

O processo de tradução e dublagem no jogo digital “The king of street fighters”

The translation and dubbing process in the digital game “The king of street fighters”

El proceso de traducción y doblaje en el juego digital “The king of street fighters”

Blake Oliver Furquim de Camargo¹

0000-0002-1015-3567 

Aline Cantarotti²

0000-0003-1034-6825 

RESUMO: A localização é definida, de modo simples, como um processo de transferência de cultura para uma versão local. Visto isso, objetivou-se a experimentação da prática de tradução em uma localização de jogos junto ao processo de dublagem. Para tanto, foram utilizados diários de tradução para comparação de falas e versões, junto a pesquisas bibliográficas sobre o processo de tradução, localização e dublagem, em um método investigativo, buscando compreender as convenções de tais processos simultaneamente. O documento para a localização em evidência é o jogo feito por fãs “The king of street fighters”, que se volta a um *crossover* de jogos de luta, desenvolvido em *pixel art*. Dessa forma, o processo de tradução e dublagem com referências teóricas proporcionaram o entendimento maior do procedimento, considerando além dos aspectos tradutórios, os aspectos visuais. A tradução foi percebida como equivalência de significados e a dublagem teve preocupação com o tempo e adequação ao perfil da personagem. Deste modo, entende-se que a tradução para a dublagem precisa estar em consonância com os movimentos da emissão da fala, juntamente com sua expressão total no momento de produção. Em adição, o processo de localização considerou o público-alvo e aspectos culturais, embasando-se em teóricos como O'hagan e Mangiron (2006), Pernas (2007) e Chiaro (2008).

PALAVRAS-CHAVE: localização de jogos; dublagem em games; jogos de luta.

ABSTRACT: Localization is a process of cultural transference to a local version. Considering this definition, this paper presents the practice of game localization with a dubbing process. It uses translation diaries for comparing versions and lines, along with bibliographic research about translation, localization, and dubbing, in an investigative methodology seeking to

¹ Mestrando em Estudos Linguísticos – Ensino e Aprendizagem de Línguas pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (UEM). E-mail: blake.camargo@hotmail.com

² Doutora em Estudos Linguísticos – Estudos da Tradução (UNESP). Docente do departamento de Letras Modernas (UEM). E-mail: acantarotti@uem.br

comprehend the conventions of those processes simultaneously. The localization document in evidence is the fan-made game “The king of street fighters”, which refers to a fighting game crossover and presents pixel art graphics. Through this, the translation and dubbing process with theoretical references provided a broad understanding of the procedures, also considering the graphic aspects. This way, the translation relates to meaning equivalence and dubbing minds to adequate time and actions of the character. Moreover, dubbing translation needs to be consonant with mouth movements and the full expression of the character at that moment. In addition, the localization process considered the target audience and cultural aspects, based on theories presented by O'hagan and Mangiron (2006), Pernas (2007), and Chiaro (2008).

KEYWORDS: game localization; game dubbing; fighting games.

RESUMEN: La localización se define, simplemente, como un proceso de transmisión de cultura para una versión local. Ante esto, el objetivo fue experimentar con la práctica de traducción en una localización de juego junto con el proceso de doblaje. Para ello, se utilizaron diarios de traducción, localización y doblaje, a partir de un método investigativo que buscó comprender las convenciones de estos procesos simultáneamente. El documento que se utilizó para localizar evidencias es un juego hecho por fans de “The king of street fighters”, que es un *crossover* de juegos de lucha, desarrollado en *pixel art*. De esta manera, el proceso de traducción y doblaje con referencias teóricas proporciona la mayor comprensión sobre el procedimiento, considerando, además de los aspectos de traducción, los aspectos visuales. La traducción fue percibida como una equivalencia de significados y el doblaje tuvo preocupación por el tiempo y por adaptarse al perfil del personaje. De esta manera, es comprensible que la traducción para el doblaje deba estar en consonancia con los movimientos de la emisión del discurso, junto con su expresión total en el movimiento de producción. Además, el proceso de localización considera el público objetivo y los aspectos culturales, basado en teorías como las de O'hagan y Mangiron (2006), Pernas (2007) y Chiaro (2008).

PALABRAS CLAVE: localización de juego; doblaje en games; juegos de lucha.

Introdução

O processo de tradução consiste na passagem de um texto de uma língua para outra língua, de modo que reflita os sentidos e significados para sua cultura alvo. Tal conceito é fundamentado por Bell (1991), o qual considera a tradução como um texto que substitui outro, sendo equivalente e produzindo os mesmos sentidos da língua de partida, ou seja, a sua língua de origem. Ao perceber esse processo, infere-se que o tradutor é um mediador bilíngue, que busca fazer o contato entre uma língua e outra, proporcionando a identificação de informações.

Há diversos tipos de traduções que, conforme Munday (2008), diferem de acordo com o contexto e o tipo de tradução; ao colocar a dublagem em evidência, tem-se como exemplo a tradução audiovisual, que apresenta características próprias

de tal gênero tradutório, além da adequação aos recursos verbais e não verbais tais como imagem, diálogo, *plot* e outros. A dublagem ilustra isso a partir da sincronização labial, ocorrendo a sobreposição de um áudio com a faixa de origem para uma fala traduzida.

A dublagem é definida por Souza (2017) como uma mudança e substituição da voz do ator ou personagem por outra voz, também de um ator, para ser sincronizado ao material fotográfico da obra. Essa técnica teve mudanças históricas, de um improvisado para algo roteirizado e contextualizado, além de solicitar uma seleção dos dubladores de acordo com seu timbre vocal. O autor ainda ressalta que devem ser consideradas as diferenças e costumes culturais do país de origem do material e do país destino, sendo modificados para produção de sentidos para seu público-alvo, fazendo com que tal coerência com a cultura se torne uma adaptação.

Apesar da dublagem ser relacionada com a tradução audiovisual, apresenta-se o contexto em que esta será aplicada neste trabalho, de *vídeo game translation*, também denominado localização de jogos. O contexto infere, conforme os estudos de Munday (2008), na dublagem, na legendagem ou em ambos, sendo elementos que demandam criatividade e originalidade do tradutor. Estes textos serão atrelados à funcionalidade do jogo, com ocorrências de renomeações e adaptações de elementos e personagens, com variações de neologismos e dialetos se necessário.

Assim, buscamos responder à seguinte pergunta: É possível utilizar o processo de localização para realizar uma tradução criativa experimental e para a dublagem de um jogo em *pixel art*? Para tanto, foram contextualizados os processos e seus subprocessos, delimitando os seguintes objetivos: (I) Apresentar breve fundamentação sobre tradução, dublagem e localização; (II) Fazer uma tradução experimental para dublagem no setor de games; (III) Refletir as dificuldades e concretizações do processo. Assim, o corpus selecionado foi o jogo digital feito por Seabra (The King [...], 2019), chamado “The king of street fighters”, o qual se trata de um jogo de luta.

Tal estudo justifica-se ao buscar evidenciar o processo de preparação, análise e consolidação de tradução e localização para a dublagem, uma vez que tais

processos são pouco debatidos na literatura dos Estudos da Tradução.

Desta forma, a estrutura deste manuscrito consiste na apresentação de embasamento teórico sobre tradução e localização de jogos, bem como cultura alvo e cultura de origem. Após isso, os métodos do trabalho são apresentados, seguidos do processo de levantamento dos dados para a tradução e sua consolidação (pré-dublagem), o processo de dublagem e a compilação das falas (pós-dublagem). As reflexões ocorrem conforme a realização dos processos descritos.

A localização de jogos

Para compreender a tradução para jogos e a localização, deve-se entender a concepção de jogos e de localização de jogos. Deste modo, ainda considerando o processo seguido neste manuscrito, é necessário compreender a relação destes conceitos entre si e com o processo de dublagem.

Frasca (2001) conceitua em sua tese que videogame é qualquer forma de entretenimento baseada em softwares computacionais, de modo que podem ser textuais ou baseados em imagens. Estes objetos buscam qualquer interação de um ou mais jogadores para uma experiência com um contexto virtual. Conforme esta linha, os videogames simulam uma determinada cena ou um determinado contexto, no qual o jogador irá enfrentar os desafios e cumprir suas metas para, assim, chegar ao final do jogo.

Dessa forma, a variedade de videogames disponíveis em diversas plataformas é evidenciada por Chiaro (2008), visto que tal mídia é de natureza audiovisual, demonstrando as similaridades com esta teoria. Apesar disso, os videogames criam uma tecnologia de maior interatividade e imersão. A tradução, neste contexto, incorpora vozes humanas, que podem ser legendadas ou dubladas, sendo revelada sua necessidade para a ocorrência efetiva do interativo e do imersivo.

A tradução audiovisual diz respeito à intervenção em um produto audiovisual, analisando o cenário teórico e prático, de modo que possibilite sua circulação em um contexto mercadológico diferente de sua origem. Existem diversas possibilidades

relacionadas à tradução audiovisual: a legendagem, a adaptação para a dublagem, o *voice-over*, a narração, o comentário e a audiodescrição. Para o contexto da dublagem, a tradução audiovisual é feita com diversas intervenções do tradutor, explicitando elementos no texto que soem adequadamente na língua de chegada (Fois; Villela; Teixeira, 2020).

As similaridades no processo de tradução, entre a localização de jogos e a tradução audiovisual se referem às possibilidades de legendagem e de dublagem, conforme os estudos de O’Hagan e Mangiron (2006). Ao conceituarem a localização, percebe-se que esta envolve considerar especificidades culturais e efeitos humorísticos, além da familiaridade do tradutor do *game* com o gênero, seu *corpus* de trabalho e suas especificidades. Desta forma, conforme Chiaro (2008), o tradutor ganha autonomia e liberdade para o processo de realização da localização. Tal liberdade pode ser ilustrada pela possibilidade de utilização de piadas e referências da cultura popular, evidenciando uma transcrição.

Apesar disso, Chiaro (2008) pontua vários problemas no processo tradutório na localização, sendo o principal deles a relação entre o acústico e os elementos visuais. Tal relação deve ser considerada para a realização de uma localização, combinando o material utilizado, sua criação e suas modificações para a realização da localização. Ainda, Chiaro (2008) evidencia a diferença entre a tradução verbal e a localização para dublagem, e como a primeira envolve apenas da tradução e versão, em contraste com a segunda que, além desses aspectos, considera também a sincronização dos lábios e de seus movimentos. Tais dificuldades são evidentes no processo de tradução para a dublagem, sendo necessária investigação dos seguintes pontos para a consolidação de um bom produto deste processo:

1. Referências específicas de alta cultura (Exemplos: nomes de lugares, referências aos esportes e aos feriados, pessoas famosas, sistemas monetários, instituições etc.);
2. Recursos de linguagem específicos (termos de endereço, linguagem tabu etc.);
3. Sobreposição de área entre linguagem e cultura (sons, rimas, piadas etc.). (Chiaro, 2008, p. 155, tradução nossa).

A autora também pontua que esses fatores são causadores de problemas na tradução escrita para tal processo, bem como para a interpretação. Apesar disso,

tais elementos podem apresentar maiores complicações na produção audiovisual, considerando a assimilação do que o público vê na tela com o que é lido (em legendagem) ou ouvido (na dublagem). Tais elementos demonstram aspectos que podem restringir ou dar liberdade a uma tradução para a dublagem, juntamente com a adequação à imagem, movimentação dos lábios e o enredo.

Define-se a localização, segundo a colocação de Esqueda (2020), como a combinação da linguagem utilizada no jogo com os elementos regionais socioculturais. Tais modificações são utilizadas em diferentes regiões, de modo a representar a adaptação técnica e linguística para o processo. A autora ressalta também a necessidade de colaboração de diversos setores para localização, visto que envolve elementos como terminologias, conceitos do jogo e avaliações.

O objetivo do tradutor na localização, conforme Souza (2012), é garantir sucesso na imersão e na jogabilidade de um jogo, de modo que uma tradução descontextualizada ou pobre em referências socioculturais pode causar confusão e não proporcionar a devida diversão. Por conseguinte, os tradutores não consideram apenas a linguagem, mas a experiência do jogador, as características de gênero e jogabilidade, juntamente com terminologias e convenções. Para a dublagem, considera-se também a limitação da quantidade de palavras e/ou a temporização de execução.

A tradução para a dublagem deve considerar obrigatoriamente vínculos linguísticos e extralinguísticos para a sua realização, que dizem respeito ao movimento labial, à duração da fala, o gestual ou a mímica do ator e as imagens em cena. Considerando isso, os elementos trazem ao dublador o questionamento constante sobre quais traduções irão funcionar e quais as possibilidades para tornar o texto acessível para a cultura alvo. Fois, Villela e Teixeira (2020) afirmam que a execução adequada para uma dublagem de qualidade tem relação com a capacidade técnica e a preparação do dublador.

A cultura alvo e a cultura de origem

Segundo Oliveira (2017), a tradução requer conhecimentos linguísticos e

culturais por parte do tradutor. Tal profissional deve considerar, além destes elementos, os aspectos sociais e ideológicos de inserção, de modo que se faça um estudo aprofundado sobre este contexto e seu público para alcançar seus objetivos. Dessa forma, a tradução vai além de uma transferência linguística que, de acordo com Souza (2012), considera variáveis de história, cultura, costumes, convenções numéricas e linguísticas de cada uma das regiões determinadas.

Malta e Barcelos (2018) definem que a localização de jogos é um dos mercados mais crescentes no ramo da tradução, devido aos fatores variantes tanto de gosto pelo processo quanto pelo produto. Os autores afirmam que:

A localização de games tem por objetivo, além da tradução dos códigos linguísticos, amenizar o choque cultural eventualmente causado pelo jogo em si, podendo atuar não só em textos, mas também em imagens, dublagens, cinemáticas e inclusive personagens do jogo (Malta; Barcelos, 2018, p. 119).

Conforme Pernas (2007), o conhecimento interdisciplinar é um dos principais pontos de importância para a tradução, pois, além da cultura alvo, o tradutor precisa saber sobre a cultura fonte, ou seja, a cultura de partida do jogo, para determinar uma maior coerência ao seu trabalho. Percebe-se então que o trabalho do tradutor não é meramente traduzir um texto ou uma fala, mas investigar seu contexto e as convenções que se aplicam a este elemento.

Metodologia

A presente pesquisa fundamenta-se em uma pesquisa descritiva e qualitativa que, de acordo com Gil (2008), refere-se à descrição de dados e materiais para a construção de um estudo. Dessa forma, procedeu-se à descrição do processo tradutório por meio de uma análise qualitativa. As escolhas tradutórias levaram às possibilidades de localizações e adaptação em dublagem, com destaque às reflexões sobre este processo.

Assim, buscou-se levantar os dados relacionados ao jogo para construir uma documentação para a dublagem, primeiramente ao realizar a tradução de maneira literal e, na sequência, produzir a versão da tradução pensando na localização para a dublagem, fazer o procedimento de dublagem juntamente aos dubladores,

possibilitando modificações nas falas, e relatar o processo das dublagens para o jogo. A análise qualitativa ocorreu conforme a realização, descrição e reflexão de cada um desses processos.

De modo conjunto, a organização da tradução foi feita por meio de quadros, nos quais foram armazenadas as transcrições de falas em sua língua original (Japonês caso apresentada, e Inglês), feita uma tradução literal para o inglês, utilizando recursos como consultas a falantes proficientes na língua de partida - japonês - e ferramentas como o Google Tradutor. Após tal apresentação, foi realizada uma tradução, voltando-se apenas ao texto, e uma versão para a dublagem, ambas em língua portuguesa. Para tal tradução, foram utilizados sites Wiki elaborados por fãs como *SNK Wiki*, *Street Fighter Wiki*, *Fight-a-base*, além de fóruns como o *Gamefaqs*.

Para a realização da dublagem, os quadros após traduzidos foram passados para os respectivos dubladores, juntamente com uma contextualização breve de cada personagem, vídeos de *gameplays* e uma cópia do jogo, auxiliando o dublador nesse papel. Sobre o perfil dos dubladores selecionados, estes eram inexperientes e voluntários para a experimentação de tal possibilidade. As dublagens foram tratadas com edição dos áudios e anexadas pelo programa *Fighter Factory Studio*.

Quanto ao objeto estudado, caracteriza-se este como um jogo de luta (*beat'em up*), feito por um fã de duas franquias de jogos renomados (*Street Fighter* e *The King of Fighters*), unindo a jogabilidade de personagens de ambos os jogos. Apesar disso, ressaltamos que as personagens não foram adaptadas totalmente pelo autor do jogo, apresentando lacunas. Uma delas refere-se à falta de finais nas narrativas para as personagens. Vale ressaltar que a tradução ocorreu de modo experimental, pois arquivos importantes não foram disponibilizados pelo produtor, resultando em uma verificação não tão completa que pudesse culminar em um processo de maior satisfação e efetividade.

Tradução e versão – Processo pré-dublagem

Para a dublagem do jogo, foram necessários conhecimentos prévios sobre os

seguintes pontos: o estilo de jogo; os diferentes termos já consolidados do estilo; os termos específicos do jogo em questão; o vocabulário relacionado às personagens; seus golpes e suas falas próprias; a interação de um personagem com outros. Com base nisso, foi feito um levantamento utilizando estes dados, como descrito por Pernas (2007), e delimitada a tradução experimental para a aplicação na dublagem do jogo, considerando o gráfico em *pixel art*.

Devido ao curto tempo para a investigação e a alta quantidade de personagens, foram selecionados seis personagens e o menu principal para o processo de localização e dublagem. Das personagens selecionados, muitos apresentavam uma tradução em língua inglesa, com a existência de palavras em língua japonesa de modo recorrente, sendo um dos problemas para a realização das traduções devido à falta de conhecimento desta língua em contexto geral por parte do tradutor.

Os quadros foram feitos de acordo com as bases de dados das personagens, visando uma melhor organização da tradução e esquematização da dublagem. Tais quadros apresentavam as falas em língua japonesa (opcionalmente), em língua inglesa, a tradução, a versão pré-dublagem (opcionalmente) e a versão para a dublagem.

Demonstra-se a utilização das vozes compiladas de jogos originais das franquias no jogo em questão, de diversas versões das personagens. Juntamente a isso, para entender o contexto, sabendo que as personagens de tal jogo não apresentavam necessariamente uma conexão, a pesquisa em bases de dados foi feita, sendo encontrados dados em abundância, como da personagem *Juri Han*, e dados escassos, como de *Hotaru Futaba* e *Íngrid*.

Após a pesquisa, para iniciar o trabalho, a tradução do menu principal do jogo foi pensada como o início para a localização, por meio da interface. Para isso, considerou-se a apresentação de caracteres das palavras e suas limitações, como número de letras, caracteres especiais e acentuação, causando problemas na exibição visual deste menu. O menu apresenta uma informação ou um modo por vez, mudando de acordo com a utilização do controle.

Figura 1 – Menu de escolha de modos (não traduzido)



Fonte: (The king [...], 2020).

Após essas considerações, pensou-se que vários dos termos são consolidados na comunidade, não apresentando diferenças para sua localização, portanto, muitos puderam ser reutilizados.

Figura 2 – Menu de escolha de modos



Fonte: Elaborado pelos autores com base no jogo (The king [...], 2020).

Como perceptível nas figuras 1 e 2, existiu uma mudança significativa no tamanho e na quantidade de caracteres utilizada na tradução. Porém, assim como na tradução inicial, não passaram de duas palavras. Optou-se por palavras sem acentuação, com exceção de sobrevivência, pois não foram encontrados termos equivalentes para a descrição de tal modo de jogo. Apesar da diferença, nota-se que o jogador não incluso na língua poderá identificar a opção e a sua referência ao modo.

Após isso, começou-se a tradução de personagens, iniciada pela personagem *Sakura Kasugano*. Nessa personagem, o processo de tradução se ateve às falas encontradas nas bases de dados. Com isso, foram investigadas as falas e gesticulações da personagem, de modo que fossem identificados seus aspectos de cultura origem, sendo uma personagem japonesa cuja reverência de cumprimento remete aos praticantes de artes marciais desta região. Diante das possibilidades, o ato foi relacionado ao Karatê, utilizando o cumprimento formalizado por praticantes desta arte “Oss!”, preservando a identidade cultural da personagem.

Além disso, a personagem apresenta muitos traços joviais e de ingenuidade, possibilitando falas informais como “Na mira”, traduzido de uma das expressões, que poderiam ser traduzidas literalmente para “Vamos lá”. Tal expressão demonstra que a personagem realizará um golpe específico.

Quadro 1 – Sakura Kasugano

Japonês	Inglês	Tradução literal	Versão + Revisão	Versão para Dublagem
よろしくお願ひします！ <i>Kochira koso, Yoroshikuonegaishima su!</i>	<i>Pleased to meet you!</i> / <i>"It's I who should say so, please be nice to me!" (Fala antiga)</i>	Honrada em te conhecer.	Oss! Prazer em te conhecer...	É um prazer te conhecer! Oss!
「間こんなとこだね」 <i>'Ma kon'na tokoda ne'</i>	<i>Well, that's how it's done!</i>	Bom, é assim que se faz	Fiz, tá feito!	Tá feito!
「いくよ」 <i>'Iku yo.'</i>	<i>Let's go.</i>	Vamos lá.	Vamo nessa!	Vamo nessa!

「せ～～の!」 (`Se ~ ~ no!)		Vamos fazer isso!	Vamo lá!	Na mira!
<i>Hadouken!</i>	<i>Hadouken!</i>	Hadouken!	Hadouken!	Hadouken!
<i>Shunpukyaku!</i>	<i>Sore Sore (?) That's what I wanted to say / That's it</i>	Shunpukyaku	Shunpukyaku!	Shunpukyaku!
<i>Shinku Hadouken!</i>	<i>Shinku Hadouken!</i>	Shinku Hadouken!	Shinku Hadouken!	Shinku Hadouken!
<i>Yosh! Ikuzo!</i>	<i>All right, Let's go!</i>	Certo, vamos lá	Tô pronta!	Tô pronta!

Fonte: Elaborado pelos autores com base nas informações da (Street [...], (2021).

Conforme o Quadro 1, os golpes já canonizados e conhecidos por seus nomes de origem, como o “*Hadouken*” e o “*Shunpukyaku*”, foram mantidos devido à preocupação com a aceitação do público-alvo. Muitos desses termos foram consolidados desde o lançamento do primeiro jogo de suas franquias, com personagens semelhantes e mesmos padrões de golpes, utilizando referências socioculturais e preservando o contexto, conforme apontado por Souza (2012).

A personagem Vanessa foi a segunda a ser traduzida, com suas escolhas de vocabulário feitas de acordo com sua personalidade, a qual é descrita como uma boxeadora com problemas com a bebida e característica explosiva. Neste personagem, para adequar suas piadas, pensou-se em recursos presentes na mídia e na cultura brasileira.

Quadro 2 – Vanessa

Japonês	Inglês	Tradução literal	Versão + Revisão	Versão para Dublagem
<i>Kono!</i>	<i>Why you</i>	Por que você	Que?	IUKÊ
<i>Bodi bodi bodi bodi bodi! Appaa!</i>	<i>Body, Body, Body, Body Body! Upper!</i>	Corpo, Corpo, Corpo, Corpo, Corpo! Superior!	Jab, Direto, Jab, Direto, Jab, na cara!	Toma, toma, toma, toma, toma! Na cara!
<i>Wakai wa ne...</i>	<i>You're so young...</i>	Você é tão jovem...	Tem tanto que aprender...	Tão novinho...
<i>Ii pai yaritai kibune</i>	<i>I really need a drink</i>	Eu realmente preciso de um drink	Depois dessa, vou tomar alguma coisa	Depois dessa, bora beber

<i>Shirafunara makenai te ta deshoul!</i>	<i>I can beat anyone if I'm not drunk!</i>	Posso derrotar qualquer um se não estiver bêbada!	Se eu não bebesse seria ainda mais fácil!	Se eu tivesse bebassa ainda seria fácil
---	--	---	---	---

Fonte: Elaborado pelos autores com base na *SNK Wiki* (2021).

Ao voltar-se aos aspectos culturais, foram percebidos possíveis encaixes de falas e expressões da cultura popular atual. Desta forma, optou-se pelo foco em tais referências, juntamente com possível comicidade, como na fala “*Kono!*” traduzida para “IUKÊ”, remetendo à *drag queen* brasileira Pablllo Vittar, trazendo possibilidades de conexão com o público-alvo do jogo, os jovens brasileiros, a partir de piadas feitas por transcrição, sendo uma possibilidade apresentada por Chiaro (2008). Considerando tal comicidade aliado à personalidade da personagem, muitas falas provocativas foram utilizadas, como “Se eu estivesse bebassa ainda seria fácil” e “Tão novinho...” mantendo a personalidade apresentada nas falas de origem.

Ainda, seguindo o mesmo nível de comicidade, utilizou-se da nacionalidade brasileira da personagem Blanka para a liberdade tradutória, visto que se trata da própria língua e cultura do tradutor e do público alvo. Assim, foram utilizados para a personagem coloquialismo, expressões do português brasileiro, jargões e falas de efeito da internet (memes).

Quadro 3 – Blanka

Inglês	Tradução Literal	Versão + Revisão	Versão para Dublagem
<i>Ow ow! Ow Aaaaah!</i>	<i>Ow ow! Ow Aaaaah!</i>	<i>Ow ow! Ow Aaaaah!</i>	<i>Ow ow! Ow Aaaaah!</i>
<i>Rawwr!</i>	<i>Rawwr!</i>	<i>Rawwr!</i>	<i>Rawwr!</i>
<i>I am stronger than you!</i>	Sou mais forte que você!	Sou fortão!	Vem monstro!
<i>You will never survive in the jungle.</i>	Você nunca sobreviverá na selva.	Assim você não sobrevive na selva não.	Assim você não sobrevive na selva não.
<i>Are you scared of me?</i>	Você está com medo de mim?	Tá com medo, é?	Tá com medinho é?
<i>You're not Strong</i>	Você não é forte	Fraco.	Fraco.
<i>I am Hungry</i>	Eu estou faminto	Tô com fome!	Tô com fome!
<i>Here I come</i>	Aqui vou eu!	E lá vamos nós	Olha o bonde chegando.

Fonte: Elaborado pelos autores com base no [*Street [...]*, (2021).

Para tal personagem, foram utilizadas falas originais de jogos mais recentes, visto que, no jogo, o personagem não apresenta falas, apenas gemidos e grunhidos

contrastando com a diversidade de falas nas franquias originais, como em *Street Fighter IV*. Assim, as falas recentes foram encontradas em inglês e traduzidas a partir deste idioma. Dessa forma, utilizou-se a transcrição para a recepção da localização por meio de investigação da personagem, da fala e dos outros contextos em que este aparece de modo coerente, conforme citado por Pernas (2007).

Neste processo, o tradutor utilizou a transcrição e a possibilidade de reduzir e aumentar as falas do personagem para a produção de sentidos. As traduções se voltaram para um sentido humorístico, correspondente ao humor jovem brasileiro, com elementos voltados aos memes da internet. Deste modo, bordões do fisiculturista brasileiro Leo Stronda foram utilizados, como “Olha o bonde chegando” e “Vem monstro”, sendo ajustados durante a dublagem, localizando “*Here I come*” e “*I am stronger than you!*”.

A personagem Ingrid apresentou elevada dificuldade para o levantamento de suas falas, de seus significados e de suas sonoridades, visto que as bases de dados não eram condizentes com suas interações com as demais personagens, limitando-se apenas aos golpes. Uma vez que não foram encontradas, as falas foram transcritas do japonês, de forma silábica, com uso do Google Tradutor na modalidade intérprete, na tentativa de uma tradução ao menos literal para a língua inglesa.

Quadro 4 – Ingrid.

Japonês	Inglês	Tradução literal	Versão e Revisão para dublagem
<i>San Shuuto</i>	<i>Sunshot</i>	Tiros de sol	Tiros solares
<i>Sanraizu</i>	<i>Sunrise</i>	Nascer do sol	Levantamento solar
<i>San Achi</i>	<i>Sun Arch</i>	Arco do sol	Arco solar
<i>San Appa</i>	<i>Sun Upper</i>	Sol superior	Jogada solar
<i>San Daibu</i>	<i>Sun Dive</i>	Mergulho de sol	Giro solar
<i>Yoi sha</i>	<i>Good</i>	Bom	Brilhante
誰が望んだ結末がこれか	<i>Who wanted this ending?</i>	Quem queria esse final? / As pessoas queriam esse fim?	Quem pediu pra apagar a luz?
ちよつとやりすぎたかな	<i>I think I did a little too much</i>	Acho que exagerei	Exagerei na iluminação

おいたら次たよ。じゃあな	<i>I'll come next. See you!</i>	Eu seguirei, até mais!	Vou seguir a luz, até mais!
始める	<i>Start.</i>	Comece	Ascenda!

Fonte: Elaborado pelos autores com base em informações do (Street [...], 2021).

Durante o processo de tradução, foi considerada sua personalidade infantil que, muitas vezes, caçoava dos inimigos e das situações em que se encontrava. A ligação da personagem com a luz e o brilho foi explorada para a tradução e versão de suas falas, como “*Yoi sha*”, traduzido em inglês para “*Good*” e em português para “Brilhante”, de modo que preservasse o caçoar dos inimigos.

As falas de Juri Han foram extraídas do jogo e assimiladas diretamente para sua tradução em inglês, não apresentando uma tradução em japonês. Para sua tradução, pensou-se em sua vilania e sua personalidade sádica. Tal personagem ganha notoriedade por ser uma das mais evidentes no cenário de jogos de luta atuais, com uma base de fãs concretizada. Um experimento feito durante a tradução foi a delimitação ao dublador de algumas exigências sobre sua dublagem, sendo necessário o segmento da versão, não a diferenciando da dublagem no processo (representando com o símbolo =), além das inferências relacionadas ao *timing*.

Quadro 5 – Juri Han

Inglês	Tradução	Versão	Dublagem
<i>“Hmm.. You look like you’re in good shape”</i>	Hmm. Você parece estar em boa forma.	Tá em boa forma... Pelo menos, parece...	=
<i>“Go on! Attack me from wherever you want!”</i>	Continue! Ataque-me de onde você quiser!	Não vai atacar? Vamos, tô esperando...!	=
<i>“If you don’t take this seriously, I’ll have to kill you”</i>	Se você não levar isso a sério, eu vou ter que matar você	Tá com medo? Ou vou ter que te matar pra levar a sério?	=
<i>“Did I hurt you?”</i>	Eu te machuquei?	Doeu? Porque era pra machucar!	=
<i>“That felt good, didn’t it?”</i>	Aquilo foi bom, não foi?	Me senti nas nuvens, você não?	=
<i>“Weak! So weak”</i>	Fraco! Tão fraco!	Fracote! Franguinho..	=

“I’ll have my revenge”	Eu terei a minha vingança	Vai ter volta!	=
------------------------	---------------------------	----------------	---

Fonte: Elaborado pelos autores com base nas informações fornecidas pela (Street [...], (2021).

As frases da personagem realçam um tom maior de ironia, apresentando muitas interrogativas ao seu início, por exemplo “Me senti nas nuvens, você não?”, que foi traduzido de “*That felt good, didn’t it?*”. Também foi realçado o ato de diminuir o oponente, chamando-o de fraco em “*Weak! So weak*”, que foi localizado como “Fracote! Franguinho!”. Assim, evidencia-se nesse ato o processo de localização apresentado por Esqueda (2020), que considera elementos socioculturais para a adaptação das expressões do jogo ao público-alvo.

Outra personagem, *Hotaru Futaba*, apresentou certa dificuldade para a transcrição, visto que seus áudios eram sonoramente muito poluídos por serem muito antigos. Para isso, foi solicitado o auxílio de falantes de língua japonesa, além da utilização das ferramentas citadas, ouvindo a fala e deduzindo uma certa interpretação em Inglês. A partir disso, as falas da personagem foram traduzidas de acordo com sua história e seus gostos, realçados nas bases de dados.

Quadro 6 – Hotaru Futaba

Japonês	Inglês	Tradução	Versão	Dublagem
<i>Arigato</i>	<i>Thank you</i>	Obrigado	Obrigado	Obrigado
<i>Ita katsu</i>	<i>It was there!</i>	Estava lá	Oh, estava ali!	Oh, tava ali!
<i>Onii-chan?</i> <i>Onii-chan!</i> <i>Onii-chaaaa</i> <i>n</i>	<i>Big brother?</i> <i>Big brother!</i> <i>Big brotheer</i>	Grande Irmão (?/!)	Irmão? Maninho! Irmãozãozinho!	Maninho!
<i>Kome ne?</i>	<i>Let’s go?</i>	Vamos lá?	Pronta.	Estou pronta!
<i>Hai</i>	<i>Yes</i>	Sim!	Isso aí	É isso aí!
<i>Oitte</i>	<i>Come on</i>	Vamos lá!	Vamos!	Vamos!
こくごすと ね	<i>I’m sorry</i>	Desculpe!	Desculpa te interromper	Desculpe interromper
<i>Aru, aruru</i>	<i>Yes, There is</i>	Sim, aqui está / Sim existe	Ah, aqui está!	Veja só!
<i>Minna</i>	<i>Everyone</i>	Todo mundo	Pessoal	Pessoal!
<i>Ki to, aereu ne?</i>	<i>You can’t wait, right?</i>	Você não pode esperar, certo?	Tem que ser agora mesmo?	Tem de ser agora mesmo?
<i>Ita</i>	<i>It hurts</i>	Doeu	Doeu...	Aí! Doeu!

<i>Uso u</i>	<i>Mentira</i>	Mentira!	Mentira!	Mentira!
--------------	----------------	----------	----------	----------

Fonte: Elaborado pelos autores com base nas informações fornecidas pela *SNK Wiki* (2021).

Para a sua tradução, foi considerada a personalidade pacífica e seu estilo de luta. A partir do descrito, a tradução apresentou dificuldade extremamente elevada, pois necessitou de um conhecimento maior em língua japonesa e sua transcrição em romaji para a tradução no inglês, fazendo uma ponte linguística japonês-português-inglês para a concretização do trabalho.

A tradução das falas manteve a ingenuidade passada pela personagem, deixando-a com frases meigas como “*Onii-chan? Onii-chan! Onii-chaaan*”, traduzido como “Irmão? Maninho! Irmãozinho!”, além de denotar as reflexões como em “*Ki to aereu ne?*”, traduzido para “*You can’t wait, right?*” e localizado para “Tem que ser agora mesmo?”.

O processo de dublagem

O processo de dublagem considerou os quadros desenvolvidos em um tipo de protocolo, o qual resumiu a breve história das personagens com suas descrições de personalidades, além de vários vídeos que consideravam a respectiva *gameplay* para cada um das personagens. Justifica-se este processo na inclusão dos colaboradores do projeto, o qual foi descrito na metodologia, proporcionando maior contato com o seu objeto de trabalho. Desta forma, o processo de dublagem contou com a espontaneidade do dublador, que analisou previamente o material preparado, proporcionando conhecimento sobre a dinâmica do trabalho e o temperamento das personagens a serem dublados.

O processo de dublagem constituiu na captura de voz, que culminou em um processo de reflexão conjunta do tradutor e do dublador para a adequação da fala. Assim, considerou-se a concepção de mundo e de linguagem do ator de voz, com sua visão própria, a qual influenciou na qualidade da dublagem e na leveza de seu trabalho. Desta forma, a transcrição apresentada por Pernas (2007) não foi realizada apenas como trabalho do tradutor, mas como recurso para a dublagem também pelo dublador.

A dubladora de *Sakura Kasugano* (Quadro 1) considerou muitas das falas no contexto informal, proporcionando reflexões sobre o uso pronominal e colocações verbais como “Fiz, tá feito”, versado para “Tá feito!”. Isso ocorreu também na personagem do Quadro 2, com um processo de interação entre o dublador e o tradutor para a realização de escolhas e verificação da possibilidade do uso de jargões como “*IUKÊ*” nas falas de Vanessa (Quadro 2), sendo uma fala da cantora e compositora Pablio Vittar, considerado um meme. Tais utilizações estão em consonância com o estudo de Souza (2017), pois buscam a produção de sentidos humorísticos para a cultura alvo.

Considerando a localidade dos atores de voz selecionados, o processo de localização e dublagem ocorreu de forma remota, visto que tal trabalho foi feito em contexto de pandemia, restringindo possíveis visitas. Assim, evidencia-se a utilização do protocolo pelo dublador, que proporcionou apontamentos pertinentes à discussão como o caso do dublador responsável pelo personagem Blanka (Quadro 3), que utilizou gírias e jargões relacionados à academia e atividade física, com a palavra “monstro” remetendo à sua aparência, e também ao vocabulário relacionado às pessoas que treinam musculação e hipertrofia.

Realça-se a gravação de falas reservas como alternativas às lacunas encontradas na dublagem. Evidenciam-se tais falas com aquelas referentes aos ataques, como “Giro Solar” da personagem Ingrid, uma fala não utilizada neste jogo, porém presente na base de dados, a qual foi gravada e utilizada no lugar de “Levantamento solar” devido à impossibilidade de adequação ao *timing* da dublagem por seu tamanho.

Apesar disso, alguns dubladores não realizaram modificações bruscas para a realização da dublagem, não influenciando em sua qualidade. Vale ressaltar que a dublagem das personagens foi feita de modo livre, para que o dublador pudesse dialogar com a personagem, assim como demonstrado no estudo de Fois, Villela e Teixeira (2020), que considera a reflexão do dublador sobre o texto, a dublagem e seu funcionamento para a cultura alvo. Em síntese, as colocações foram analisadas, consideradas e acatadas para, assim, dar conclusão ao processo de localização e dublagem e iniciar-se o processo de compilação das falas.

O processo pós-dublagem e a compilação das falas

Durante o processo de compilação das falas, o qual foi feito também de modo experimental, alguns problemas de códigos no jogo foram encontrados, no qual imagens eram desconfiguradas *in game* por alteração nos arquivos de áudio. Tal complicação foi corrigida com o uso de *backups* de personagem e adequação de tamanho de arquivos. Além deste problema, algumas incompatibilidades no *timing* de falas foram evidenciadas, necessitando de edições do áudio para encaixe ao tempo da cena.

A liberdade para o ator de voz na realização das falas proporcionou uma gama de vantagens, porém, muitas desvantagens foram encontradas. Dentre as desvantagens, a falta de segmento do *timing* por atores de voz e pela direção da dublagem pode ser considerada, tornando o processo mais trabalhoso. O processo relacionado ao *timing* foi evidenciado nas personagens *Hotaru Futaba* (Quadro 6) e Ingrid (Quadro 4).

Ao anexar as vozes referentes ao Quadro 4, foi percebida a falta de movimento dos *pixels* da boca da personagem em diversos momentos, situação que deve ser considerada para a realização da tradução conforme os estudos de Chiaro (2008). Pôde-se criar a hipótese de falta de aperfeiçoamento gráfico por parte do criador do *game*, ou até mesmo a possibilidade da relação da personagem com poderes telepáticos, sendo esta última hipótese não comprovada. Deste modo, o papel do tradutor e do dublador é o de contornar a situação de modo adequado, assim como deve ser feito a partir de outros *bugs* encontrados. Portanto, as denominadas falas reservas foram utilizadas como tentativa de contornar os problemas de *timing* e de tais falhas gráficas.

A versão da tradução, a qual foi feita pelo tradutor, não considerou o tempo de fala de cada um das personagens, sendo um desliz que agravou tais dificuldades e necessitou de mais revisões no processo de dublagem. Considerando isso, a utilização do editor de arquivos de áudio amenizou possíveis lacunas e o anexo das falas foi feito sem muitos erros.

O teste do arquivo dublado foi feito a cada alteração de falas de cada

personagem, sendo o jogo reiniciado e testado novamente a cada alteração, feitas anotações sobre o tempo e, posteriormente, a realização da edição. Os atores de voz apresentaram timbre de voz adequado, possibilitando cortes minuciosos e sem necessidade de redublagem.

Tais testes realçaram a importância de *backups*, pois uma vez editada a voz da personagem, o retorno era dificultado após salvar a alteração. Assim, a realização dos *backups* manteve a versão base e diversas versões, as quais consideraram o progresso das edições, o que possibilitou a verificação entre diferenças e adequações relacionadas à jogabilidade e ao audiovisual.

Considerações finais

No decorrer do processo de localização para a dublagem, diversos problemas foram identificados, trabalhados e contornados ou solucionados com a criatividade do tradutor, utilizando o processo de transcrição. As soluções foram encontradas em reflexão com os dubladores e outros tradutores, os quais auxiliaram no processo.

Os elementos apresentados para a realização do processo geral, tais como *timing* das falas, o contexto, as respectivas culturas, a fragmentação das falas, trouxeram muitas facilidades ao processo. Apesar disso, as dificuldades emergentes foram relacionadas às adequações dos arquivos e do jogo original, junto ao processo de transcrição em tal contexto. Assim, Chiaro (2008) coloca que tais processos são de suma importância para o processo tradutório e o de dublagem.

A realização da tradução de cada uma das partes necessitou reflexão sobre a utilização e o propósito, seja para orientar o começo de uma nova partida (menu) ou demonstrar expressão das personagens (falas). As soluções criativas se voltam para a tradução das falas, devido à liberdade e à possibilidade de encaixe em diversos contextos.

A necessidade de uma gravação de falas em várias entonações foi observada durante a realização, sendo importante para a tradução e localização adequadas. Tal processo é expansivo ao banco de dados de falas reservas (falas que podem ser encaixadas em diversos contextos), e possibilita ao diretor de dublagem a escolha de áudios mais pertinentes. A utilização dessas falas foi de extrema importância para

a conclusão do trabalho.

A localização para a dublagem do jogo foi realizada destacando a necessidade do conhecimento cultural do público-alvo e da cultura de origem, tanto pelo dublador quanto pelo tradutor, assim como visto nos trabalhos apresentados por Souza (2012) e Oliveira (2017). Desta forma, é destacada a preocupação de aceitação do público-alvo e a realização de uma tradução adequada à dublagem, conforme Mangiron (2018).

No trabalho, a tradução é concretizada devido ao ambiente propiciado pelo jogo e a consideração das especificidades culturais destes, mostrando a possibilidade de uma ligação cultural que não cause impacto negativo, mas, sim, que influencie positivamente a emoção do jogo, conforme Malta e Barcelos (2018). A adequação do jogo supre o proposto por Pernas (2007), que considera a adequação do jogo em diversos aspectos intralinguais e extralinguais.

Com a realização deste estudo, foi possível evidenciar o processo de preparação, análise e consolidação da tradução e localização para a dublagem, sendo que tais processos são pouco debatidos com aprofundamento na literatura dos Estudos da Tradução.

A realização deste trabalho proporcionou uma evolução e reflexão individual do tradutor no processo de localização para a dublagem, sendo tal desenvolvimento fruto de reflexões dos diferentes processos tradutórios, especificidades e diálogos, que consideram aspectos extratextuais além da fala, o movimento e as diferentes culturas do processo.

Referências

BELL, R. T. *Translation and translation: theory and practice*. London: Longman, 1991.

CHIARO, D. Issues in audiovisual translation. In: MUNDAY, J. *Introducing translation studies: theories and application*. 2nd ed. New York: Routledge, 2008. p. 141-165.

ESQUEDA, M. D. Training translators for videogame localization: in search of a pedagogical approach. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, p. 703-731, Sept./Dec. 2020. DOI: <https://dx.doi.org/10.1590/1984-6398202016045>.



FOIS, E.; VILLELA, A. L. C.; TEIXEIRA, P. B. Tradução audiovisual: teoria e prática da dublagem. *Rónai: Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios*, Juiz de Fora, v. 8, n. 2, p. 217-234, dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.34019/2318-3446.2020.v8.32100>.

FRASCA, G. Videogames of the oppressed: videogames as means for critical thinking and debate. 2001. Tese (Mestrado em Design e Tecnologia) – Georgia Institute of Technology, Georgia, 2001. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2021.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MALTA, G.; BARCELOS, L. G. N. A localização em jogo na tradução de Games. *Tradterm*, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 116-137, Dec. 2018. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.v32i0p116-137>.

MANGIRON, C. Game on! burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, London, v. 1, n. 2, p. 122-138, Nov. 2018. DOI: <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48>.

MUNDAY, J. *Introducing translation studies: theories and application*. 2. ed. New York: Routledge, 2008.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. Game localisation: unleashing imagination with restricted translation. *The Journal of Specialized Translation*, Winterthur, n. 6, p. 10-21, July 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_Restricted_Translation. Acesso em: 28 maio 2021.

OLIVEIRA, C. L. A importância da tradução: reflexões sobre o papel do tradutor. *Communitas*, Rio Branco, v. 1, n. 1, p. 351-356, mar. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/COMMUNITAS/article/view/1109>. Acesso em: 26 abr. 2021.

PERNAS, M. L. Paseo por la localización de un videojuego. *Tradumàtica*, Barcelona, v. 1, n. 5, p. 1-6, nov. 2007. Disponível em: <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762>. Acesso em: 27 abr. 2021.

SNK Wiki. *SNK Wiki*, [s.l.], 2021. Disponível em: https://snk.fandom.com/wiki/Main_Page Acesso em: 27 abr. 2021.

SOUZA, L. M. S. *Versão dublada: processos de adaptação para a versão brasileira*. 2017. 43 f. Monografia (Bacharel em Produção Cultural) – Universidade Federal Fluminense, Rio das Ostras, 2017. Disponível em: https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/7988/1/TCC_LEONARDO%20MENDES.pdf. Acesso em: 20 abr. 2021.

CAMARGO, B. O. F.; CANTAROTTI, A.
O processo de tradução e dublagem no jogo digital “The king of street fighters”

SOUZA, R. V. F. Video game localization: the case of Brazil. *TradTerm*, São Paulo, v. 19, p. 289-326, Nov. 2012. DOI:
<https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2012.47438>.

STREET Fighter Wiki. *Wiki Street Fighter Brasil*, [s. l.], 2021. Disponível em:
https://streetfighter.fandom.com/pt-br/wiki/P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 27 abr. 2021.

THE KING of street fighters. Osaka: SNK, 2019. 1 jogo eletrônico.

Recebido em: 25 abr. 2024.
Aprovado em: 24 mai. 2024.

Revisora de língua portuguesa: Camila de F. Rosa
Revisora de língua inglesa: Gabrieli Rombaldi
Revisora de língua espanhola: Laura Marques Sobrinho

