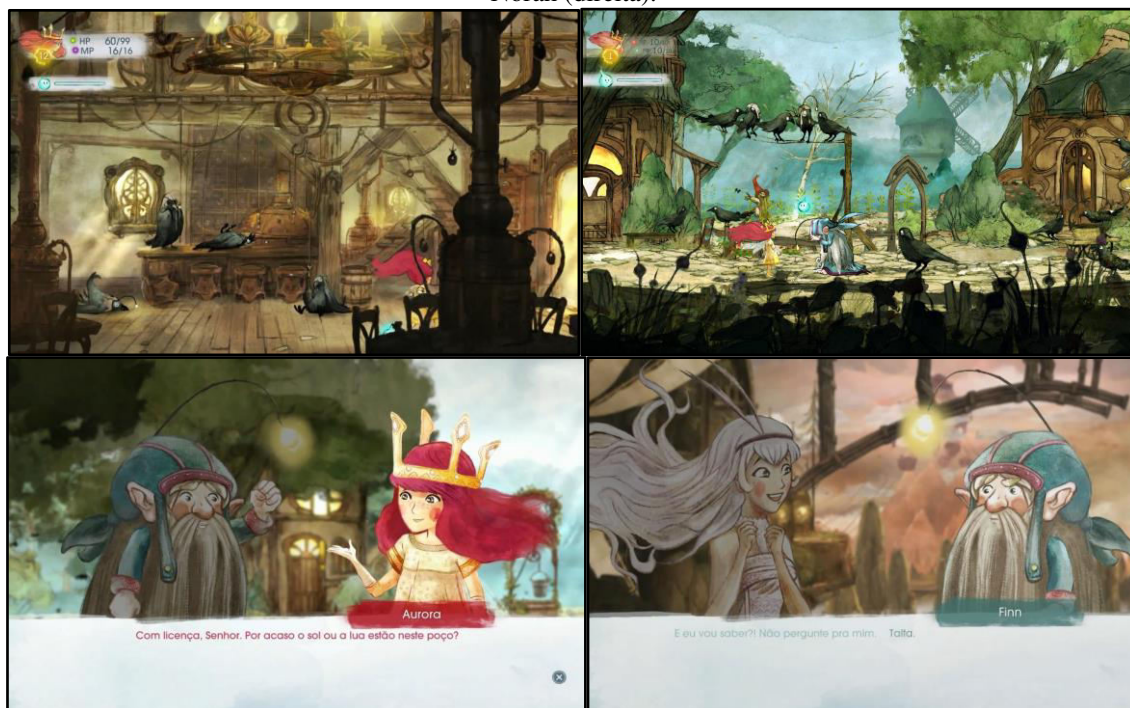
Por meio das figuras abaixo, é possível verificar algumas características marcantes desse vilarejo e de seus habitantes. Finn tem a aparência de uma pessoa idosa (orelhas e nariz grandes; barba e bigode longos), sendo chamado por Aurora de “homem” e “senhor”. No entanto, dada a estrutura das casas e dos estabelecimentos do lugar, é possível constatar certos elementos que fazem referência tanto à arquitetura alemã quanto à representação cinematográfica do povoado fictício de Hobbiton na trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), dirigida por Peter Jackson e baseada na obra homônima de J. R. R. Tolkien. Ademais, o povoado também parece indicar que os Capilli possuem uma estatura abaixo do mediano, fazendo o jogador supor que há outras raças em Lemuria e que os Capilli sejam anões — ou hobbits, habitantes de Hobbiton⁶¹.

⁵⁹ A crítica em inglês do IGN, por exemplo, critica as rimas de *Child of Light* dizendo que soavam demasiadamente forçadas e impediam do jogador imergir completamente no enredo do jogo (INGENITO, 2014).

⁶⁰ O surgimento de Finn na história pode ser acompanhada nos seguintes minutos da seguinte *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=Yz_nw76Da_U> (em português), e <<https://www.youtube.com/watch?v=SOPzo7x5-Us&list=PLFx-KViPXIkG284GIWLXs3Uysm1iA4iIR&index=4>> (em inglês)

⁶¹ A aparência dos hobbits é brevemente descrita por Tolkien do seguinte modo: “são um povo pequeno, menores que os anões: menos robustos e troncados, quero dizer, mas que na realidade não sejam muito mais altos. [...] Vestiam-se de cores com cores vivas, gostando notadamente de verde e amarelo, mas raramente usavam sapatos. (p. 2)

Figura 12. Captura de tela dos momentos de Finn. De cima a baixo: os habitantes da Vila Capilli transformados em pássaros (esquerda), Vila Capilli (direita), encontro entre Finn e Aurora (esquerda) encontro entre Finn e Norah (direita).



Fonte: Child of Light (2014).

Abaixo encontra-se a transcrição do primeiro encontro de Finn e Aurora, percebendo-se formalidade na fala de ambos. Tal fato é esperado e benéfico para a imersão do jogo: considerando que a história está situada no século XIX, o registro é coerente com o contexto do jogo e contribui para a imersão nesse universo ficcional.

AURORA — Com licença, Senhor. Por acaso o sol ou a lua estão neste poço?
 FINN — Viva! Princesa, você veio finalmente?!
 AURORA — Sinto lhe informar. Consegue ver?
 FINN — Então sozinho estou novamente.
 Vovô e eu somos invocadores,
 Protegemos a aldeia de acometimentos.
 Há alguns dias atrás parti
 Para ir atrás de alguns suprimentos
 E zum! A Rainha Sombria fez de minha família pássaros!
 A Água de Lethe poderia curá-los
 Mas preciso ir até lá embaixo.
 Mas o medo...
 AURORA — Coitado.

Surpreendentemente, após o jogador ajudar Finn a quebrar a maldição em sua vila, descobre-se que o novo aliado de Aurora é, na verdade, um jovem adulto de 13 anos. Ao juntar-se ao grupo, Finn conta à princesa que essa é a idade na qual os Capilli alcançam a maioridade, e sua aparência de alguns anos a mais se deve ao fato de o envelhecimento do povo desse vilarejo ser demasiadamente acelerado. Essa informação conferida em um diálogo

rápido entre os dois pode não aparentar muita importância, mas indica que há detalhes na construção desse mundo e de seus personagens que se encontram nas entrelinhas dos diálogos. Se não houver atenção por parte do jogador, esses detalhes poderão passar despercebidos, o que pode influenciar na imersão do jogador e em sua interação com o *videogame*.

No entanto, ao encontrar-se com Norah (irmã de Aurora⁶²), Finn aparenta ter dificuldades para entender o que é uma “estátua de jardim”, falando “ex-talta” e indicando a possibilidade de algumas características de Finn não terem aparecido na localização para o português brasileiro. Ao perguntar a Igniculus (um ser luminoso que se torna o primeiro aliado de Aurora nos momentos iniciais do jogo) e ficar sem resposta do que a palavra recém descoberta significa, Finn repete apenas seu radical (“talta”), o que traz um pouco de confusão ao jogador, que se pergunta qual seria o propósito desse diálogo.

FINN — Sou Finn, prazer lutar ao seu lado.
 NORAH — Que adorável! Uma estátua de jardim.
 FINN — Obrigado, senhorita. Ei, pst. O que é uma ex-talta de jardim?
 IGNICULUS — E eu vou saber?! Não pergunta pra mim.
 FINN — Talta.

Logo, o jogador pode pressupor que há alguma informação nas entrelinhas dos diálogos que ou ainda não foi apresentada ou, por algum motivo durante o processo de localização, foi suprimida. Embora seja um detalhe, ele é pertinente para a imersão do jogador e o “ver e sentir” da *gameplay experience*, pois a confusão causada por uma única palavra no diálogo acima pode retirar o jogador de sua imersão.

5.2.4 Finn: identificação e cotejo

Ao cotejar o diálogo entre Finn e Aurora, é possível imediatamente identificar o que provavelmente ocasionou o estranhamento no diálogo do Capilli com Norah. No diálogo em inglês, percebe-se que Finn possui um sotaque interiorano, que é marcado na grafia de certas palavras.

AURORA — Excuse me, Sir, have you seen the sun or moon within this well?
 FINN — Hurrah, Princess. You came!
 AURORA — Most certainly not. Can't you see?

⁶² A *gameplay* em inglês desse momento pode ser assistida no seguinte link, aos 19 min. e 16 s. <<https://www.youtube.com/watch?v=aiWd3Hww06Q&index=7&list=PLFx-KViPXikG284GIWLXs3Uysm1iA4iIR>>

FINN — I'm all alone again.
 My grandpa and I're casters,
 Keeping the village safe from demise.
 I left a 'couple' a days before
 To replenish our supplies.
 And zounds! The Dark Queen cursed ma kin to birds.
 The Water of Lethe would cure 'em an'
 I have to make the journey down.
 But fear has--
 AURORA — Poor man.

O elemento interiorano está presente na fala do Capilli em “*a 'couple' a*” (*a couple of*), e “*em an*” (*them and*). Essa característica de Finn pode ser considerada uma das informações de construção de mundo e de personagens encontradas nos pequenos detalhes — mas que difere da tradução. Após a quebra da maldição dos Capilli, o jogador pode descobrir que esse sotaque interiorano não é exclusivo de Finn, mas de todos os membros da Vila Capilli. Por meio de uma das interações opcionais com os Capillis figurantes, é possível perceber o sotaque interiorano, por exemplo, no seguinte diálogo: “*I know ya and Finn had ta save us, / but ma word / Ma husband was quieter as a bird.*” Curiosamente, a tradução propôs um equivalente para o sotaque, estando presente da seguinte maneira: “Sei que cê e o Finn nos salvariam, / mas pelo amor! / Meu marido tava mudo como beija-flor”. O fato de ter-se encontrado um sotaque no português brasileiro para equivaler o encontrado no original e manter o mesmo efeito (tanto de estranhamento quanto de contraste com a formalidade do registro padrão usado pela protagonista) na tradução em determinadas passagens não traz essa quebra de formalidade como característica de um povo, mas como um estranhamento que pode prejudicar a *gameplay experience* do jogador brasileiro.

Em relação ao diálogo que retrata o encontro entre Finn e Norah (transcrito abaixo), é possível perceber que o sotaque de Finn está ainda mais marcante do que no encontro com a protagonista:

FINN — I'm Finn, nice ta fight beside ya.
 NORAH — How adorable! A garden dwarf.
 FINN — Thank ya kindly Miss.
 FINN — Pst, what's a garden dorff?
 IGNICULUS — Must be the door to a garden.
 FINN — Orff.

Quanto ao equivalente, é possível perceber na transcrição do original (*garden dwarf*) que ele parece possuir um funcionamento mais efetivo no original devido à palavra que Finn entendeu (*garden dorff*) apresentar um significado – o que não pode ser dito de “ex-talta”.

De acordo com o The Free Dictionary⁶³, “dorf” é uma gíria que pode ser usada para definir uma “pessoa idiota, estranha”, ocasionando certa comicidade para com a explicação de Igniculus de achar que se trata de um portão de jardim (“*door to a garden*”). No entanto, a expressão “Orff” aparentemente não possui um sentido específico, e possui a provável função de ocasionar humor por Finn achar que aprendera uma palavra nova em sua nova jornada.

Em relação à presença de sotaques em personagens de *videogames*, O’Hagan e Mangiron (2013, p. 330) afirmam que tais inserções podem auxiliar na identificação dos personagens por parte do jogador, reconhecendo que

As diferenças nos sotaques também são influenciadas pelo meio em que o jogo se insere [...]. A fim de caracterizar certos protagonistas em determinado *locale*, os sotaques regionais são cada vez mais explorados, mesmo quando o personagem originalmente não possui qualquer sotaque em particular. Essa estratégia é menos frequente em outros tipos de tradução e, embora seja uma opção cara, ela é geralmente considerada efetiva na criação instantânea do personagem na mente do jogador [...]. Isso significa que se faz necessário o conhecimento da recepção desse tipo de mudança linguística nos territórios e no público-alvo, indicando que os elementos linguísticos possuem importância fundamental na localização.⁶⁴

Em outras palavras, os sotaques podem tanto auxiliar na interação jogo-jogador — e tornar o personagem mais íntimo de quem o joga — quanto dar margem a efeitos específicos. No caso de *Child of Light*, o efeito do sotaque de Finn talvez seja ocasionar uma quebra na formalidade encontrada no decorrer do jogo por meio do lirismo que, mesmo reforçando a imersão no mundo de Lemuria, pode ser considerado maçante para alguns jogadores, como criticado pela IGN. No entanto, o sotaque do personagem não foi mantido em todos os diálogos em português, apontando para um provável dilema quanto à decisão de traduzi-lo ou não.

Para concluir a análise, pode-se afirmar que ambas as traduções transmitiram majoritariamente a essência da *gameplay experience* em grande parte dos momentos, mesmo sem a presença do jogo por completo como ferramenta de auxílio durante a tradução. Entretanto, é possível constatar pequenas divergências de *gameplay experience* entre a localização e o original de ambos os jogos que poderiam ter sido evitadas. Por um lado, em

⁶³ (DORF, c2003-2018).

⁶⁴ “Differences in accents are also leveraged by the game medium [...]. In order to characterise certain game protagonists in a locale, regional accents are increasingly exploited, even when the original characters do not have any particular accent. Such a strategy is less frequent in other types of translation and is an expensive option, yet is often considered effective in instantly creating a certain image of the character in the player’s mind [...]. This means that a high level of awareness of the reception of language in the target territories and for certain age groups is required, and this brings home the fundamental message in localization that language matters.”

Grim Fandango, há diferenciações na personalidade de Manny — e da construção da figura da Morte feita pelo próprio protagonista — por meio da frequência de estrangeirismos. Por outro lado, há um estranhamento no conjunto de diálogos de Finn em *Child of Light*, causado pela não-frequência de um sotaque brasileiro que se equivale ao utilizado em inglês em todos os seus diálogos.

Embora não haja o conhecimento dos exatos elementos presentes no *kit* de localização de *Child of Light*, sabe-se que o *kit* de Grim Fandango possuía diversos elementos, como *cutscenes*, áudios originais, *storyboards* e um script com os comentários ao lado dos diálogos em relação à interpretação que deveria ser transmitida na tradução e na dublagem. Há indicações também de uma constante comunicação entre *vendor* e desenvolvedora⁶⁵, pela qual os localizadores provavelmente sanavam as dúvidas que apareciam e não podiam ser respondidas com o jogo pronto e finalizado.

⁶⁵ Em uma entrevista para uma reportagem sobre a extinta Brasoft, uma das empresas pioneiras da localização de jogos no Brasil, o ex-gerente de localização, Rogerio Maudonnet cita que, “neste aspecto [nos *kits* de localização] a LucasArts era fantástica” ao lembrar do processo de localização de Grim Fandango, e disse que o *kit* não se limitava a um “simples *script*. [...] Antes do processo de dublagem em si, eles mandavam desenhos de todos os personagens, acompanhados de fichas técnicas que detalharam suas personalidades, caráter e atitudes”. A entrevista não só indica que o pacote que o *kit* que recebiam continha todos os elementos híbridos que englobam um *videogame*, mas também mostra que a comunicação entre *vendor* e desenvolvedora acontecia seguidamente pois, segundo Maudonnet, “[...], mandávamos o que nós achávamos legal e, felizmente, não me lembro de eles terem desaprovado nada. Eles gostavam muito das sugestões que a gente dava” (SAMPAIO, 2015).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise da interação que *Grim Fandango* (1998) e *Child of Light* (2014) propiciam ao jogador, é possível trazer algumas considerações a respeito desse ramo da tradução que aponta crescimento tanto no mercado quanto na academia. A primeira dessas constatações é que *videogames* podem causar momentos de entretenimento e prazer com certa facilidade por meio de seus “elementos híbridos”, como previamente citados por O’Hagan e Mangiron (2013). A irreverência e o humor na atmosfera *noir* e mexicana de *Grim Fandango* são prontamente notados nos elementos intermídia do jogo eletrônico, assim como a dualidade luz/trevas, bem/mal na jornada da Aurora em *Child of Light*, que mais parece um conto de fadas interativo. Como indicado em um de seus vários sinônimos (“*softwares* de entretenimento”), os jogos eletrônicos são produtos tecnológicos complexos, ao mesmo tempo em que podem ser considerados obras ricas em subjetividade e referências culturais, capazes de mexer com as emoções de quem o joga de maneira única, diferente de qualquer outra mídia tradicional não-interativa (O’HAGAN; MANGIRON, 2013).⁶⁶ Com esses elementos atestados na análise desta monografia, é necessário discorrer sobre a segunda constatação, que diz respeito à forma com que a indústria traduz essa nova mídia de entretenimento.

Como apontado na análise e embasado pelo referencial teórico, o fornecimento somente de diálogos e narrativas não é o suficiente para a realização da tradução de *videogames*. A presença única do texto (ou em muitos casos, como visto na seção 3 deste trabalho, os poucos materiais midiáticos que acompanham o texto a ser traduzido) dificulta o reconhecimento, por parte do tradutor, dos elementos linguísticos que refletem a subjetividade encontrada no “ver e sentir” no conjunto de *cutscenes*, trilha sonora, enredo, imagens e vozes. Tais elementos não interagem separadamente com o jogador; eles se conectam e moldam-se em uma única obra — e é a subjetividade resultante dessa união que deve ser transmitida em várias línguas, pois “a localização de jogos é onde a língua, a tecnologia e a cultura se encontram e colidem em grande escala, com a transcrição sendo parte fundamental do escopo criativo do tradutor”⁶⁷ (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 231).

⁶⁶ O’Hagan e Mangiron (2013, p. 330) citam Ted Woolsey, tradutor de alguns jogos da Square, dizendo que os fãs norte-americanos sentiram que a versão localizada em inglês de um RPG japonês “não parecia um jogo da desenvolvedora. Não havia a mágica dos jogos japoneses, e todos os que jogam *videogames* desse gênero subestimaram o produto”. Tal comentário fortalece a ideia de que os elementos subjetivos das narrativas dos jogos digitais (presentes aqui pela “mágica” citada por Woolsey) possuem grande importância não somente para a interação do jogo, mas também para que esse jogo seja um sucesso de vendas.

⁶⁷ [...] game localization is where language, technology, and culture meet and collide in a major way, with transcreation widening the scope of translator’s creativity.

Há pequeníssimos detalhes que, mesmo em um grande trabalho de localização, podem passar despercebidos e ocasionar uma quebra na interação jogo-jogador. O acesso ao jogo completo permitiria os tradutores interagir não somente com os personagens principais, mas também com os secundários, percebendo, assim, a disparidade na ausência e presença do dialeto dos Capilli nos diálogos de *Child of Light*. O sotaque brasileiro equivalente encontrado para o sotaque de Finn na língua inglesa não esteve presente em todas as suas falas, o que causou estranhamento em alguns diálogos (como o encontro entre Finn e Norah) e reafirma a importância da presença da *gameplay experience* como elemento de referência ao localizar determinado *videogame*.

No entanto, mesmo com a manifestação da importância da *gameplay experience* para auxiliar na transmissão dos elementos subjetivos encontrados para as línguas-alvo, é impossível negar o trabalho de qualidade feito em ambos os jogos aqui analisados. A intuição e a criatividade das equipes envolvidas nas traduções de *Grim Fandango* e de *Child of Light* permitiram, na maioria dos momentos, expandir o “ver e sentir” propostos no enredo do original. Suas localizações foram capazes de fornecer um grande entretenimento para seus jogadores, o que pode ser comprovado nas críticas e nas *gameplays* mencionadas no decorrer desta monografia. Mesmo assim, sabe-se que há muitos contextos e circunstâncias dentro da própria indústria de localização que me impedem, como jogadora, compreender por completo todos os elementos envolvidos na localização dessas obras, sejam elas grandes ou pequenos títulos. Por ser uma indústria que move bilhões de dólares ao ano, sabe-se que há uma grande preocupação com vazamento de informações, prazos e expectativa dos fãs, pressionando todas as etapas do GILT a serem cumpridas no tempo planejado para entregar o jogo tão aguardado aos fãs e evitar possíveis perdas de dinheiro.

Entretanto, sabe-se também que há casos em que a quantidade massiva de texto a ser traduzido e dublado não possui contexto nos *kits* de localização, enquanto determinados *bugs* relatados são classificados como “não graves o suficiente” para fazer com que a entrega do jogo seja adiada — para, logo após o lançamento, estes mesmos erros serem apontados por diversos fãs e usuários do produto recém-lançado, exigindo que sejam corrigidos imediatamente (O’HAGAN; MANGIRON, 2013). Ademais, há uma preferência das indústrias de localização ocidentais pelo processo de localização simultâneo ao desenvolvimento do jogo, conhecidos como *sim-ships*. Em uma situação utópica, este método permitiria o acompanhamento de cada processo por ambas as partes, com troca de informações irrestrita de uma parte para outra. Não obstante, sabe-se que não é exatamente o que acontece nesse meio: grande parte do contexto que seria essencial para os processos

tradutórios são perdidos (O’HAGAN; MANGIRON, 2013), e um dos motivos que ocasionam essa perda é a falta da disponibilidade do jogo finalizado como uma referência segura e estável; sem ele, a tarefa do grupo dos tradutores se torna extremamente desafiadora, especialmente com o surgimento de jogos cada vez mais especializados e sofisticados, em que a compreensão dos mundos fictícios desses *videogames* se torna uma tarefa cada vez mais difícil de identificar o “ver e sentir” de traduzir sem poder jogar o produto finalizado.

Dessa forma, é possível apontar que, em uma significativa parte da indústria, há algum elemento (ou a falta de) que pode ser alterado para que os tradutores, os jogos, os jogadores e a própria indústria possam ser beneficiados com a presença da *gameplay experience* indicando o “ver e sentir” a ser transmitido para outras línguas. Se não for possível a presença do jogo completo no *kit* de localizações, essa lacuna precisa ser compensada com a presença de todos os elementos midiáticos que se combinam dentro do jogo — música, vozes, texto, imagens e *cutscenes* — contextualizadas pela presença de manuais⁶⁸ que apresentem uma sinopse do enredo e uma ficha catalográfica dos personagens, e imagens sequenciais de cada momento com a descrição dos atos de cada personagem em cada cena. Outro elemento que faria uma relevante diferença e traria significativa melhora para as traduções seriam trechos de *gameplays* do jogo, a fim de mostrar a perspectiva do jogador e de suas reações ao interagir com o jogo. Com ela, haveria a manifestação imediata dos pontos negativos e positivos, além da reação que o “ver e sentir” dos elementos híbridos causa ao jogador.

Para isso, O’Hagan e Mangiron (2013, p. 326) sugerem um maior enfoque nas etapas que afetam o trabalho dos tradutores, confirmando que

[...] quaisquer tentativas prescritivas de localizar jogos estão destinadas a falhar devido à imensa diversidade de jogos e às inovações constantemente aplicadas nos *videogames*. Em vez disso, considera-se mais útil focar em uma visão macro da indústria que seja baseada em seus contextos, como as estruturas particulares da indústria [...] que impactam diretamente os processos tradutórios⁶⁹.

Em outras palavras, o foco da indústria de localização poderia ser levemente voltado para uma tradução contextualizada, ouvindo as necessidades dos tradutores e as interações jogo-jogador, que podem contribuir significativamente para esse meio, tanto como uma nova

⁶⁸ BioWare, desenvolvedora de jogos como *Mass Effect: Andromeda* (2017) e *Star Wars: the Old Republic* (2011) cria uma “bíblia dos personagens”, contendo informações importantes para construir sua personalidade, como espécie, raça e importância no enredo. A Lionhead Studios, desenvolvedora da série *Fable* (2004—) também cria essas “bíblías”, que trazem descrição de personagens, cenários e do que acontece no enredo (CHANDLER; DEMING, 2011, p. 144).

⁶⁹ [...] any prescriptive approach is doomed to fail, given the sheer diversity of games and the new innovations constantly being applied to them. [...] Instead, we found it more useful to focus on the broader common picture based on contexts such as the particular structure of the game industry [...] which significantly impact on translation decisions.

indústria do entretenimento quanto como um negócio global. Atualmente, a localização de *videogames* não possui conexão com qualquer pesquisa com enfoque nos jogadores, mesmo havendo relatos de pesquisas de recepção dos *videogames*, afirmando que o uso dessas pesquisas pode ser benéfico para o aprimoramento dos jogos digitais⁷⁰ (O’HAGAN; MANGIRON, 2013). Tais estudos, de acordo com as autoras, abrangem um subgrupo chamado *user experience*⁷¹ (experiência do usuário), com foco na captura da *player experience* (PX), que possuem projetos, como o FUGA (“The Fun of Gaming: Measuring the Human Experience of Media Enjoyment”)⁷², que foi financiado pela União Europeia para pesquisar a falta de métodos para medir a *gameplay experience* daqueles que jogam *videogames*. O FUGA também procurava maneiras de examinar as diferentes emoções e cognições dos jogadores durante o jogo, a fim de poder acessá-las após a ocorrência dessas interações⁷³. Curiosamente, há também o interesse desse projeto nas dimensões afetivas do *player experience*, sendo justificada pelo fato de que os jogos são uma mídia afetiva⁷⁴, ressaltando as diferenças entre *softwares* de sistema e de entretenimento, e na necessidade emergente da indústria aprimorar suas etapas de localização (O’HAGAN; MANGIRON, 2013).

Sendo assim, concluo este estudo de caso na expectativa de ter exemplificado, analisado e manifestado a importância da *gameplay experience* para a tradução de *videogames*. Acredito que ela é um elemento fundamental na diferenciação entre *softwares* funcionais e de entretenimento, além de ser capaz de expandir a visão de que *videogames* — assim como os livros, os filmes e a música — são produtos de uma indústria bilionária, mas também obras artísticas repletas de subjetividade que interagem com seu interlocutor. Penso também que os microprocessos dentro do GILT necessitam focar o tradutor e suas

⁷⁰ O’Hagan e Mangiron (2013) afirmam que o uso de estudos de recepção é requisitado por quaisquer *softwares* de sistema que envolvam explicitamente interação com o usuário — uma categoria em que todos os *videogames*, independentemente de seu gênero, podem ser categorizados.

⁷¹ De acordo com O’Hagan e Mangiron (2013), há três tipos de recepção: resposta, reação e repercussão. A resposta está relacionada à percepção do jogador da construção de mundo e personagens fictícios diante de si, relatando “o que sente em relação ao produto” (p. 312-313), sendo a resposta, em meu entendimento, envolvendo a *gameplay experience* nos estudos de recepção.

⁷² Para saber mais sobre esse projeto, é possível acessar sua página da Web no seguinte link: <<http://fuga.aalto.fi/>>

⁷³ O’Hagan e Mangiron (2013, p. 315) listam alguns dos métodos de observação utilizados até o momento para medir a *player experience*, variando desde observações biométricas (rastreamento ocular, frequência cardíaca e sensor de resposta galvânica), à relatos do jogador (observação direta, Q & A e formulários).

⁷⁴ Jay Clayton, professor e diretor do Departamento de Inglês da Universidade de Vanderbilt, argumenta em seu curso “*Online Games: Literature, New Media, and Narrative*”, que os jogos são formas culturais, e é uma parte importante do século 21, assim como os filmes, livros, música e outras artes performáticas, pois “engenheiros da computação, programadores e matemáticos se unem a escritores, artistas, compositores, musicistas, atores, diretores e produtores” para trazer os maiores e melhores *videogames* da atualidade.

necessidades, seja pela melhora dos *kits* de localização, seja por uma maior atenção às informações passadas dos desenvolvedores para os localizadores e vice-versa. Por fim, espero que os estudos de recepção encarregados da identificação da *player experience* recebam cada vez mais espaço e voz para que, em breve, sejam considerados pela indústria de jogos e implementem de maneira definitiva a importância da interação jogo-jogador (e da subjetividade inserida no “ver e sentir” dessa interação) para a tradução — e, por que não, para os desenvolvimentos das narrativas nos *videogames*. Se os processos linguísticos e funcionais dos *videogames* conquistaram seu espaço na indústria de localização e agora são considerados fundamentais, o acompanhamento também da *gameplay experience* de cada jogo é um passo futuro que, esperançosamente, pode não estar tão distante.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. A Tarefa do Tradutor. In: BENJAMIN, W. **Escritos sobre Linguagem**. Tradução: Susana Kampff Lages e Ernani Chaves. São Paulo: Editora 34.

BERNAL-MERINO, M. A. Challenges in the translation of video games. *Tradumàtica*, n. 5, p. 1-7, nov. 2007. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a2.pdf>> Acesso em: 06 abr. 2017.

BLEEKER, E. **GTA 5 Sales Hit \$1 Billion, Will Outsell Entire Global Music Industry**. The Motley Fool, 2013. Disponível em: <<https://www.fool.com/investing/general/2013/09/28/gta-5-sales-hit-1-billion.aspx>> Acesso em: 15 nov. 2017.

CHANDLER, H. M., DEMING, S. O. **The game localization handbook**. 2nd. ed. Massachusetts: Jones & Bartlett Publishers, 2011.

CHILD of Light. Canada, 2014. Ubisoft Montreal: PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360, Wii U, PlayStation Portable, Microsoft (Windows).

CHILD of Light [Part 4] - Bird is the Word. In: **Canal Jesse Cox**. Vídeo publicado em 07 mai. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SOPzo7x5-U&list=PLFx-KViPXIkG284GIWLXs3Uysm1iA4iIR&index=4>> Acesso em: 15 dez. 2017.

CHILD of Light [Part 7] - Wind Twister, Hello Sister. In: **Canal Jesse Cox**. Vídeo publicado em 11 mai. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aiWd3Hww06Q&index=7&list=PLFx-KViPXIkG284GIWLXs3Uysm1iA4iIR>> Acesso em: 15 dez. 2017.

CHILD of Light: Complete Soundtrack | Gamerip Quality | Béatrice Martin (Cœur de pirate). In: **Canal Tonal Revelations**. Vídeo publicado em 28 jun. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v6KcYN0A5LY&t=2371s>> Acesso em: 15 dez. 2017.

CHILD of Light - Parte 1: Aurora, a Filha da Luz! [Playstation 4 - Dublado em PT-BR]. In: **Canal lucky Salamander**. Vídeo publicado em 30 abr. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7oK39XJ11M&t=33s>> Acesso em 15 dez. 2017

CHILD of Light - Parte 2: O Mago, a Irmã e o Arqueiro! [Playstation 4 - Dublado em PT-BR]. In: **Canal Lucky Salamander**. Vídeo publicado em 05 mai. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Yz_nw76Da_U> Acesso em: 15 dez. 2017.

CHILD of Light Walkthrough PART 1 (PS4) Lets Play Gameplay [1080p] TRUE-HD QUALITY. In: **Canal Rajman Gaming HD**. Vídeo publicado em 28 abr. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=s5b9ZhuqDVQ>> Acesso em: 15 dez. 2017.

COSTA E SILVA, H. O. Variedades linguísticas na localização de games: dialetos e raças do World of Warcraft. **Scientia Traductionis**, n. 15, p. 1-24, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p94>> Acesso em: 06 jan. 2018.

COURSERA. Online games: literature, new media, and narrative. c2018. Disponível em: <<https://www.coursera.org/learn/interactive-media-gaming>> Acesso em: 05 jan. 2018.

DIETZ, F. “How Difficult Can That Be? - The Work of Computer and Video Game Localization”. **Tradumàtica**, n. 5, p.1-6, nov. 2007. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a4.pdf>> Acesso em: 15 abr. 2017.

DOMSCH, S. **STORYPLAYING: Agency and Narrative in Videogames**. Berlim: Walter de Gruyter, 2013

DORF. In: THE FREE Dictionary by Farlex. 2017. Disponível em: <<https://idioms.thefreedictionary.com/dorf>>; Acesso em: 04. jan. 2018.

DUARTE, F. H. **Desafios da localização de jogos: o caso de Life is Strange**. 2017. 55 f. Monografia (Graduação em Letras) — Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/171714>> Acesso em: 04 jan. 2018.

DULIN, R. **Grim Fandango Review**. GAMESPOT, 1998. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/reviews/grim-fandango-review/1900-2537300/>> Acesso em 10 dez. 2017.

ESSELINK, B. **A Practical Guide to Localization (Revised Edition)**. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2000, 497 p.

FABLE. U.K., 2004—. Lionhead Studios: Xbox 360, Xbox, Microsoft Windows, Mac OS Classic

FRY, D. The Localization Industry Primer. 2nd. ed. Localization and Standards Association, 2003. Disponível em: <<https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>> Acesso em: 04 jan. 2018.

FUGA - The Fun of Gaming. **Site**. Disponível em: <<http://fuga.aalto.fi/>> Acesso em: 22 dez. 2017.

GIL, J. R. B; PYM, A. “Technology and Translation (a pedagogical overview)”. In: PYM, A; PEREKRESTENKO, A; STARINK, B. **Translation Technology and its Teaching**. Tarragona: Servei de Publicacions, 2006.

GRIM Fandango. EUA, 1998. Lucas Arts: PC (Windows).

GRIM Fandango - Full Longplay. In: **Canal Adventure Gamer**. Vídeo publicado em 19 ago. 2014. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=kcqj0APsDsM&t=9250s>> Acesso em: 16 dez. 2017.

GRIM Fandango Remastered Launch Trailer. In: **Canal DoubleFineProd**. Vídeo publicado em 26 jan. 2015. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=QRB6Likh478> Acesso em: 16 dez. 2017.

GRIM Fandango Remastered Orchestral Soundtrack (Director's Cut edition). In: **Canal Stan's Previously Owned Soundtracks**. Vídeo publicado em 06 mai. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=km6bLtiSSq4>> Acesso em: 16 dez. 2017.

GRIM Fandango Remasterizado #1 - o início "o envenenamento" (Português-BR). In: **Canal Active Gamers**. Vídeo publicado em 27 jan. 2015. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=zSVvsMKYN8M&t=2s>> Acesso em: 16 dez. 2017.

GRIM Fandango Remasterizado #5 abelhas operárias e o bar dos poetas (Português-BR) PS4. In: **Canal Active Gamers**. Vídeo publicado em 31 jan. 2015. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=hPFihTQCCjs>> Acesso em: 15 dez. 2017.

GRIM Fandango trailer. In: **Canal Silver Frosty**. Vídeo publicado em 3 fev. 2016.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hV1NBHL9Fa4&=t=36s>> Acesso em: 16 dez. 2017.

GTA V. EUA, 2013. Rockstar Games: PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.

INGENITO, V. **Child of Light Review**. IGN, 2014. Disponível em:

<<http://www.ign.com/articles/2014/04/29/child-of-light-review>> Acesso em: 10 dez. 2017.

IGN. **CHILD OF LIGHT - THE ART OF YOSHITAKA AMANO TRAILER**. 2014.

Disponível em: <<http://www.ign.com/videos/2014/04/07/child-of-light-the-art-of-yoshitaka-amano-trailer>> Acesso em: 04 jan. 2018.

JENKINS, H. **Convergence Culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING. Direção: Peter Jackson.

Produção: Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh e Tim Sanders. New Line Cinema. Nova Zelândia, 2001. 178 min. Som. Cor. DVD.

MACHADO, J. **Video Games- O dicionário de A a Z**. TECMUNDO, 2011. Disponível em:

<<https://www.tecmundo.com.br/dicionario/14762-video-games-o-dicionario-de-a-a-z.htm>> Acesso em 03 jan. 2018.

MANGIRON, C; O'HAGAN, M. **Game Localization: translating for the global digital entertainment industry**. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2013.

_____. “Game Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation”. **The Journal of Specialised Translation**, n. 6, p.10-21, 2006. Disponível em: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf> Acesso em: 18 fev. 2017.

MASS Effect: Andromeda. Canada, 2017. BioWare: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows

MCDONALD, E. **The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%**. NEWZOO, 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>> Acesso em: 15 nov. 2017

MENSO. In: DICIONARIO Real Academia Española. c2018. Disponível em: <<http://dle.rae.es/?id=OvWGrTr>> Acesso em: 16 dez. 2017.

MUKHERJEE, S. **Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

O’HAGAN, M. “Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience.” **Tradumàtica**, n. 5, p. 1-7, 2007. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a9.pdf>> Acesso em: 11 mar. 2017.

_____. “Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience”. **Tradumàtica**, n. 5, p. 1-7, 2007. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a9.pdf>> Acesso em: 12 mar. 2017.

RUSSELL, J. **The Beat Generation**. U.K.: Pocket Essentials, 2002.

SAMPAIO, H. **Como a Brasoft desbravou a localização de games brasileira há quase 20 anos**. OVERLOADR, 2015. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/especiais/reportagens/2015/05/como-brasoft-desbravou-localizacao-de-games-brasileira-ha-quase-20-anos/>> Acesso em: 20 dez. 2017.

STAR Wars: The Old Republic. Canada, 2011. BioWare: Microsoft Windows.

SOUZA, R. V. F. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. 395 f. Dissertação de Mestrado — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>> Acesso em: 06 jan. 2018.

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel**. Tradução: Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pissetta. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LEWIS, A. **CHILD OF LIGHT - REGINALD THE GREAT**. UBIBLOG, 2015. Disponível em: <<http://blog.ubi.com/en-GB/child-of-light-reginald-the-great/>> Acesso em: 04 jan. 2018.

VENUTI, L. Translation, Community, Utopia. In: VENUTI, L. et. al. **The Translation Studies Reader**. England; U.S; Canada: Routledge, 2000.

YOHALEM, J. **Reginald the Great**. Ubisoft, 2015. Disponível em: <http://ubistatic2-a.akamaihd.net/emea/gamesites/childoflight/E_book_COL_EN_.pdf> Acesso em 10 dez. 2017.