

Tradução audiovisual e video game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City

Audiovisual translation and video games: an analysis of the Portuguese subtitles in Batman: Arkham City

Rodolpho Camargo*

Abstract: The video games market is a visibly growing industry in Brazil and, for this reason, game publishers understood the need of language localization of their games to Portuguese. Nevertheless, the literature about audiovisual translation for games is scarce. Thus, this paper aims at analyzing the subtitles of the game *Batman: Arkham City* based on technical and linguistic parameters and suggesting subtitles which meet these parameters. The technical parameters (ARAÚJO, 2006) take into account the number of characters per second, the dwell time of the subtitles on the screen and the number of lines per subtitle. The linguistic parameters take into account the lexical choices and the division of sense units (MARTINEZ, 2007; HILGERT, 2011). Finally, the paper points out the losses due to the lack of standardization and inappropriate lexical choices made by the subtitle translator.

* Graduado pelo curso de Letras - Tradutor na Universidade Sagrado Coração, Bauru-SP. Artigo orientado pela Profa. Ms. Leila Maria Gumushian Felipini. E-mail: rodolphocamargo.rc@gmail.com.

Keywords: Audiovisual translation; video games translation; subtitling; Batman: Arkham City.

Resumo: Apesar de o mercado de jogos de *video game* ser uma indústria em expansão no Brasil e, devido a isso, as publicadoras entenderem a necessidade da tradução de seus títulos para o nosso idioma, há escassez de literatura sobre tradução audiovisual para jogos. Assim, o objetivo deste artigo é analisar as legendas do jogo *Batman: Arkham City* sob parâmetros técnicos e linguísticos e sugerir legendas adequadas a esses padrões. O eixo dos parâmetros técnicos leva em conta caracteres por segundo, tempo de permanência da legenda na tela e número de linhas por bloco (ARAÚJO, 2006). O eixo dos parâmetros linguísticos leva em conta as escolhas léxico-semânticas e a divisão dos blocos de sentido (MARTINEZ, 2007; HILGERT, 2011). Finalmente, foram apontadas as perdas decorrentes da falta de padronização e das escolhas lexicais inadequadas realizadas pelo legendador.

Palavras-chave: tradução audiovisual; tradução de jogos; legendagem; Batman: Arkham City.

1. Introdução

É cada vez mais comum encontrar títulos de *video game* que viram notícia após atingirem incríveis marcas de vendas no Brasil e no mundo. Com animações que beiram a realidade, histórias e diálogos bem desenvolvidos e investimentos bilionários, esse mercado, cujas vendas são mais lucrativas que as de Hollywood, de acordo com LANDIM (2011), tem crescido cada vez mais em nosso país. Esse desenvolvimento, conseqüentemente, alertou as publicadoras sobre a necessidade da tradução de seus títulos: sagas consagradas como *Assassin's Creed* e *Uncharted*, para citar algumas, já vêm para o Brasil legendadas (e, às vezes, dubladas) em português.

Porém, diferentemente do crescimento do mercado e de sua consciência quanto à importância da tradução, o número de pesquisas é quase nulo: a que se aproxima vagamente do desenvolvimento deste segmento é a tese de doutorado de Cristiane Denise Vidal, intitulada *Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers*.¹ Essa escassez de literatura especificamente na área de tradução audiovisual de jogos faz com que seja possível encontrar somente material direcionado à legendagem de vídeos - seja para cinema, DVDs, Blu-Ray ou canais por assinatura -, o que acarreta uma ausência de padrões a serem seguidos durante o processo desse tipo específico de legendagem.

Este estudo pretende analisar as legendas do jogo *Batman: Arkham City* a fim de verificar a qualidade dessas legendas no que diz respeito às limitações de tempo e espaço da tradução para legendagem, às escolhas lexicais e à divisão dos blocos de sentido. Para alcançar esse objetivo, as seguintes perguntas devem ser respondidas: Quais problemas de nível técnico são encontrados na legendagem de jogos? Quais escolhas léxico-semânticas

¹ Cf. VIDAL, Cristiane Denise. *Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers*. 2011. 410 p. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

foram realizadas e o que afetam? Essas perguntas de pesquisa sustentam as hipóteses de que a falta de padronização das legendas e as perdas devido às escolhas feitas pelos legendadores de jogos são uma questão a ser estudada - considerando o quão urgente essa padronização das legendas se faz em relação à participação do número de jogadores falantes de português no mercado de jogos.

2. Aporte teórico

A tradução audiovisual é por vezes chamada de tradução cinematográfica, tradução de filmes ou, ainda, tradução fílmica. No entanto, segundo CARVALHO (2005), esses termos restringem a participação da legenda somente ao campo do mercado cinematográfico, excluindo toda a ampla gama de produtos e meios nos quais tal tradução pode atuar.

A definição mais adequada de **tradução audiovisual** para este estudo é referente à tradução de determinado conteúdo para a língua de chegada, sejam filmes (exibidos no cinema ou distribuídos em DVD ou Blu-Ray), seriados, novelas, documentários, sites ou jogos - sendo este último nosso foco. De acordo com CARVALHO (2005), os tipos de tradução audiovisuais mais comuns que conhecemos são: dublagem, *voice-over*, *closed caption* e legendagem.

A dublagem consiste na substituição do áudio original (ou seja, na língua de partida) por uma gravação das falas traduzidas para a língua de chegada (MARTINEZ, 2007); o *voice-over* é uma modalidade em que o áudio traduzido é reproduzido “sobre” o original, estando este em mais baixo volume (VOICE, 2008); o *closed caption*, por sua vez, caracteriza-se pela legenda na língua de partida “visando auxiliar deficientes auditivos ou pessoas com dificuldade de compreensão da língua oral” (CARVALHO, 2005).

A legendagem, em uma descrição mais básica, é caracterizada pelo texto escrito exibido na imagem do filme ou outro tipo de conteúdo, permitindo dessa maneira, segundo DUTRA (2008), que o público tenha acesso simultaneamente à tradução e ao áudio original. É considerada uma forma muito específica de tradução, pois possui alguns **fatores limitadores**. Dentre estes, está o fato de os seus três componentes básicos - a imagem, o tempo de fala e o texto escrito - precisarem estar em sincronia para que alcancem o resultado desejado, ou seja, o rápido entendimento do telespectador. Dessa forma, o tradutor tem como papel uma tarefa árdua: além da capacidade linguística de conseguir transitar entre os diferentes níveis léxicos que a legenda requer (pois de acordo com RIDD (1996: 477), esse profissional “deve procurar utilizar um vocabulário variado e atraente”), ele precisa possuir a capacidade de criar tais legendas de forma concisa - pois, entre outros fatores, a fala é muito mais rápida que a leitura -, atendendo às exigências técnicas que tal modalidade de tradução requer.

Assim, tais exigências são algumas das normas às quais a legendagem se submete para que o telespectador se incomode o mínimo possível ao ler o texto escrito ao mesmo tempo em que assiste ao vídeo. Para esclarecer as questões referentes às normas da legendagem, Luyken discorre sobre os fatores técnicos pertinentes a tal tipo de tradução. Segundo o autor, são três os itens que regem a criação da legenda: “o espaço na tela disponível para o texto, [...] o tempo disponível para cada legenda e [...] o tempo de inserção e retirada de cada legenda” (LUYKEN, 1991 apud ARAÚJO, 2006: 4).

Dependendo do tipo de produto no qual a legenda será utilizada, seu número máximo de caracteres varia. Um filme exibido no cinema, por exemplo, cuja tela é muito maior do que os monitores convencionais, terá maior número de caracteres por linha do que programas, filmes, séries ou jogos exibidos em uma televisão convencional (mesmo que sua proporção seja

de 16:9, e não 4:3).² Isso porque a legenda deve ser, essencialmente, um texto muito rápido. Dutra explica que “a legenda é, por definição, muito mais dinâmica e fugaz. É um texto que vai ser lido rapidamente (e possivelmente uma única vez), e dentro de uma rede de outras informações visuais e auditivas na qual cumpre apenas um papel de apoio”. E continua: “Não se pode avaliar o texto de legendagem com os mesmos critérios usados para um texto veiculado por outra mídia. O texto de um livro ou website, por exemplo, vai ter uma ‘perenidade’ muito maior que o texto da legenda” (DUTRA, 2008: 22).

ARAÚJO (2006) explica que a legenda deve possuir 1 bloco de texto somente com 2 linhas de 2 segundos cada no máximo, ou seja, cada legenda de duas linhas cheias deverá permanecer por no máximo 4 segundos na tela; no caso de legendas com 1 palavra apenas, o mínimo de permanência na tela é de 1,5 segundo. No entanto, segundo Martinez,

[...] esse parâmetro leva a problemas sérios de “vazamento” de legendas para outra cena em alguns casos, como, por exemplo, o de um longa-metragem com edição nervosa, uma vez que certas expressões e interjeições podem ser proferidas em menos de meio segundo. No Brasil, o parâmetro mais utilizado para a duração mínima de uma legenda é de 1 segundo. Se houver corte de cena durante esse 1 segundo, deve-se inserir a legenda alguns quadros antes da fala original, evitando assim que ela vaze para a cena seguinte (MARTINEZ 2007: 40).

O limite padrão na legenda de filmes na televisão é de 32 a 40 caracteres por linha. Segundo Araújo, o tempo disponível para cada uma dessas legendas é regido por três fatores: “a quantidade de texto, a velocidade de leitura dos telespectadores (normalmente entre 150 a 180 palavras por minuto) e os intervalos entre uma legenda e outra

² A proporção 4:3 é aquela de telas com aparência “quadrada”. Um exemplo são as televisões e monitores CRT (popularmente conhecidos como “de tubo”). A proporção 16:9 é conhecida como *widescreen*, que são as telas com aparência retangular. Além das telas de cinema, outros exemplos são as televisões e monitores comercializados hoje em dia (com tecnologia de plasma, LCD, LED etc.).

(aproximadamente ½ segundo)” (ARAÚJO, 2007: 4). Sobre este último fator vale ressaltar que a inserção e retirada de cada legenda deve acontecer acompanhando não só áudio e texto escrito, mas também o corte das cenas e mudanças de câmera.

Em relação à organização das ideias no texto da legenda, Martinez explica sobre os **blocos de sentido**, que constituem linhas de legendas com ideias formadas por completo:

O ideal é que cada legenda contenha um período inteiro, ou pelo menos uma idéia coerente e completa. Se for necessário dividir o período em duas legendas, o texto legendado deve ser segmentado de forma a manter juntos os sintagmas de ordem mais alta na estrutura da sentença (divide-se primeiro em orações, depois em sujeito e predicado, depois em sintagma nominal e sintagma verbal e assim por diante) (MARTINEZ, 2007: 43).

Existe também um fenômeno em que o texto **falado** é apresentado como texto **escrito** em outra língua (ou seja, acontece uma mudança de código) descrito por MARTINEZ (2007) como **tradução diagonal**. Na interpretação, por exemplo, tal fenômeno não ocorre, pois o código é o mesmo tanto na língua de partida quanto na língua de chegada, como observado a seguir:

Tradução escrita e interpretação	Língua-fonte	Língua-meta
Código oral	Fala	Fala
Código escrito	Escrita	Escrita

Fonte: MARTINEZ, 2007: 36.

Referindo-se especificamente à legenda, a autora explana que “no caso da legendagem, além da língua, o código também muda, do oral para o escrito” (MARTINEZ, 2007: 36). Tal afirmação exemplifica-se no quadro abaixo:

Legendagem	Língua-fonte	Língua-meta
Código oral	Fala (áudio)	
Código escrito		Escrita (legendas)

Fonte: MARTINEZ, 2007: 36.

Dessa maneira, encontra-se relacionada aqui uma questão fundamental com a qual o tradutor de legendas se depara constantemente: as **marcas de oralidade**. HILGERT (2011) explica que o texto falado acontece de forma natural uma vez que os falantes alternam seus papéis de falante e ouvinte constantemente, de forma impensada. De acordo com ele, as ideias não são previamente planejadas - no máximo, o falante desencadeador da conversa tem uma vaga ideia do que dirá. Dessa maneira, quando presentes na legenda, tais marcas de oralidade deverão ser suprimidas, o que é salientado pelo autor de forma muito clara no seguinte parágrafo:

é evidente que em **textos escritos não são de se esperar as marcas de oralidade do texto falado** como a alternância de turnos, a negociação “aqui” e “agora” da melhor formulação, certas repetições e paráfrases, interrupções sintáticas, recomeços, hesitações e outras similares, que são **características inerentes a uma enunciação em que os interlocutores enunciam face a face**, isto é, em que tempo e espaço de produção e recepção coincidem (HILGERT, 2011: 173, grifo nosso).

Assim, para que ocorra a adequação às normas técnicas, existem os **procedimentos de tradução** essenciais ao tradutor, cujo objetivo constante é

conciliar dois sistemas linguísticos e culturais diferentes. Nesta pesquisa, entre os vários procedimentos existentes, discutiremos os mais utilizados: a equivalência, a modulação, a adaptação, a tradução literal, a transposição e a redução.

A **equivalência**, conhecida também como tradução semântica, é o procedimento em que se traduz o sentido em vez de palavra por palavra. É mantido o conteúdo apesar de os códigos linguísticos serem diferentes. Said explica que ela é amplamente utilizada devido ao fato de ser raro haver correspondência “perfeita” entre duas línguas. Segundo ele, esse recurso é utilizado em provérbios e lugares-comuns, “ainda que as palavras da tradução sejam completamente diferentes” (SAID, 2011: 114).

A **modulação** é, por sua vez, o recurso usado para que o texto “soe mais natural” na língua de chegada, utilizada quando a estrutura gramatical da língua de partida não é a mesma da língua de chegada. CAMARGO et al. (2003) definem a modulação como “alterações semânticas ou estilísticas mais ou menos profundas, embora permaneça uma identidade quanto à situação”. Os autores exemplificam: “We’re not mature, energetic, Harvard [...], **world traveler**, rich, handsome, lucky, witty. -> Nós não somos maduros, enérgicos, Harvard, **mundanos**, ricos, belos, afortunados, espirituosos” (CAMARGO et al., 2003: 2, grifo do autor).

A **adaptação** é definida por CAMARGO ET AL. (2003) como “um procedimento cultural assimilativo que deixa apenas uma equivalência parcial de sentido, uma semelhança global entre uma situação da LP que inexiste na LC” (CAMARGO et al., 2003: 3), ou seja, é utilizado um equivalente na língua de chegada que se aproxime daquele da língua de partida. Eles exemplificam com a questão de a medida “*feet*”, em inglês, ser traduzida para “metros”, em português.

Há também a **tradução literal**. Said explica que traduzir de forma literal significa “verter determinada expressão, oração, período ou frase palavra por palavra, com equivalência 1:1 entre língua de partida e língua de

chegada” (SAID, 2011: 113). Ou seja, elas são traduzidas mantendo-se a mesma ordem e estrutura gramatical da língua de partida e possuem “estreita correspondência lexical” (CAMARGO et al., 2003: 1).

A **transposição** acontece quando é necessário alterar a estrutura gramatical do texto devido ao fato de os elementos estruturais da língua de partida não serem exatamente iguais ao da língua de chegada. Essa mudança pode ser, por exemplo, a ordem do adjetivo (old house -> casa velha) ou a transformação de duas palavras em uma (I cried -> Chorei). Aubert complementa explicando que essa modalidade é utilizada “sempre que ocorrem arranjos morfossintáticos” (AUBERT, 1998: 107).

A **redução** é o procedimento de tradução mais utilizado na legenda. “Ocorre sempre que um dado segmento do Texto fonte e a informação nele contida não podem ser recuperados no Texto Meta” (AUBERT, 1998: 105, grifo do autor). O autor corrobora a ideia da utilização da redução na legenda: “pode ocorrer por muitos motivos, desde censura até **limitações físicas de espaço** (no caso de textos multilíngües, **legendagem de filmes**, e situações similares)” (AUBERT, 1998: 105, grifos nossos).

Dessa maneira, finalizada a fundamentação teórica que dará a base necessária à análise, apresenta-se a seguir a metodologia.

3. Metodologia

Esta pesquisa bibliográfica explicativa de cunho qualitativo tem como objeto de estudo o jogo *Batman: Arkham City*, lançado em 18 de outubro de 2011. Desenvolvido pela Rocksteady Studios, distribuído pela Time Warner e pela Square Enix e publicado pela Warner Bros. Interactive Entertainment, o jogo encontra-se disponível para as plataformas Xbox 360®, PlayStation® 3 e PC (Games for Windows®) (GAME, c2012).

Após escolhidas as cenas a serem estudadas, os respectivos vídeos - um deles com a legenda em português e o outro com a legenda em inglês, ambas oficiais, presentes no jogo - foram baixados do Youtube por meio do *software* aTube Catcher para a realização da análise. Esses vídeos foram gravados por um jogador usuário do Youtube que, a fim de auxiliar outras pessoas, capturou a imagem do computador enquanto jogava para depois disponibilizá-la publicamente. Esse vídeo de explicação passo a passo sobre como progredir por determinado jogo, prática comum entre *gamers*, é conhecido como *walkthrough* - ou “detonado”, em português. Posteriormente, com o auxílio do *software* de legendagem Subtitle Workshop, as legendas tanto em inglês quanto em português dos vídeos foram digitadas, tiveram seu início e fim marcados e foram salvas em arquivo de texto para que fosse possível editá-las. Então, foi realizado o trabalho de análise e sugestões à legenda traduzida do jogo.

A análise aconteceu sob dois parâmetros: o técnico e o linguístico. O técnico levou em conta os caracteres por segundo, o tempo de permanência da legenda na tela e o número de linhas por bloco; o linguístico considerou as escolhas léxico-semânticas do texto em português e a divisão dos blocos de sentido.

4. Análise

Como descrito, este trabalho realizou primeiramente a análise técnica - que levou em conta o número de caracteres por segundo, o tempo de permanência na tela e o número de linhas por bloco de legenda - e, posteriormente, a análise linguística - que considerou as escolhas léxico-semânticas do texto traduzido e a divisão de blocos de sentido.

As cenas analisadas constituem a introdução do jogo *Batman: Arkham City*. A introdução retrata o personagem Bruce Wayne iniciando um discurso sobre a decisão do prefeito de murar bairros inteiros da cidade de Gotham, criando Arkham City, um lugar que funciona como uma superprisão instalada bem no centro da metrópole. Logo em seguida, ele é cercado e preso por soldados que o levam à prisão sobre a qual ele discursava. Então, ele é apresentado ao diretor de Arkham City, professor Hugo Strange, que ameaça Wayne de contar a todos que ele é o Batman caso o herói interfira em seus planos.

4.1. Análise dos parâmetros técnicos

A legenda oficial em português possui 8 blocos de legenda divididos em 15 linhas com um número médio de 83 caracteres por linha (soma do total de caracteres da coluna T-LO dividido pelo número total de linhas).

É neste ponto que reside a questão recorrente na maior parte do jogo: há legendas de até três linhas e linhas com 83 caracteres em média, o que não é aceito de acordo com os padrões de legendagem (ARAÚJO, 2006).

A tabela a seguir serve como uma visão geral do aspecto técnico, exibindo tempo de início e fim da legenda, além do número de caracteres de cada linha da legenda traduzida oficial e da legenda sugerida por este trabalho. A ordem das legendas nesta tabela está de acordo com sua aparição na análise dos parâmetros linguísticos.

Tabela 1 - Visão geral do número de caracteres e organização das legendas

Nº	INÍCIO	FIM	T-LO	T-LS	L1-LO	L2-LO	L3-LO	L1-LS	L2-LS
1	02:28,450	02:34,490	110	87	56	54	0	15 17	23 32
2	02:35,280	02:42,880	113	92	56	57	0	25 20	25 22
3	02:42,880	02:43,630	45	32	45	0	0	32	0
4	02:43,770	02:46,780	55	50	55	0	0	20	30
5	02:59,520	03:07,560	76	44	56	20	0	25	19
6	03:10,540	03:17,810	124	99	55	52	17	31 23	27 18
7	03:18,580	03:27,120	136	113	58	59	18	27 27 13	24 22
8	03:27,121	03:27,591	10	0	10	0	0	0	0

Fonte: Elaborada pelo autor.

SIGNIFICADO DAS ABREVIATURAS DA TABELA 1:

T-LO: Total de caracteres da legenda traduzida oficial

T-LS: Total de caracteres da legenda sugerida

L1-LO: Número de caracteres da linha 1 da legenda traduzida oficial

L2-LO: Número de caracteres da linha 2 da legenda traduzida oficial

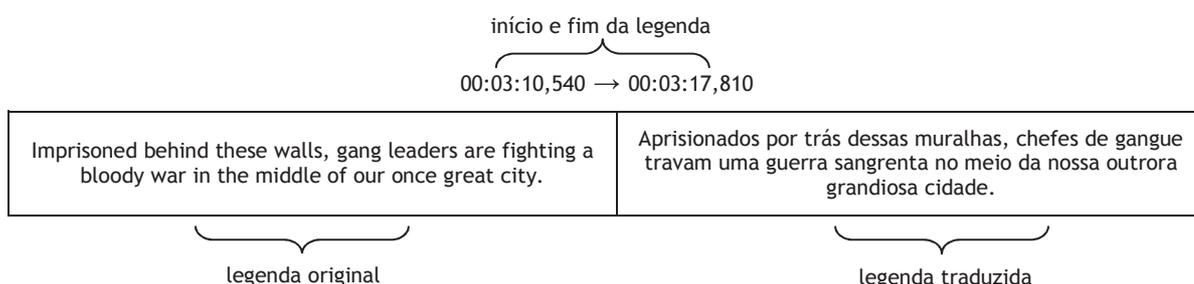
L3-LO: Número de caracteres da linha 3 da legenda traduzida oficial

L1-LS: Número de caracteres da linha 1 da legenda traduzida sugerida

L2-LS: Número de caracteres da linha 2 da legenda traduzida sugerida

Utilizemos como exemplo o Excerto nº 6:

Excerto 6:



Em relação ao número de caracteres, ela é composta por 124 caracteres divididos em 3 linhas em um espaço de 7 segundos, tendo 55 caracteres a primeira linha, 52 a segunda e 17 a terceira. Considerando os padrões definidos por ARAÚJO (2006), esse bloco analisado excede os padrões técnicos de legendagem de 2 linhas de no máximo 32 caracteres cada.

Em relação ao tempo de exibição na tela, o texto é exibido aos 00:03:10,540 e oculto aos 00:03:17,810, o que dá ao leitor 7 segundos para ler 124 caracteres ao todo - ou seja, 2,3 segundos para cada linha. Apesar de esse tempo ser adequado se considerarmos o limite de 2 segundos para cada linha

de 32 caracteres estipulado por ARAÚJO (2006), nesse caso não podemos concluir da mesma maneira, afinal, as duas primeiras linhas excedem em mais de 20 caracteres cada o permitido.

Esse tipo de problema compromete a compreensão das informações por parte do jogador, que precisa realizar várias ações ao mesmo tempo: pressionar os botões corretos para realizar as ações desejadas, prestar atenção nas cenas, ouvir os diálogos e ler as legendas - até porque essas legendas extensas não são exibidas somente durante as passagens de cenas que explicam o enredo, mas também enquanto o jogo acontece e o jogador precisa tomar decisões. Ou seja, a velocidade de leitura é menor que a velocidade da fala, logo, o jogador pode perder alguma informação (ARAÚJO, 2006).

Os problemas relatados acima, conforme demonstrado na Tabela 1, repetem-se ao longo de todas as legendas analisadas.

4.2. Análise dos parâmetros linguísticos

Serão discutidas agora as questões pertinentes à análise linguística, que considera as escolhas léxico-semânticas do texto em português e a divisão dos blocos de sentido.

Na análise mais detalhada serão apontados pontos positivos e negativos da tradução oficial da legenda do jogo. Além disso, serão apresentadas sugestões³ de tradução que sejam, ao mesmo tempo, adequadas aos padrões técnicos e claras quanto às características essenciais a esse tipo de texto que é a legenda. Tais características são: rapidez de transmissão de informação,

³ As sugestões apresentadas neste artigo possuirão no máximo 32 caracteres por linha, baseadas na teoria de ARAÚJO (2006). A autora explica que a legenda deve possuir um bloco de texto somente com 2 linhas de 2 segundos cada no máximo, e que o limite padrão na legenda de filmes na televisão é de 32 a 40 caracteres por linha.

fluidez e sintetização de conteúdos. Assim, em cada legenda analisada, será apresentada uma **legenda sugerida**, que é uma tradução realizada pelo autor deste artigo levando em conta as limitações técnicas apresentadas no item **Aporte teórico**. Além disso, nessas sugestões as escolhas léxico-semânticas são realizadas de maneira mais adequada ao contexto da legenda.

A primeira cena analisada se inicia com a repórter Vicki Vale. Ela está explicando, ao vivo, sobre o discurso que Bruce Wayne, personagem principal, proferirá a seguir. Na primeira legenda, analisaremos o início da fala:⁴

Excerto 1

00:02:28,450 → 00:02:34,490

This is Vicki Vale reporting live from Arkham City, the controversial super-prison built right here in the heart of Gotham.	Aqui é Vicki Vale, ao vivo de Arkham City, a controversa superprisão construída bem aqui, no coração de Gotham.
---	---

Nota-se que a tradução segue a transcrição da fala, não havendo omissão de conteúdo pelas restrições de tempo e espaço especificadas por ARAÚJO (2006). Entretanto, em alguns momentos, existe uma adequação na língua de chegada, como no caso de “This is Vicki Vale” -> “Aqui é Vicki Vale”. Nessa tradução ocorreu uma modulação, procedimento descrito por Said como aquele que “modifica a perspectiva ou ponto de vista de elementos do texto de partida, preservando, porém, a ideia original” (SAID, 2011: 119). No caso dessa legenda, “This is” (pronome demonstrativo) foi transformado em advérbio de lugar com sentido de pronome pessoal do caso reto (“Aqui é Vicki Vale” significa “Eu sou Vicki Vale”).

Na frase seguinte, ao suprimir a palavra “reporting” (“reporting live” -> “ao vivo”), o tradutor utilizou-se da estratégia de redução, caracterizada por

⁴ A quebra das linhas de blocos de sentidos está apresentada nas tabelas exatamente como aparece no jogo. Nas legendas sugeridas, os espaços em brancos com *enter* caracterizam o intervalo entre uma legenda e outra.

AUBERT (1998) como a estratégia mais utilizada na legenda devido à sua utilidade em casos de limitação de espaço. Finalmente, nota-se na tradução a inclusão da vírgula após o advérbio “aqui”, ao contrário do texto original, em que não há pontuação até o fim da frase. Além disso, ao longo de toda a tradução não houve na legenda original nem na traduzida a divisão adequada dos blocos de sentido, caracterizados por MARTINEZ (2007) como as linhas de legendas que possuem ideias formadas por completo. Nesse primeiro exemplo, na legenda original as linhas encerram-se em “the” - artigo definido separado do adjetivo que o sucede (*controversial*) - e em “heart of” - na qual falta o substantivo relativo a “heart”. Na tradução, a primeira linha encerra-se em “controversa” - o substantivo “superprisão” deveria estar logo após o adjetivo, mas é apresentado na linha seguinte.

Na linha seguinte, porém, a tradução é literal, ou seja, a estrutura da frase em inglês é transposta à tradução em português:

The controversial super prison... = a controversa superprisão...

Assim, segue a legenda sugerida para este caso:

Sugestão de legenda 1

Sou Vicki Vale,
ao vivo de Arkham City,

a polêmica prisão
construída no coração de Gotham.

A substituição de “Aqui é Vicki Vale” por “Sou Vicki Vale” na legenda sugerida diminui o número de caracteres e transmite a mensagem sem perda de conteúdo. Além disso, a utilização da estratégia de transposição em

“polêmica prisão construída no coração de Gotham” ao invés de “controversa superprisão construída bem aqui, no coração de Gotham” também tem o intuito de diminuir o número de caracteres sem suprimir o conteúdo principal e transmitir a mensagem de maneira mais clara (“polêmica superprisão” não soa bem na língua de chegada). De acordo com Camargo et al., “com a transposição, ocorrem mudanças de classe gramatical, fusão, desdobramento ou inversões de ordem, mas não há modificações no sentido ou estilo” (CAMARGO et al., 2003: 2).

Os blocos de sentido também foram alterados: tanto a primeira quanto a segunda linha do primeiro bloco terminam com a vírgula (frase completa composta por verbo e objeto). A primeira linha do segundo bloco termina com o adjetivo “polêmica” e o substantivo “prisão”, sendo também frases completas. MARTINEZ (2007) fornece tal consciência da unidade da legenda quanto a sua autonomia de sentido e estrutura - ou seja, a linha não pode terminar “sem sentido” ou com a estrutura incompleta, como com um substantivo na primeira linha e seu adjetivo na segunda.

Após essa primeira fala, a repórter continua:

Excerto 2

00:02:35,280 → 00:02:42,880

In a few moments, Bruce Wayne will be live on stage to explain his sudden interest in Gotham politics. The infamous playboy millionaire has never	Em alguns instantes, Bruce Wayne estará ao vivo no palco para explicar seu súbito interesse na política de Gotham.
---	--

Neste caso, “Ao vivo no palco” é a tradução literal da expressão “live on stage”, o que demonstra ser um equívoco devido ao fato de essa expressão idiomática não significar o que foi traduzido, mas sim ser um recurso para enfatizar a presença ao vivo de Bruce Wayne no púlpito. Tal problema evoca a este ponto a necessidade da equivalência, utilizada segundo SAID (2011) para os comuns casos em que não existe uma equivalência entre as duas línguas.

A seguir, a legenda sugerida:

Sugestão de legenda 2

Em instantes, Bruce Wayne
estará aqui para explicar

seu súbito interesse
na política de Gotham.

Esta resolve o problema da tradução errônea de “ao vivo no palco” (“Bruce Wayne estará ao vivo no palco” -> “Bruce Wayne estará aqui”), pois o advérbio “aqui” é suficiente para apontar o lugar onde Bruce Wayne fará o discurso, já que essa legenda é apresentada no momento em que a repórter está em frente ao local.

Percebe-se que, na tradução, deslocou-se o fim da terceira linha para a legenda seguinte, que foi exibida junto a “been one to...”.

A seguir, um esquema de como aconteceu tal deslocamento (o destaque em negrito e sublinhado explicita a alteração na exibição das frases):

Excerto 2

00:02:35,280 → 00:02:42,880

In a few moments, Bruce Wayne will be live on stage to explain his sudden interest in Gotham politics. The infamous playboy millionaire has never	Em alguns instantes, Bruce Wayne estará ao vivo no palco para explicar seu súbito interesse na política de Gotham.
--	--

Excerto 3

00:02:42,880 → 00:02:43,630

<u>been one to...</u>	O infame milionário e playboy nunca foi de....
-----------------------	---

Então, a legenda sugerida é:

Sugestão de legenda 3

Muito criticado, o milionário...

Nesta, transmite-se a ideia de que Bruce Wayne é alvo de comentários devido à sua fortuna, porém em um número menor de caracteres e de maneira mais fluida, de fácil entendimento, pois a palavra “infame” não é comumente utilizada no Brasil.

Durante sua reportagem, Vicki Vale é interrompida por Bruce Wayne, que corrige um dado sobre ele próprio informado pela repórter:

Excerto 4

00:02:43,770 → 00:02:46,780

It's billionaire, Vicki. Millionaires are so last year.	É bilionário, Vicki. Milionários são tão ultrapassados.
---	---

Nesta legenda, o tradutor adaptou “last year” para “ultrapassados”, o que resulta em uma tradução mais fluente. Relembrando a ideia já apresentada por CAMARGO et al. (2003): a adaptação “caracteriza-se por ser um procedimento cultural assimilativo que deixa apenas uma equivalência parcial de sentido, uma semelhança global entre uma situação da LP que inexistente na LC” (CAMARGO et al., 2003: 3). Porém, essa tradução não transmite o mesmo sentido: da maneira que foi traduzida, a frase parece significar que as **pessoas** milionárias são ultrapassadas, e não o termo em si.

Sugeriu-se, então, a seguinte legenda:

Sugestão de legenda 4

É *bilionário*, Vicki.
Milionário é tão ultrapassado.

Além da quebra de linha para adequação ao número de caracteres, essa legenda sugerida “conserta” justamente isto: ao grafar “milionário” em itálico e no singular, dá-se a ideia de que o termo em si é ultrapassado, e não os indivíduos milionários.

Então, enquanto Wayne se dirige ao púlpito em que proferirá o discurso, surge um *flash* e a cena constitui-se apenas de uma voz masculina com um fundo branco em que aparecem os créditos iniciais do jogo.

Excerto 5

00:02:59,520 → 00:03:07,560

I assume that you thought yourself untouchable. Well, as you can see, no one is untouchable.	Assumo que você se achava intocável. Bem, como pode ver, ninguém é intocável.
--	---

Nesta tradução, houve a omissão do pronome pessoal do caso reto “eu” na primeira frase (“I assume” -> “Assumo”), porém, não houve omissão da marca da oralidade “bem”, a qual deve ser sempre suprimida da legenda, como explicitado anteriormente de acordo com HILGERT (2011).

Além disso, a palavra “assumo” não soa bem por ser resultado de uma tradução literal, estratégia descrita por SAID (2011) como a tradução “palavra por palavra”. Tal verbete poderia ter sido omitido por redução, pois o próprio Hugo Strange é o interlocutor, o que torna desnecessário o uso do verbo em primeira pessoa.

Em relação aos blocos de sentido, na legenda traduzida não houve problemas com quebras, já que a primeira linha termina depois do aposto “como pode ver” e a linha de baixo possui uma frase completa, com sujeito (“ninguém”), verbo (“é”) e complemento (“intocável”).

A seguir, a legenda sugerida:

Sugestão de legenda 5

Você se achava intocável.

Como vê, ninguém é.

Na sugestão houve a omissão do verbo “assumo” devido à sua não necessidade como explicado no parágrafo acima.

Dessa maneira, a legenda sugerida inicia-se em “Você se achava intocável”, cujo pronome pessoal do caso reto “você” se refere a Bruce Wayne. Além disso, houve a elipse do adjetivo “intocável”, subentendido no verbo “é”.

Então, a cena volta para Wayne em seu discurso:

Excerto 6

00:03:10,540 → 00:03:17,810

Imprisoned behind these walls, gang leaders are fighting a bloody war in the middle of our once great city.	Aprisionados por trás dessas muralhas, chefes de gangue travam uma guerra sangrenta no meio da nossa outrora grandiosa cidade.
---	--

A palavra “aprisionados”, extensa demais para uma legenda, demonstra ser uma tradução literal. Apesar disso, houve modulação (recurso usado para que o texto “soe mais natural” na língua de chegada) na troca do gerúndio em inglês “are fighting” para o presente do indicativo em português “travam”. O restante da tradução, porém, denuncia uma tradução literal tanto pela estranheza que o texto gera quanto pela clara utilização no texto em português da estrutura gramatical do inglês (com advérbio e adjetivo antecedendo substantivo - “outrora grandiosa cidade”). Além disso, na tradução foram exibidas 3 linhas de legenda, o que não é permitido segundo ARAÚJO (2006).

A quebra dos blocos na legenda traduzida foi realizada de modo indevido: a primeira linha termina com o substantivo “chefes de gangue”

separado do verbo “travam”; a segunda termina com o advérbio de tempo “outrora”, que está separado de seu adjetivo.

A seguir, a legenda sugerida:

Sugestão de legenda 6

Nesta prisão,
gangles travam uma guerra

dentro de nossa cidade,
outrora grandiosa.

Na legenda sugerida, o trecho “Aprisionados por trás dessas muralhas”, muito extenso, foi substituído por “Nesta prisão”, pois o personagem está posicionado em frente ao local mencionado (por isso o uso do pronome demonstrativo “esta”), o que deixa claro ao que ele está se referindo. Como explicado anteriormente, tal modificação foi realizada para que se mantivesse a concisão e rapidez da legenda.

Apesar disso, decidiu-se manter a formalidade do texto por meio da palavra “outrora” porque Bruce Wayne está lendo um discurso **escrito** previamente, ou seja, o texto da legenda nesse caso não é uma conversa. Também foi realizada uma modulação ao se inverter a ordem do advérbio, adjetivo e substantivo em “outrora grandiosa cidade”, e a vírgula após o substantivo “cidade” transformou “outrora grandiosa cidade” em aposto, o que conferiu maior fluidez ao texto.

Dessa maneira, para que fosse possível quebrar o bloco de sentido de maneira adequada na legenda sugerida, foi necessário omitir “chefes de”, apresentando apenas o substantivo “gangles”. A comparação a seguir entre a legenda traduzida original e a sugerida elucida com maior clareza tais alterações:

legenda original	legenda sugerida
Aprisionados por trás dessas muralhas, chefes de gangue travam uma guerra sangrenta no meio da nossa outrora grandiosa cidade.	Nesta prisão, gangues travam uma guerra dentro de nossa cidade, outrora grandiosa.

Então, a cena continua:

Excerto 7

00:03:18,580 → 00:03:27,120

Every inmate from Arkham Asylum and Blackgate Prison has been relocated to this facility. How can this be safe for the people of Gotham?	Todos os internos do Asilo Arkham e da Prisão de Blackgate foram transferidos para esta instalação. Como isso pode ser seguro para o povo
--	---

Excerto 8

00:03:27,121 → 00:03:27,591

	de Gotham?
--	------------

A tradução literal “Como isso pode ser seguro” não soa bem na língua de chegada, pois esta é uma estrutura típica da língua inglesa: advérbio + pronome indicativo + verbo. Novamente, este caso evoca a questão da necessidade da modulação.

Além disso, a palavra “instalação”, resultado de tradução literal, não é comumente identificada em português como designação de prédios (construções) ou instituições. Vale ressaltar neste ponto que a tradução de “Arkham Asylum” para “Asilo Arkham” em português não foi escolha do tradutor do jogo analisado neste trabalho, pois o nome já era utilizado nos quadrinhos do herói: o Asilo (Elisabeth) Arkham surgiu pela primeira vez na revista em quadrinhos do Batman de nº 259, de outubro de 1974.⁵

⁵ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Asilo_Arkham>. (06/10/2012).

Um grande problema presente nesse trecho da legenda é o número de linhas. Como explicitado no início do **Aporte teórico**, segundo ARAÚJO (2006), a legenda deve possuir um bloco de texto somente com **duas linhas**. Ou seja, uma legenda com um bloco de três linhas é inadequada. Ainda, na tradução, as últimas palavras são inseridas na próxima legenda, como explicitado acima nos Excertos 7 e 8.

Segue a legenda sugerida:

Sugestão de legenda 7

Os internos do Asilo Arkham
e da Prisão de Blackgate

foram transferidos para cá.

Isto é seguro
para o povo de Gotham?

Na legenda sugerida, houve redução ocultando-se o advérbio “todos”. Como anteriormente, foi possível realizar a substituição de “para esta instalação” por “para cá” devido ao fato de o personagem estar realizando o discurso em frente à prisão mencionada. Em relação ao bloco de sentido, nas duas primeiras linhas foi necessário deixar os dois locais separados do verbo para que coubessem de maneira adequada - “Asilo Arkham” em uma linha, “Prisão de Blackgate” na próxima e o verbo em uma seguinte, sozinha.

Também houve a divisão de um bloco de três linhas em 3 blocos de 1, 2 e 2 linhas, respectivamente, para melhor aproveitamento do tempo de cena. Além disso, houve uma equivalência em “Como isso pode ser seguro”, que foi traduzido na sugestão como “Isto é seguro”, deixando o texto mais rápido sem perder o conteúdo, característica descrita por SAID (2011) como essencial ao texto que é a legenda.

5. Considerações finais

O objetivo deste trabalho era analisar a qualidade das legendas do jogo *Batman: Arkham City* frente à sua falta de padronização e demonstrar como isso afeta negativamente a experiência do jogador. Além disso, mostramos como tal cuidado com a padronização das legendas de jogos se faz urgente em um mercado em crescente expansão como é o Brasil, com um grande número de jogadores falantes de português.

Em relação aos procedimentos descritos no item **Aporte teórico**, como a equivalência, a modulação, a tradução literal, a transposição, a redução e a adaptação, somente este último não foi encontrado nas legendas analisadas.

Durante a análise, foi possível perceber que em alguns momentos o tradutor realizou alterações para que o texto soasse melhor e, inclusive, omitiu certos pronomes do caso reto. Porém, ficou claro também que a legenda traduzida traz problemas graves quando analisadas sob as normas de teorias dos autores apresentados. Entre outros, os problemas mais graves encontrados foram:

- presença de traduções literais;
- utilização da legenda apenas como uma transcrição da fala;
- traduções de expressões do inglês que não fazem sentido em português;
- legendas com blocos de sentido separados de maneira inadequada;
- blocos de legenda com três linhas;
- falta de padronização de termos;
- escolha lexical inadequada.

Nesses casos, as **legendas sugeridas** tentaram demonstrar como a experiência do jogador poderia melhorar caso o tradutor do jogo houvesse respeitado as referidas normas. Nessas legendas, foram priorizados aspectos

essenciais a esse tipo de texto, como concisão, escolha lexical adequada e blocos de sentido que prezassem pela unidade da informação.

Dessa maneira, ao longo do artigo pudemos constatar nossa hipótese de que a falta completa de padronização das legendas e as perdas devido às escolhas feitas pelos legendadores de jogos são uma questão a ser discutida, já que a evidente expansão desse mercado de jogos no Brasil já vem gerando frutos: em novembro de 2012, por exemplo, o Steam - famosa plataforma de compra da empresa de jogos Valve - começou a vender seus jogos em reais devido à lucratividade do público brasileiro (PRATA, 2012).

Assim, além de explicitar a necessidade de uma quantidade maior de teoria sobre o assunto, percebeu-se que o mercado de tradução de jogos precisa da padronização adequada para que as legendas possam auxiliar de forma discreta, sem distrações, o jogador a vivenciar de forma real aquilo que está na tela do *video game*.

6. Referências bibliográficas

- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. *O processo de legendagem no Brasil*. Revista do GELNE (UFC), Fortaleza, v. 1/2, n. 1, p. 156-159, 2006.
- AUBERT, Francis Henrik. *Modalidades de tradução: teoria e resultados*. Revista TradTerm, v. 5, n. 1, 1º sem. 1998, p. 99-128. Disponível em: <<http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v05n1/v05n1a06.pdf>>. (30/05/2012).
- CAMARGO, Diva Cardoso de et al. *Estudos tradutológicos baseados num corpus composto pelo romance Libra*. Revista Estudos Linguísticos, São Paulo, v. 32, 2003. Disponível em: <www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/32/htm/acomunic.htm>. (30/05/2012).
- CARVALHO, Carolina Alfaro de. *A tradução para legendas: dos polissistemas à singularidade do tradutor*. 2005. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.
- DUTRA, Paula Queiroz. *Temporadas de risos: o humor nas legendas de Sex and the City no Brasil*. 2008. 257 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008.
- GAME details. *Batman: Arkham City Community*, c2012. Disponível em: <<http://community.batmanarkhamcity.com/game/gamedetails>>. (31/05/2012).
- GOTTLIEB, H. *Subtitling: diagonal translation. Perspectives: studies in translatology*. v. 2. Dinamarca: Museum Tusculanum Press, 1994. p. 101-121.
- HILGERT, José Gaston. *A oralidade em textos escritos: reflexões à luz de uma teoria de texto*. Calidoscópio, v. 9, n. 3, 2011. Disponível em: <<http://www.unisinos.br/revistas/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2011.93.01/551>>. (15/11/2012).
- LANDIM, Wikerson. *O tamanho da indústria dos video games* [infográfico]. Tecmundo, 2011. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. (20/08/2012).
- MARTINEZ, Sabrina Lopes. *Tradução para legendas: uma proposta para a formação de profissionais*. 2007. 100 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

- PRATA, Dori. *Steam já conta com preços em reais*. MeioBit, 2012. Disponível em: <<http://meioBit.com/110800/steam-j-conta-com-preos-em-reais/>>. (17/12/2012).
- RIDD, Mark David. *Legendagem*: corda bamba entre o oral e o escrito. In: MAGALHÃES, Isabel. *As múltiplas faces da linguagem*. Brasília: UnB, 1996. p. 475-482.
- SAID, Fabio M. *Fidus interpres*: a prática da tradução profissional. 2. ed. São Paulo: edição do autor, 2011.
- VOICE-over (VO). Dublamax, c2008. Disponível em: <<http://www.dublamax.com.br/vo.html>>. (22/05/2012).