

ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO NA LOCALIZAÇÃO DA CANÇÃO JÁ VÃO TARDE PRESENTES NO JOGO HADES (2020)

Ana Paula Pereira Martins

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Johwyson da Silva Rodrigues

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Resumo

O presente artigo busca analisar a localização da canção legendada *Good Riddance* (*Já Vão Tarde*, em português brasileiro), presente na trilha sonora de *Hades* (2020), jogo digital desenvolvido pela empresa independente *Supergiant Games*. Parte-se das fundamentações teóricas pertencentes aos Estudos da Tradução, à localização de jogos digitais, à legendagem, à tradução de canções e, mais especificamente, às modalidades de tradução de Aubert (2011) e às estratégias tradutórias de Widman e Zavaglia (2017). Por meio dessa análise, investiga-se se a localização legendada da canção possui traços de literalidade ou de equivalência textual. Os resultados da análise indicam que a localização em português brasileiro tende à literalidade, na medida em que apresenta uma maior quantidade de modalidades de tradução que buscam preservar a estrutura semântico-sintática do texto de partida, com poucas inserções da língua de chegada.

Palavras-chave: Localização de jogos digitais, legendagem, tradução de canções, modalidades e estratégias de tradução, Hades.

Abstract

This article aims to analyze the subtitled localization of the song *Good Riddance* (*Já Vão Tarde*, in Brazilian Portuguese), from the soundtrack of *Hades* (2020), a digital game developed by the independent company *Supergiant Games*. Firstly, it presents some theoretical foundations about Translation Studies, digital game localization, subtitling, song translation, and, more specifically, Aubert's (2011) translation modalities and Widman and Zavaglia's (2017) translation strategies. Through this analysis, we investigate whether the subtitle localization of the song has traces of literality or textual equivalence. The results of the analysis indicate that the song localization in Brazilian Portuguese tends towards literality, as it presents a greater number of translation modalities that seek to preserve the semantic-syntactic structure of the source text, with few insertions of the target language.

Keywords: Localization of digital games, subtitling, translation of songs, translation modalities and strategies, Hades.

Introdução

A localização é um (sub)campo¹ de estudos que dialoga diretamente com os Estudos da Tradução (MANGIRON; ORERO; O'HAGAN, 2013; BERNAL-MERINO, 2015).

¹ Segundo Jiménez-Crespo (2019), apesar das controvérsias relativas a sua definição e posicionamento quanto ao processo de tradução, a localização pode ser compreendida como um campo de estudos no âmbito dos Estudos da Tradução, chamado Estudos da Localização.

Definida como um “processo complexo, tecnológico, textual, comunicativo e cognitivo” (JIMÉNEZ-CRESPO, 2019, p. 26, tradução nossa), a localização objetiva modificar textos digitais interativos no intuito de adequá-los a um contexto sociocultural e linguístico distinto para o qual será distribuído.

A demanda pela localização de produtos digitais surge em resposta à globalização da economia e da virada tecnológica, responsável por alterações na dinâmica da economia global a partir da segunda metade do século XX, sobretudo com a popularização dos computadores pessoais (*personal computer*, ou PC) na década de 1970. A expansão e distribuição em massa de produtos digitais exigiu que esses textos fossem adaptados às sensibilidades e condições do país ou região de destino (PYM, 2004), o que envolve não somente a equivalência textual de um idioma para outro, mas também o domínio de ferramentas técnicas, de programação e de *design* de produto, além do conhecimento dos mercados consumidores que terão acesso ao texto localizado.

Por essa razão, o vínculo com a evolução tecnológica traz à localização uma inerente interdisciplinaridade, envolvendo não somente a Linguística como também as Ciências Sociais, a Engenharia da Computação, a Sociologia, a Economia, a Comunicação Social, o Direito, entre outras áreas de estudo e pesquisa (JIMÉNEZ-CRESPO, 2019).

A localização é derivada do conceito de *local*, relativo a determinada comunidade ou região sociolinguística (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013). Para Pym (2004), o local não se limita às fronteiras geográficas ou linguísticas, mas também diz respeito a convenções culturais, padronizações de data, escrita e moeda e, principalmente, a diferentes mercados consumidores dentro de uma região. Essa especialização é o que permite, por exemplo, que haja duas localizações diferentes para um mesmo idioma, a depender de onde será distribuído o produto em questão, como o português do Brasil (PT-BR) e o português de Portugal (PT-PT). É possível, ainda, que haja a localização para vários contextos sociolinguísticos dentro de um mesmo país, como é o caso da Espanha e do Canadá.

No entanto, a posição da localização em relação aos Estudos da Tradução é controversa, em parte pela imprecisão do uso dos termos *localização*, *tradução* e *adaptação* para um mesmo fenômeno dentro da literatura especializada (JIMÉNEZ-CRESPO, 2019). O uso indiscriminado desses conceitos pode ser explicado pela existência de duas abordagens distintas de estudo da localização: a mercadológica, que enfatiza o papel do contexto sociocultural e econômico e da especialização técnica em detrimento da complexidade do processo tradutório, e a acadêmica, vinculada ao cânone dos Estudos da Tradução, a qual entende que, desde a perspectiva funcionalista da tradução e do modelo de equivalência de Nida, a adequação às expectativas do público-alvo é parte inerente de qualquer processo tradutório (JIMÉNEZ-CRESPO, 2011), não sendo, portanto, exclusivo à localização. Por essa razão, alguns autores identificam a localização como uma modalidade nova de tradução baseada em tecnologia, tendo em vista sua posição consolidada na literatura especializada desde o final dos anos 1990 (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013).

Atualmente, entende-se que a localização é parte de um conjunto de práticas que envolvem os processos de globalização, internacionalização, localização e tradução (GILT)². É uma etapa que abrange, entre outros procedimentos de adaptação, a tradução do texto interativo digital a ser distribuído para uma determinada situação de recepção de um mercado consumidor (JIMÉNEZ-CRESPO, 2019; MUNDAY; PINTO; BLAKESEY, 2022). Esse processo não se limita às linhas de texto presentes no documento localizado, mas também diz respeito ao tratamento de imagens, fontes, cores, diagramação, trilha sonora, entre outros elementos (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013).

Por sua vez, a localização de jogos digitais (LJD), além de apresentar os aspectos técnicos e de ordem mercadológica inerentes à tarefa de adaptação, traz uma particularidade que a destaca da localização de *software*, em geral, por sua estreita relação com o enredo do jogo e, ao mesmo tempo, com sua jogabilidade, levando em conta a experiência geral do usuário. Apesar de ser, também, um *software*, sua funcionalidade é intrinsecamente vinculada à cultura do usuário, ou *gamer*, além do próprio contexto no qual foi criada, o que se difere, por exemplo, de um aplicativo ou utilidade digital (GALHARDI, 2014).

Igualmente importante é a perspectiva da localização de canções vinculadas à trilha sonora de um jogo digital, pensadas não somente para apreciação isolada, mas também para aplicação no contexto de uma narrativa, que depende largamente das escolhas que o usuário faz ao longo do jogo. Nesse contexto, Munday (2007) discorre que há uma tripla dimensão da contribuição da música em jogos digitais: a ambientação do mundo, a imersão do jogador e a *diegese* do jogo.

É nessa perspectiva que se toma como ponto de partida o jogo digital *Hades* (2020) e sua legendagem localizada para o português brasileiro. Desenvolvido pela empresa *indie Supergiant Games*, *Hades* conta a história de Zagreu, filho de Hades e Perséfone. Após descobrir o paradeiro de sua mãe biológica, o protagonista desafia seu pai e tenta escapar do Submundo em busca de Perséfone, enfrentando a resistência das tropas de Hades e a discordância inicial de amigos e familiares.

Hades busca abraçar a multiplicidade de mitos e releituras existentes das histórias épicas de deuses e heróis gregos, apresentando-os para a cultura ocidental contemporânea. Dentro desse contexto, há uma preocupação não somente com a narrativa do jogo, mas também com a música e o impacto que as sensações auditivas podem causar ao jogador imerso na história.

Não por acaso, em *Hades*, a trilha sonora é única para cada região do Submundo explorada por Zagreu e é também um aspecto fundamental nas histórias secundárias dos heróis caídos e dos trágicos mortais da mitologia grega. Uma das mais conhecidas canções do jogo é tocada quando o protagonista desbrava Asfódelo, o nível do Submundo destinado ao descanso eterno de mortais. A canção, chamada *Good Riddance*, traduzida para o português

² Nesse contexto, a globalização é a organização de práticas e processos gerenciais dentro de um setor produtivo com vistas à preparação do documento ou produto, envolvendo administração, *marketing* e atendimento ao consumidor. Já a internacionalização é uma etapa de desenvolvimento e teste do produto a ser localizado e distribuído, visando garantir que este é acessível a todos os mercados consumidores internacionais (2022).

brasileiro como *Já Vão Tarde*, é cantada por Eurídice, a trágica heroína e esposa de Orfeu. No contexto do jogo, a canção é cantada em inglês e é interpretada pela cantora Ashley Barrett.

A localização para o português brasileiro é feita mediante legendagem. Os tradutores responsáveis pela localização, creditados no final do jogo, LucasMora98; Mateus Clemer Quintino; Lucas M. Tavares e Matheus Borges de Oliveira Veríssimo (Hades..., 2020), são voluntários da comunidade *Discord*³ oficial da desenvolvedora, onde recebiam *feedbacks* em tempo real de fãs e alertas para possíveis erros e inconsistências na tradução. Consolidada ainda na fase de *Early Access*⁴ do jogo, a tradução brasileira foi inserida em *Hades* por meio de uma atualização (*patch*) ainda em 2020.

Diante desse contexto, o objetivo do presente trabalho é analisar as escolhas tradutórias presentes na legendagem localizada da canção *Já Vão Tarde* para o português brasileiro pertencente à trilha sonora do jogo *Hades*, tendo como texto de partida (TP) a canção *Good Riddance* em inglês americano. Por meio dessa análise, investiga-se se a legendagem da canção possui traços de literalidade ou de equivalência textual (WIDMAN; ZAVAGLIA, 2017).

Para esse objetivo, na segunda seção, buscou-se a literatura especializada em Estudos da Tradução a respeito da localização de jogos digitais; por sua vez, a terceira seção aborda especificamente a tradução de canções e sua contextualização dentro da LJD, com foco na legendagem, avaliando seus objetivos estratégicos e suas particularidades em relação a outras mídias traduzidas. A quarta seção traz os conceitos de modalidades de tradução de Aubert (1998) e de estratégias de tradução de Widman e Zavaglia (2017), os quais serão necessários para a análise da tradução proposta por este artigo. A quinta seção faz uma síntese da história e do sucesso do jogo *Hades* e da canção *Já Vão Tarde*, objeto da análise das escolhas tradutórias. A sexta seção apresenta a metodologia da análise do *corpus* e, por fim, a sétima seção traz a análise do texto traduzido com base no arcabouço teórico apresentado ao longo do trabalho, com o propósito de investigar a prevalência de traços de literalidade ou de equivalência textual.

1. A Localização de Jogos Digitais e os Estudos da Tradução

A localização de um jogo, como já abordado, é particularmente importante no que tange à jogabilidade, à experiência do jogador e, conseqüentemente, às vendas e à receptividade por diferentes países (BERNAL-MERINO, 2015). Assim, a localização enquanto um conteúdo cultural é “muito mais do que simplesmente converter palavras utilizadas em um local para palavras utilizadas noutro, especialmente quando se pretende estabelecer empatia com os jogadores da cultura alvo” (GALHARDI, 2014, p. 142). Não por

³ O *Discord* é um aplicativo de mensagens instantâneas que permite a criação e interação de comunidades de fãs, ou *fandom*, de determinada mídia, além do streaming da tela do computador, celular ou tablet.

⁴ *Early Access* é um modelo de distribuição de jogos digitais em que um jogo é disponibilizado para venda antes de ser oficialmente lançado. Os jogadores podem comprar o jogo durante essa fase de desenvolvimento, mas ele ainda não está completo e pode conter *bugs*, problemas de equilíbrio e falta de recursos. Os jogadores que optam por participar do *Early Access* geralmente fornecem feedback aos desenvolvedores, ajudando-os a melhorar o jogo antes do lançamento completo.

acaso, é comum que erros de localização, como instruções confusas, menus ambíguos e baixa qualidade de dublagem, afetem a própria jogabilidade do produto final, o que depende intrinsecamente da experiência do usuário ao jogar (BERNAL-MERINO, 2015).

A LJD é, portanto, uma adaptação de um jogo digital, tendo em vista, primordialmente, o público-alvo que terá acesso a esse *software*, pois depende de aspectos “voltados à sua produção, suas capacidades e limitações midiáticas, aspectos socioculturais do receptor, questões políticas, legais, religiosas etc.” (RODRIGUES, 2020, p. 92). Nesse sentido, a LJD pode ser descrita como um conjunto de processos de localização e de tradução audiovisual, sobretudo pela possibilidade de legendagem e/ou dublagem dos jogos (MUNDAY; PINTO; BLAKESLEY, 2022). Na mesma esteira, O’Hagan (2013) afirma haver uma linha tênue entre a LJD e a tradução audiovisual, na medida em que os jogos digitais, inicialmente simples, de recursos limitados e pouco conteúdo verbal, tornam-se cada vez mais complexos e sofisticados, sendo artefatos culturalmente ricos, complexos e interativos.

Com efeito, ainda que, nos primórdios da distribuição de jogos digitais, desenvolvidos inicialmente por empresas japonesas, fosse possível a assimilação intuitiva dos objetivos, controles e manuais de jogo sem a necessidade de uma tradução, como é o caso de jogos *arcades*, o cenário atual é de grande expansão e competitividade entre as grandes empresas de jogos, o que incentivou o lançamento de jogos complexos e imersivos, com narrativas ricas, dublagem profissional, trilha sonora e sistemas de diálogos por meio de escolhas do usuário, de acordo com as demandas dos próprios consumidores dessas mídias e com o objetivo de encorajá-los a continuar jogando (FERNÁNDEZ COSTALES, 2012; BERNAL-MERINO, 2015).

Essa capacidade de influenciar na experiência é o que torna a interatividade nos jogos digitais atrativa ao empoderar o usuário e deixá-lo no controle da história, sendo ele próprio o protagonista da narrativa, ainda que sob a representação de um *avatar*⁵ (BERNAL-MERINO, 2015). Não por acaso, quando se descreve a história de um jogo, é comum que se utilizem termos na primeira pessoa — *eu fiz, eu lutei, eu pulei* — ao invés de narrar a história de uma pessoa distinta, como normalmente se faz ao se descreverem livros e filmes.

Além disso, diante da complexidade crescente em termos de desenvolvimento e acesso ao mercado, não é mais possível encontrar todo o conteúdo necessário para a apreciação de um jogo digital apenas no *software* base, sobretudo com o advento de consoles com acesso à *internet* e de *smartphones* compatíveis. Há atualizações constantes para jogos, como melhorias, correções de *bugs* e conteúdo adicional. Além disso, fãs de uma determinada franquia podem dedicar-se a modificar jogos, adicionando novas mecânicas, fazendo alterações estéticas ou, ainda, introduzindo uma tradução não oficial para o idioma nativo da comunidade.

Essa multiplicidade de fontes de conteúdo para o jogo digital é o que torna sua tradução desafiadora, pois é preciso levar em conta tanto os aspectos multimodais da mídia traduzida — sendo, ao mesmo tempo, audiovisual, textual e interativa —, como os demais

⁵ Um *avatar* é uma representação gráfica de um usuário em um ambiente virtual, como em jogos digitais, fóruns ou redes sociais.

elementos formais que compõem um jogo digital: manuais, contratos de usuário, capa, encarte do CD/cartucho, texto dos menus, texto dos diálogos, textos inscritos em imagens etc.

Dentro desse contexto de distribuição global de jogos e sua dependência em relação ao mercado e ao público-alvo, Bernal-Merino (2015) afirma haver uma tendência ao distanciamento da localização à literalidade em relação ao TP, prezando pela domesticação em detrimento da estrangeirização⁶. Na mesma esteira, Jiménez-Crespo (2013) entende que as práticas do mercado de localização trazem um intuito domesticador ao produto, na medida em que o objetivo é minimizar o estranhamento do texto em sua recepção pelo público-alvo.

Há, assim, uma preferência pela transcrição (CAMPOS; TÁPIA; NÓBREGA, 2013), isso é, pela adaptação aos elementos presentes na cultura do público-alvo a quem o produto é destinado, levando em conta a natureza criativa e transformadora desse processo (MUNDAY; PINTO; BLAKESLEY, 2022). Isso ocorre porque não só elementos de experiência de usuário são levados em conta, como a compreensão dos menus e controles e a apreensão do léxico utilizado pelos personagens, por exemplo, mas também aspectos jurídicos e de controle de conteúdo de cada país, como a presença ou não de sangue e de conteúdo violento, sexual, religioso ou político, o que pode ser recebido negativamente em países específicos.

Assim, por meio da transcrição, além das especificações técnicas e econômicas exigidas para o público-alvo, é também tarefa do tradutor se utilizar de criatividade e de autenticidade para garantir que o jogo, apesar de distanciado do contexto de partida, ainda seja divertido e interessante para o jogador (MUNDAY; PINTO; BLAKESLEY, 2022). Essa criatividade, segundo os autores, “inclui a renomeação de personagens, o uso de neologismos e a opção deliberada por dialetos distintos da norma padrão [da língua de chegada]” (MUNDAY; PINTO; BLAKESLEY, 2022, p. 243, tradução nossa), dentre outras estratégias possíveis, como a adaptação de piadas, trocadilhos, provérbios populares e referências culturais (FERNÁNDEZ COSTALES, 2012).

Por sua vez, Fernández Costales (2012) traz o argumento de que é possível utilizar diferentes abordagens de tradução no contexto da localização de jogos digitais a depender do tipo de gênero trabalhado. No caso de videogames, essa categorização de gênero se torna cada vez mais fluida e complexa, não havendo uma delimitação definida de um único gênero ao qual poderiam pertencer e, consequentemente, uma tendência específica de tradução ideal para cada tipo de jogo. Assim, o autor entende que é possível que um único título ou títulos de um mesmo gênero possam ser traduzidos a partir de distintas abordagens e estratégias tradutórias, considerando o contexto, o objetivo da tradução e a experiência do usuário.

Dessa maneira, além da transcrição, é possível localizar um jogo com o propósito de ressaltar sua alteridade, isto é, acentuar seu *status* de conteúdo estranho ao local que será distribuído, visando, assim, transmitir o contexto cultural do local de partida ou prezar pela consistência da narrativa do jogo. Nessa abordagem, por exemplo, nomes, locais e referências

⁶ Segundo Yang (2010), “a domesticação e a estrangeirização são duas estratégias básicas de tradução que fornecem tanto orientação cultural quanto linguística [ao texto]. Elas são denominadas pelo teórico da tradução americano [Lawrence] Venuti. De acordo com Venuti, [...] a domesticação designa o tipo de tradução em que se adota um estilo transparente e fluente para minimizar a estranheza do texto estrangeiro para leitores da língua-alvo, enquanto estrangeirização significa que um texto-alvo é produzido que deliberadamente quebra convenções de destino, retendo algo do caráter estrangeiro do original”. (YANG, 2010, p. 77, tradução nossa).

culturais são mantidos no produto final, sem qualquer tradução ou traduzidos de forma literal. Isso é particularmente importante para jogos ambientados em períodos históricos específicos, como é o caso de *Assassin's Creed*, *God of War* (FERNÁNDEZ COSTALES, 2012) e *Hades*, ou em locais geográficos bem delimitados, a exemplo da franquia de jogos *Like a Dragon*, situada no Japão moderno, na qual, muito embora a interface e as legendas sejam traduzidas para a língua de chegada, os elementos da cidade (placas, *outdoors* etc.), os diálogos dublados e outros textos presentes no plano de fundo são integralmente mantidos no idioma de partida, o japonês. A escolha pela estrangeirização ou pela não tradução pode depender também das expectativas dos jogadores, a exemplo da série *Tekken*, em que já é esperado pelo *gamer* que os personagens falem fluentemente a língua de seus países de origem em sua dublagem, independentemente do local onde o jogo foi adquirido.

A próxima seção aborda a tradução e a legendagem dentro de músicas e, em um sentido mais específico, o processo de localização de músicas no contexto de um jogo digital.

2. Localizando canções: alguns apontamentos sobre tradução e legendagem em jogos digitais

Nos jogos digitais, a trilha sonora corresponde a um dos elementos fundamentais da experiência do usuário. Por se tratar de uma peça escrita exclusivamente para um meio audiovisual específico, ela é pensada tendo em vista não só a jogabilidade e o enredo, mas também a ambientação, os efeitos sonoros e até mesmo os silêncios dentro do contexto do jogo. Por essa razão, Munday (2007) elabora uma definição apartada de trilha sonora de jogos digitais que leva em consideração o meio para o qual foi composta; assim, trata-se de “um padrão discreto de sons e silêncios gerado pelo *software* do jogo, que, em combinação com outros estímulos sensoriais visuais, cinestésicos e táteis, contribuem para criar o fenômeno do mundo do jogo”. (MUNDAY, 2007, p. 54, tradução nossa).

A composição musical de um jogo digital tem também o condão de estabelecer expectativas para o jogador quanto ao momento da narrativa. Munday (2007) descreve que jogos mais simples utilizam a música para motivar o jogador e auxiliar na concentração. Por sua vez, jogos mais longos e com foco em narrativa utilizam a música para trazer gatilhos emocionais e conferir propósito semântico às atividades do jogador, reagindo a suas ações. Não por acaso, é possível verificar o efeito de músicas em jogos digitais do gênero terror, onde as composições dissonantes são maioria, com o intuito de perturbar o usuário e causar a sensação de estranheza e temor que é própria da narrativa.

Embora se possa compreender uma composição independentemente de seu país ou língua de origem, o problema surge a partir da existência de músicas cantadas em um determinado idioma, chamadas doravante de canções. No contexto da localização de um jogo digital, a letra de uma canção na língua de partida (LP) passa pelo processo de tradução, cujo resultado pode se dar por meio de dublagem e/ou de legendagem (BERNAL-MERINO, 2015). No caso da canção *Já Vão Tarde*, houve a gravação da interpretação de Ashley Barrett em língua inglesa, inserida no jogo especificamente em uma das câmaras da região de Asfódelo, e traduzida para o português brasileiro por meio de legendagem.

A legendagem, segundo Díaz Cintas e Remael (2014), consiste em uma prática de tradução que “apresenta um texto escrito, situado normalmente na parte de baixo da tela [em uma produção audiovisual], que busca recontar o diálogo fonte dos falantes, além dos elementos discursivos [...] e informações de trilha sonora”. (DÍAZ CINTAS e REMAEL, (2014, p. 8, tradução nossa). Apesar de não haver diretrizes padronizadas para a disponibilização de legendas em jogos digitais (BERNAL-MERINO, 2015), convém-se que a legenda apareça sempre em sincronia com o vídeo e o diálogo, estando na tela por tempo suficiente para que o público possa lê-la sem interrupções (DÍAZ CINTAS e REMAEL, 2014).

No caso de jogos digitais, a legendagem é particularmente importante para a compreensão do jogo por jogadores que não dominam ou não conhecem o idioma de partida (legenda interlingual) e para a acessibilidade de pessoas com deficiências auditivas ou atrasos no desenvolvimento cognitivo (legenda intralingual) (FERNÁNDEZ COSTALES, 2012). Nesse ponto, Mangiron argumenta:

Fornecer legendas de boa qualidade em jogos é crucial, devido à sua natureza interativa. Os jogadores podem precisar realizar uma ação em um jogo dependendo das informações contidas nas legendas, portanto, a legibilidade é fundamental para garantir a compreensão, o progresso e talvez até a sobrevivência em um jogo (MANGIRON, 2016, p. 2, tradução nossa).

A legendagem, assim, possibilita a complementação do áudio ao esmiuçar o diálogo ou a situação retratada no jogo; daí a sua importância em face do processo de localização, pois seu conteúdo é fundamental para a compreensão do enredo, das missões, dos controles e de outros elementos relacionados à narrativa.

Tradicionalmente, o estudo da tradução de canções era restrito à tradução de óperas, abordando a aderência à melodia e ao TP, além de aspectos relacionados à performance dos intérpretes. Porém, dentro de uma abordagem funcionalista, a tradução de canções passou a se perguntar sobre o propósito da tradução e quais os aspectos a serem considerados para se adequar a esse propósito dentro de uma tradução cantada (FRANZON, 2008).

O Pentatlo de Low (2005), nesse sentido, oferece um guia para a tradução de canções e sua receptividade na língua de chegada (LC): é necessário que o tradutor obedeça aos princípios da cantabilidade — isso é, a facilidade com que uma letra pode ser interpretada dentro de uma melodia — do significado, da naturalidade, do ritmo e da rima. No sentido da teoria do *skopos* (VERMEER, 1986), uma tradução cantável significa que está adequada em todos os aspectos importantes para aquele objetivo em específico (FRANZON, 2008). Isso pode afastar uma tendência à literalidade, uma vez que, a partir da musicalidade e do propósito da tradução, o resultado pode ser particularmente distinto do TP, quando não totalmente diferente (SILVA-REIS e COSTA, 2019).

No entanto, quando a tradução não se converte em uma nova melodia, com letras cantadas na LC, não há uma preocupação necessária com a cantabilidade do resultado. Isso ocorre porque o intuito, conforme Santos (2019), “não é produzir uma versão para ser cantada, mas simplesmente transferir todo seu conteúdo lírico, para que um público maior possa compreendê-la” (SANTOS, 2019, p. 53-54). Nesse caso, a canção é reproduzida em sua versão original, com o idioma de origem, e sua tradução ocorre na forma de legendagem. O foco da tradução por legendagem, segundo Franzon (2008), “está no sentido das letras. As qualidades músico-poéticas [...] não precisam ser transferidas, uma vez que estão prontamente disponíveis para o prazer da plateia em sua forma original”. FRANZON, 2008, p. 379, tradução nossa).

Não obstante, o processo de legendagem de canções demanda uma ponderação de elementos que devem ser levados em conta pelo tradutor: conteúdo, ritmo e rima. Dependendo da função que o processo tradutório cumpre para o público-alvo, pode-se optar pela prioridade ao conteúdo e, assim, pela literalidade — no caso de musicais ou de canções relacionadas a uma história principal, por exemplo —, ou pelo respeito ao ritmo e às rimas, quando possível, na medida em que a canção possa ser acompanhada pela legenda no tempo certo (DÍAZ CINTAS e REMAEL, 2014), sacrificando, se necessário, a precisão literal do TC.

Por exemplo, uma canção em inglês que tenha frases curtas e que seja traduzida em português com legendas demasiadamente longas pode chamar a atenção do público, o que compromete o propósito da legendagem como um todo, que é ser uma tradução de suporte ao audiovisual (DÍAZ CINTAS e REMAEL, 2014). Outrossim, legendas de canções devem prezar pela economicidade, dada a restrição espacial em relação às telas de televisão e de cinemas, evitando linhas longas e pontuações complexas, em prol da legibilidade, e optando por reticências e quebras de linha quando necessário. Tais cautelas, ainda, podem implicar a escolha de diferentes estratégias tradutórias, como a omissão de alguns termos ou a opção por sinônimos mais curtos (Low, 2017).

Além das dificuldades relacionadas ao espaço, Low (2017) menciona, ainda, as especificidades relacionadas ao nível de linguagem utilizado, à estrutura sintática da língua de partida em comparação com a língua de chegada e à naturalidade do resultado tradutório, isso é, se o resultado da tradução está adequado ao contexto da narrativa. Caso haja dificuldades na tradução de um determinado trecho cultural sintaticamente vinculado à LP, parte-se para o equivalente mais próximo na LC, com o propósito de parecer com que o resultado soe como um falante nativo.

Ainda assim, Santos (2019) ressalta que, embora a legendagem oportunize ao tradutor uma maior flexibilidade para as suas escolhas tradutórias, uma vez que não precisa estar vinculado à musicalidade do TP, a tradução não será integralmente literal. Nesse sentido, vale destacar a posição de Low sobre a tradução de músicas:

Traduzir canções não é, é claro, uma ciência exata. É uma habilidade prática exercida no domínio imperfeito das palavras e dos significados, onde se luta com as idiossincrasias da Língua Alvo [...]:

suas lacunas lexicais, seus ritmos peculiares, sua escassez de rimas adequadas etc (LOW, 2005, p. 88, tradução nossa).

A próxima seção aborda os principais conceitos metodológicos relacionados à análise de traduções, a saber, as modalidades de tradução de Aubert (1998) e, por fim, a avaliação das estratégias de tradução do texto no modelo de Widman e Zavaglia (2017).

3. Modalidades e estratégias de tradução

Segundo Aubert (1998), a tradução pode ser analisada a partir de diferentes modalidades que levam em conta o grau de literalidade e equivalência com o TP, julgando se há um processo de tendência à domesticação ou à estrangeirização em relação à língua de chegada. Essas modalidades permitem a quantificação da diferenciação linguística entre o TP e o TC, de forma a facilitar o tratamento estatístico dos dados analisados.

Nesse sentido, no grau mais extremo de estrangeirização, tem-se a modalidade de transcrição, utilizada quando uma palavra pertence ao acervo de ambas as línguas envolvidas (AUBERT, 1998) e pode, portanto, ser repetida sem alterações na língua de chegada. É o caso de números, fórmulas matemáticas, alguns nomes próprios etc. Por sua vez, o empréstimo e o decalque são modalidades de tradução tendentes à literalidade: na primeira, a escolha lexical do TP é totalmente reproduzida no TC; já na segunda, o uso é parcial, pois a reprodução submete-se a mudanças de ordem morfosintática próprias da LC, como é o caso de *copidesque*, versão em português da palavra inglesa *copydesk*, por exemplo. Em ambos os casos, porém, é necessário que o lexema não esteja dicionarizado na LC. Logo, expressões, como *delivery* e *office-boy*, já presentes no léxico do português, não seriam exemplos de empréstimo (AUBERT, 1998).

Por sua vez, na tradução literal, modalidade mais restrita de tradução, também denominada palavra-por-palavra, devem ser observados, cumulativamente, “(i) o mesmo número de palavras; (ii) na mesma ordem sintática; (iii) empregando as ‘mesmas’ categorias gramaticais e (iv) contendo as opções lexicais que, no contexto específico, podem ser tidas como sinônimos interlinguísticos (AUBERT, 1998, p. 106).

Já a transposição ocorre quando os critérios para a tradução literal não foram totalmente atingidos, isso é, quando há a necessidade de realizar um rearranjo morfosintático para a passagem para a língua de chegada. Nesse caso, ainda que, em termos semânticos, o TC seja idêntico ao TP, o fato de ter sido submetido a alterações estruturais em razão da convenção da própria LC já é suficiente para que a tradução não seja considerada literal (AUBERT, 1998).

No que tange aos processos de domesticação do TP, busca-se por elementos distintos que tenham uma equivalência semântica na língua de chegada, ainda que sejam necessários rearranjos lexicais e morfosintáticos significativos. Nesse sentido, as modalidades mais comuns utilizadas com esse objetivo são a modulação e a adaptação. A primeira consiste em uma alteração significativa na estrutura semântica, ainda que buscasse manter o sentido

contextual do TP (AUBERT, 1998). Já a adaptação, segundo Aubert (1998), ocorre quando há a necessidade de assimilação cultural, em que se “estabelece uma equivalência parcial de *sentido*, tida por suficiente para os fins do ato tradutório em questão, mediante uma intersecção de traços pertinentes de sentido” (AUBERT, 1998, p. 108), sem que haja a intenção de literalidade. É o caso de expressões idiomáticas, ditados populares, nomenclatura oficial de cargos públicos, entre outros.

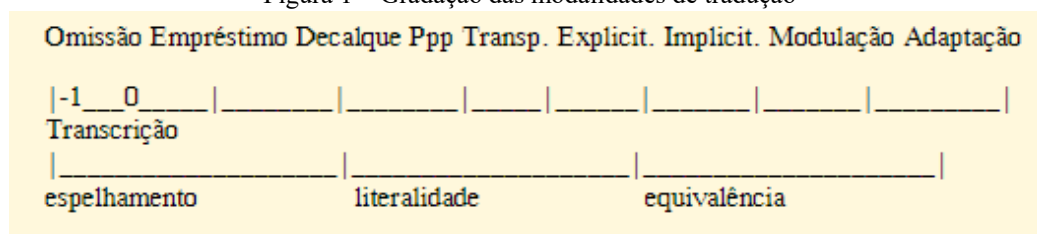
Além dos exemplos supracitados, outras modalidades de tradução consideradas domesticadoras ou indiretas (AUBERT, 1998) são a explicitação e implicação, nas quais, respectivamente, informações não contidas no TP são explicitadas no TC e vice-versa, a depender dos objetivos e do público-alvo do texto traduzido. Na mesma linha, a omissão é uma modalidade de tradução que ocorre quando há a supressão de uma palavra, expressão ou trecho do TP no TC, seja por limitações físicas, censura ou irrelevância da informação omissa para a cultura de chegada.

A correção, por sua vez, é a escolha tradutória que se faz quando o TP contém erros e inconsistências que não se deseja reproduzir no TC. O acréscimo ocorre quando há a necessidade de atualização ou explicação de um termo ou expressão utilizado no TP, comumente sob a forma de notas do tradutor. Por fim, o erro é a categoria de tradução que efetivamente ocorre quando há um equívoco objetivo na passagem para o TP, o que não se confunde com inadequação estilística ou outros critérios subjetivos aos quais a tradução pode ser submetida (AUBERT, 1998).

Para determinar a estratégia de tradução predominante no texto, Widman e Zavaglia (2017, p. 103) se utilizam do método de Aubert (1998) de quantificação do “grau de diferenciação linguística entre o texto original e a tradução”. Ao identificar as modalidades de tradução de cada trecho, calcula-se “quantos % do texto original reaparecem no texto traduzido, sob forma de determinada modalidade” (AUBERT, 1998, p. 103).

Ainda segundo Widman e Zavaglia (2017), após essa análise, pôde-se perceber que “as modalidades diretas, mais literais, foram consideradas estrangeirizantes, ao passo que as oblíquas, menos literais, foram consideradas domesticadoras” (WIDMAN e ZAVAGLIA (2017, p. 104), conforme a gradação das modalidades de tradução (Figura 1).

Figura 1 – Gradação das modalidades de tradução



Fonte: Widman e Zavaglia (2017, p. 104)

Após a exposição teórica das modalidades e estratégias de tradução, faz-se uma breve exposição do jogo *Hades* e da canção objeto de análise, *Já Vão Tarde*.

4. O cancionero do submundo: breves comentários sobre *Hades* e *Good Riddance*

A influência da mitologia grega na cultura ocidental é inestimável. São inúmeras as obras literárias, teatrais e multimídia inspiradas nos contos de deuses, semideuses e heróis da Ática. Seu legado é transmitido de geração em geração e, como qualquer tradução, incorpora elementos da cultura de chegada de forma a se adaptar às necessidades do tempo presente e do contexto histórico-cultural que recepcionará seus feitos.

Ao mesmo tempo, porém, a influência cultural da Grécia Antiga fez nascer um sem-número de obras clássicas da literatura em prosa, poesia e peças de teatro, tomando como base os contos clássicos dos deuses e mortais, além da própria recontagem das histórias antigas a partir de diferentes épocas no contexto do próprio período helênico. Isso explica, por exemplo, as diferenças nas explicações teogônicas do personagem Zagreu, o qual, dependendo da tradição da qual se parte, pode tanto ser o filho de Hades e Perséfone, desmembrado por Hera e reencarnado como o deus Dionísio, quanto um dos deuses que regiam o mundo primordial juntamente com Gaia, quanto o próprio Hades (GRIMAL, 2005).

Inspirado na pluralidade de histórias sobre a criança divina de Hades, Zagreu foi escolhido como o protagonista do jogo *Hades*. A história do jogo é uma releitura contemporânea dos mitos gregos, trazendo não somente as origens obscuras de Zagreu e seu relacionamento familiar conturbado com o Submundo, mas também as lendas de heróis e mortais caídos que o protagonista encontra em sua jornada, como Aquiles e Pátroclo, Sísifo e, por fim, Orfeu e Eurídice.

Ao longo do jogo, Zagreu luta contra inimigos, recebe ajuda de deuses gregos, como Atena, Zeus e Poseidon, e coleta itens para fortalecer suas habilidades. Além disso, ele desenvolve relacionamentos com os personagens à medida que interage com os andares dos submundos. Cada vez que Zagreu morre, ele volta à Casa de Hades e deve começar sua jornada novamente. No entanto, a cada tentativa, ele aprende mais sobre o Submundo e os personagens que habitam lá, podendo desbloquear novas habilidades e itens para ajudá-lo em suas futuras tentativas de escapar.

Essa possibilidade de avançar a história mesmo que o jogador seja derrotado em uma tentativa de fuga é o que torna o jogo acessível e inspirador para jogadores casuais, pois traz a essa rígida rotina de jogo um rico desenvolvimento de personagens, mais de 20 mil linhas de diálogo entre o jogador e os personagens não jogáveis (*non-playable characters*, ou NPCs) e uma boa adaptação das histórias gregas (PARK, 2020).

Por sua vez, a canção *Good Riddance*⁷, objeto de análise do presente trabalho, chama a atenção por ser uma faixa cantada, com letra e melodia integradas ao jogo de forma

⁷ *Good riddance* é uma forma curta da expressão idiomática inglesa *good riddance to bad rubbish*, que significa um sentimento positivo de livrar-se de algo ou alguém que incomoda (Good riddance, c2024). *Riddance*, portanto, é o ato de se livrar, e o adjetivo *good* refere-se a um alívio por livrar-se de algo.

orgânica, interpretada pela personagem Eurídice, um dos NPCs que auxiliam o protagonista Zagreu na jornada rumo à superfície. Na mitologia grega, Eurídice é uma dríade, ninfa da floresta, que era casada com Orfeu, filho da musa Calíope e grande músico de seu tempo. Logo após a cerimônia de casamento, foi picada por uma serpente e morreu, possivelmente, enquanto fugia de Aristeu, que a perseguia (GRIMAL, 2005).

Orfeu, arrasado com a morte da amada, desceu ao reino dos mortos e trouxe consigo sua lira, que encantou e emocionou a todos do Submundo, enquanto cantava a tragédia e a perda de Eurídice diante de Hades e Perséfone. Movidos pela canção de Orfeu, o casal real chamou Eurídice dos mortos e deixou que o músico a levasse para o mundo dos vivos outra vez com uma única condição: a de que não olhasse para trás durante todo o trajeto. Quase alcançando a superfície, porém, em um momento de esquecimento, Orfeu olhou para trás para verificar se Eurídice ainda estava o seguindo, o que fez com que sua amada fosse arrebatada de volta para o mundo dos mortos, sob lamentos e lágrimas do marido (BULFINCH, 2006).

Na releitura de *Hades*, Eurídice estabeleceu sua residência nos campos de lava de Asfódelo, onde canta sozinha e prepara quitutes. À medida que o jogador interage com a ninfa durante as diferentes tentativas de fuga do Submundo, Zagreu desvela sua história e seu relacionamento com Orfeu. É descrito no jogo que, apesar do luto de ter morrido por uma segunda vez, Eurídice não se desesperou e seguiu com sua vida, ao contrário do marido (HADES, 2020). No entanto, o protagonista percebe que Eurídice ainda guardava mágoa pela insegurança de Orfeu, que, ainda no mundo dos mortos, não poderia sequer visitá-la em Asfódelo em razão da condição imposta por Hades no momento de sua morte.

Segundo o compositor da trilha sonora do jogo, Darren Korb (2021), *Good Riddance* é uma canção de superação de um relacionamento antigo, mas também é uma ode à nova vida como uma sombra, isto é, um mortal que desceu aos portões do Submundo. *Já Vão Tarde* é cantada toda vez que o protagonista entra na câmara de Eurídice e é descrita nos arquivos de trilha sonora do jogo como “uma celebração contagiante da vida após a morte” (HADES, 2020). Eurídice já teria superado a dor de ter sido privada novamente da vida, cantando sobre as vantagens de estar morta: uma existência realmente livre, sem preocupações e medos.

A próxima seção aborda a metodologia utilizada para a análise da canção *Já Vão Tarde*.

5. Metodologia da análise do corpus

O presente artigo tem o objetivo de analisar a tradução para português brasileiro da canção *Já Vão Tarde*, do jogo digital *Hades*, considerando tanto o contexto da história que inspirou a canção quanto as escolhas tradutórias da equipe de localização, contribuindo para as pesquisas de tradução de jogos e de trilhas sonoras de jogos digitais.

Para atender a esse objetivo, foi utilizado o método dedutivo, pois se parte de um modelo geral de modalidades, estabelecido pelos autores supracitados, para chegar a uma conclusão particular quanto às estratégias tradutórias de um objeto específico. A metodologia

utilizada foi a pesquisa qualitativa, por intermédio da análise da literatura relacionada aos Estudos da Tradução aplicados à LJD e à tradução de canções.

Por fim, foi feita uma análise da tradução de *Já Vão Tarde* verso a verso, extraídos diretamente do momento em que a canção aparece no jogo *Hades*, verificando as modalidades tradutórias utilizadas (AUBERT, 1998), além da estratégia de tradução predominante a partir da descrição do trabalho de Widman e Zavaglia (2017). A partir dessa análise, pôde-se identificar se o TC tende à literalidade ou à equivalência textual, levantando-se possíveis motivos para a escolha da estratégia predominante no caso específico de *Hades*.

A organização do *corpus* utilizado se deu a partir dos critérios de investigação de *corpora* abordados por Silva (2016): número de línguas envolvidas, restrição temporal, domínio, direcionalidade e tamanho. Assim, a presente análise é bilíngue, pois envolve a tradução de um TP em inglês americano para português brasileiro; é sincrônica, pois é restrita a um momento específico dentro do histórico de lançamento de traduções do jogo; é específica, pois trata de apenas uma mídia, a saber, a canção *Good Riddance*, pertencente à trilha sonora do jogo *Hades*; é paralela e unidirecional, pois trata de uma investigação direcionada do inglês para o português e, quanto ao tamanho do *corpus*, trata-se de uma canção de 2 minutos e 58 segundos, com o total de 25 versos.

Para a obtenção da versão brasileira da canção, foi utilizado o *port* de *Hades* em português brasileiro para o computador, por meio da plataforma de jogos *Steam*. O momento em que a canção aparece foi, então, gravado por meio de um aplicativo de gravação de *streaming* de vídeos. Posteriormente, foi extraído o texto do vídeo manualmente. Para comparar com a versão em inglês, foi utilizada a plataforma *Spotify*, onde a canção está hospedada juntamente com a letra. Após extraídas as duas versões, as linhas de cada transcrição foram numeradas e dispostas lado a lado no aplicativo *Microsoft Word*®, subsidiando a análise das modalidades.

6. *Já vão tarde*: as escolhas tradutórias da legendagem brasileira

6.1 Análise das modalidades de tradução

A letra de *Good Riddance* foi dividida em cinco partes (Quadros 1, 2, 3, 4 e 5), com o objetivo de fornecer uma análise mais detalhada, que foram consideradas em contraposição ao TC, *Já Vão Tarde*, a partir das modalidades de tradução de Aubert (1998).

Quadro 1 – Primeira parte da canção *Good Riddance/Já Vão Tarde*

Texto de partida (TP)	Texto de chegada (TC)
1 Farewell	1 Adeus
2 To all the earthly remains	2 A todas as coisas terrenas

3 No burdens	3 Sem culpa
4 No further debts to be paid	4 Sem mais dívidas para pagar

Fonte: adaptado de *Hades* (2020)

A primeira linha traz um caso de tradução literal, uma vez que tanto *adeus* quanto *farewell* são expressões de despedida. Processo mais radical ocorre na segunda e na terceira linhas, onde o tradutor optou pela modulação. Na linha 2, não só a ordem de palavras foi alterada — *to all the earthly remains* para *a todas as coisas terrenas* —, como também uma palavra, *remains*, que literalmente significaria *remanescentes*, *restos*, foi traduzida na TP como *coisas*, provavelmente por soar mais corriqueiro aos ouvidos do público brasileiro, especialmente no contexto cristão, já que a expressão *coisas terrenas* é comumente citada na Bíblia, a exemplo de Colossenses 3:2.

Já na linha 3, em vez de manter o significado de *burdens* — *fardos*, em português — a equipe decidiu por *culpa*, no singular, o que, tomada fora de contexto, não seria um sinônimo de *fardo*. No entanto, como a canção lista os motivos pelos quais a vida após a morte não é de todo ruim para Eurídice, tanto *fardos* quanto *culpa* são sentimentos negativos de algo que a prenderia ao passado, razão pela qual a substituição funciona nesse contexto.

A quarta linha, por sua vez, já traz um rearranjo morfossintático mais tímido em relação ao TP. A escolha tradutória aqui, portanto, foi pela transposição, havendo tão-somente a alteração do elemento verbal passivo *to be paid* para o verbo no infinitivo *pagar*.

Quadro 2 – Segunda parte da canção *Good Riddance/Já Vão Tarde*

TP	TC
5 Atlas	5 Atlas
6 Can rest his weary bones	6 Pode descansar seus ossos exaustos
7 The weight of the world	7 O peso do mundo
8 All falls away	8 Tudo se vai
9 In time	9 Com o tempo

Fonte: adaptado de *Hades* (2020)

A quinta linha do TC traz um exemplo de transcrição, pois se trata do nome próprio Atlas, titã que foi condenado por Zeus a sustentar a Terra após a guerra entre deuses e gigantes (GRIMAL, 2005) e que é conhecido por essa nomenclatura tanto pela língua portuguesa (TC) quanto pela inglesa (TP). Já a sexta e a sétima linhas consistem em exemplos de transposição, pois houve apenas a mudança de ordem nas palavras — *weary*

bones para *ossos cansados* —, na primeira, e a fusão de duas palavras em uma — *of the* para *do* —, mantendo-se os demais critérios de literalidade propostos por Aubert (1998).

A oitava linha no TP contém um exemplo de *phrasal verb*⁸, *to fall away*, usado quando há um decréscimo no número ou uma diminuição no tamanho de algo (FALL AWAY, c2024). No TP, portanto, ele é utilizado para denotar que o peso do mundo vai diminuindo com o tempo (linha 9). Na TC, porém, optou-se pelo verbo *ir*, em *tudo se vai*, mais definitivo e radical do que *to fall away*. É, portanto, uma modulação do significado do TP, apesar de manter o sentido: o peso do mundo se esvai no mundo dos mortos. Já a linha 9 contém uma transposição, tendendo para a literalidade, com alteração tão-somente da preposição e da adição de um artigo definido.

Quadro 3 – Terceira parte da canção *Good Riddance/Já Vão Tarde*

TP	TC
10 Goodbye	10 Adeus
11 To all the plans that we made	11 A todos planos que fizemos
12 No contracts	12 Sem contratos
13 I'm free to do as I may	13 Sou livre para fazer o que quiser

Fonte: adaptado de *Hades* (2020)

A terceira parte da música é marcada pela tendência à literalidade. Na linha 10, apesar de consistir em espécie de tradução literal nos termos de Aubert (1998), é interessante observar que tanto *farewell* e *goodbye* foram traduzidos pela mesma expressão em português, *adeus*. Enquanto *farewell* é típica dos textos literários e considerada arcaica, *goodbye* é mais utilizada pelo inglês contemporâneo, apesar de também manter traços de formalidade em relação a outras expressões de despedida. Ambas, porém, trazem a conotação de uma despedida que não espera retorno ou reunião futura, razão pela qual provavelmente *adeus* foi escolhida para representar ambas.

As linhas 11 e 13 são exemplos de transposição, pois poucas alterações morfossintáticas foram observadas entre o TP e o TC, nomeadamente a omissão dos pronomes pessoais *I* e *we* e do artigo definido *the* — uma vez que, no português, a conjugação verbal já indica o sujeito da frase — e a substituição de classes gramaticais na expressão *as I may* por *o que quiser*. Já a linha 12 é um exemplo claro de tradução literal, sem que houvesse qualquer mudança de ordem morfossintática entre TP e TC.

⁸ O *phrasal verb* consiste em uma construção composta por um verbo associado a uma partícula adverbial, uma preposição ou a combinação de ambos, sendo uma particularidade das línguas germânicas. Por essa razão, há um desafio em sua tradução para uma língua latina como o português em razão da complexidade sintática que o envolve (SAPARAS e OLIVEIRA, 2016).

Quadro 4 – Quarta parte da canção *Good Riddance/Já Vão Tarde*

TP	TC
14 No hunger	14 Sem fome
15 No sleep except to dream	15 Sono apenas para sonhar
16 Mild and warm	16 Tranquilo e morno
17 Safe from all harm	17 A salvo de todo perigo
18 Calm	18 Calmo

Fonte: adaptado de *Hades* (2020)

As linhas 14, 16 e 18 são exemplos de tradução literal propriamente dita, sem alterações significativas em relação à estrutura morfossintática. A linha 17, porém, não preenche todos os critérios da tradução literal, pois, além da alteração no número de palavras no TC — a introdução de *a* em *a salvo* — houve a escolha por uma tradução abrangente de *harm*. Em seu sentido isolado, *harm* diz respeito a um ferimento físico ou psicológico causado contra alguém de forma proposital (HARM..., [2022]), sendo equivalente a *dano*, em português. No entanto, a equipe de localização decidiu por uma tradução que pudesse abarcar todos os riscos da vida terrena, não apenas os físicos, violentos e propositalis. Assim, optou-se por *perigo*, caracterizando uma modulação.

Além disso, a linha 15 chama a atenção pela quebra do padrão vocabular obedecido anteriormente. Até então, havia a observância da tradução de *no* para *sem*, repetindo-se ao longo do texto. A linha 15, porém, muda esse padrão, introduzindo apenas *sono*, e também substitui a palavra *except* para *apenas*, em um nítido processo de modulação. Logo, ao invés de uma tradução literal — *sem sono, exceto para sonhar* —, optou-se por uma construção morfossintática mais positiva e mais natural à cultura brasileira, o que exigiu o sacrifício do padrão estabelecido na canção até então.

Quadro 5 – Quinta parte da canção *Good Riddance/Já Vão Tarde*

TP	TC
19 Good riddance	19 Já vão tarde,
20 To all the thieves	20 todos os ladrões
21 To all the fools that stifled me	21 Todos os tolos que me sufocaram
22 They've come and gone	22 Vieram e foram
23 And passed me by	23 e me deixaram para trás

24 Good riddance	24 Já vão tarde,
25 To all	25 todos

Fonte: adaptado de *Hades* (2020)

O refrão é o clímax da canção, onde Eurídice deixa de listar os motivos pelos quais a vida após a morte lhe é confortável e se dedica a cantar a mágoa dos tempos terrenos. Nessa releitura, é possível interpretar que Eurídice ainda guarda rancor não somente contra Orfeu, que, segundo ela, a abandonara, mas também pelo próprio motivo de sua primeira morte, o pastor Aristeu, que tentou estuprá-la, o que a fez pisar em uma cobra durante a fuga e morrerse (GRIMAL, 2005).

As linhas 19 e 24 são o único caso de adaptação do texto, já que não há um correspondente direto à expressão *good riddance* no português, por se tratar de uma expressão idiomática do inglês. Na LP, *riddance* pode dizer respeito a qualquer coisa de que alguém ou algo pode livrar-se; já no português, a tradução *já vão tarde* implica necessariamente a partida de pessoas, embora com o mesmo sentido. No contexto da música, Eurídice menciona as pessoas da Terra das quais não sente falta no mundo dos mortos.

A expressão *good riddance*, por sua vez, exige uma preposição, o que também não é possível no TC, já que a expressão *já vão tarde* só exigiria a presença de um sujeito. A linha 20, portanto, traz uma transposição ao inserir uma vírgula ao invés da preposição *to*, observando a literalidade quanto ao restante da frase. O mesmo ocorre na linha 21, onde, além da substituição pela vírgula, também ocorre uma pequena inversão de elementos sintáticos — *stifled me* para *me sufocaram* —, construção esta mais corriqueira no português brasileiro.

Na linha 22, há uma transposição pela omissão do pronome *they* e do verbo auxiliar do passado perfeito *have*, introduzindo diretamente a frase conjugada na terceira pessoa do plural, em passado simples. A linha 25 retoma a expressão título da canção, substituindo novamente a preposição *to* pela vírgula, sendo um caso de transposição.

Por fim, a linha 23 é um caso de modulação, pois a expressão *to pass me by* é um *phrasal verb*; por essa razão, não há possibilidade de tradução direta para o português sem prejuízo à compreensão da língua. O equivalente textual mais próximo do sentido da expressão seria *me ignorar, me rejeitar, escolher outro ou outra pessoa em detrimento de mim*, razão pela qual a escolha por *me deixaram para trás* é adequada em contexto.

As demais estrofes da canção são uma repetição da primeira e segunda partes, razão pela qual não será considerada no cálculo de estratégias de tradução, descrito a seguir.

6.2 Análise das estratégias de tradução

Quanto à estratégia predominante na legendagem localizada de *Já Vão Tarde*, fez-se a contagem de Frequência Absoluta (FA) e Relativa (FR) de cada modalidade e obteve-se o resultado descrito na Tabela 1.

Tabela 1 – Frequência Absoluta e Frequência Relativa das modalidades encontradas no texto

Modalidades (Aubert, 1998)	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Omissão	0	0
Transcrição	1	4%
Empréstimo	0	0
Decalque	0	0
Palavra por palavra	6	24%
Transposição	10	40%
Explicitação	0	0
Implicação	0	0
Modulação	6	24%
Adaptação	2	8%
Erro	0	0
Correção	0	0
Acréscimo	0	0
TOTAL	25	100%

Fonte: elaborado pelos autores

É possível perceber na tradução de *Good Riddance*, portanto, a prevalência de estratégias de literalidade (17) em detrimento de equivalência textual (8) em relação ao TP.

Assim, como visto na análise, ao invés de buscar uma equivalência textual, com o propósito de facilitar o entendimento na língua de chegada (RODRIGUES, 2020), os tradutores brasileiros optaram pela predominância da literalidade na tradução da canção, na medida em que, por se tratar de uma música cujo pano de fundo temático é uma lenda do

cânone da mitologia grega, a literalidade contribuiria mais para a imersão do jogador naquele universo espaço-temporalmente distinto do seu.

Considerações finais

Este trabalho procurou contribuir para a literatura especializada em localização de jogos digitais e de seus elementos. Apesar de seu *status* ainda controverso na literatura especializada, a localização é um dos objetos consolidados dos Estudos da Tradução, abrangendo, nas últimas décadas, pesquisas que ressaltam sua multimodalidade e interdisciplinaridade, bem como sua função no contexto de distribuição global de jogos digitais. Outrossim, verifica-se que, embora a legendagem, a localização de jogos digitais e a tradução de canções sejam objeto de amplas pesquisas na área de Tradução, há poucos trabalhos relacionando esses três elementos, razão pela qual são necessários estudos mais aprofundados com diferentes *corpora* para consolidar o fenômeno da localização de canções de jogos digitais como objeto dentro dos Estudos da Tradução.

Dentro do processo de localização, buscou-se analisar o fenômeno da tradução de legendas de canções em jogos digitais, tomando como ponto de partida a canção *Good Riddance*, presente no jogo *Hades*. Nesse sentido, a partir do referencial teórico elencado, ressaltou-se a importância da legendagem de canções para a acessibilidade e a compreensão da narrativa e da ambientação do jogo ao qual pertencem, considerando o papel da trilha sonora e as expectativas dos jogadores. Em seguida, visando identificar a estratégia tradutória predominante em *Good Riddance*, discorreu-se sobre as modalidades e estratégias de tradução, relacionando-as com as escolhas da equipe de tradução da canção para o português brasileiro a partir do cotejo entre TP e TC, em análise comparativa amparada pelos estudos de Aubert (1998) e Widman e Zavaglia (2017).

A análise permitiu observar que, em razão da natureza do jogo — enquanto releitura contemporânea da mitologia grega —, bem como de seu caráter de legenda de mídia audiovisual, a estratégia utilizada pelos tradutores brasileiros foi a de literalidade, pois houve poucas opções pela equivalência textual. Considerando a intenção de preservar a ambientação e o contexto cultural de *Hades*, cuja narrativa e interface são intrinsecamente vinculadas à mitologia grega, o TC não foi prejudicado pelo uso da literalidade, na medida que foram respeitados o sentido e a função do TP no contexto do enredo do jogo.

Em razão disso, a estratégia visada pelos tradutores foi a manutenção das referências culturais do TP, priorizando a literalidade, com algumas liberdades e modulações do ponto de vista narrativo.

Referências

AUBERT, F. H. Modalidades de tradução: teoria e resultados. **Tradterm**: Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 99–128, 1998. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/49775>. Acesso em: 18 maio 2024.

BERNAL-MERINO, M. Á. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Nova Iorque: Routledge, 2015.

BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. Tradução de David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAMPOS, H.; TÁPIA, M.; NÓBREGA, T. M. (org.). *Transcrição*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

DÍAZ CINTAS, J.; REMAEL, A. *Audiovisual translation: subtitling*. Nova Iorque: Routledge, 2014. (Translation Practices Explained Series).

FALL AWAY. In: **Collins dictionary.com**. Glasgow: HarperCollins Publishers, c2024. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/fall-away>. Acesso em: 18 maio 2024.

FERNÁNDEZ COSTALES, A. Exploring translation strategies in video game localisation. *Monografías de Traducción e Interpretación, Alicante*, n. 4, p. 385-408, 2012. Disponível em: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/monti/article/view/1601>. Acesso em: 18 maio 2024.

FRANZON, J. Choices in song translation: Singability in Print, Subtitles and Sung Performance. *The Translator*, Londres, v. 14, n. 2, p. 373–399, 2008. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13556509.2008.10799263>. Acesso em: 18 maio 2024.

GALHARDI, R. M. De fã para fã: as traduções de Chrono Trigger. *Scientia Traductionis*, Florianópolis, n. 15, p. 140–154, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p140>. Acesso em: 18 maio 2024.

GOOD RIDDANCE. In: **Merriam-Webster.com dictionary**. Springfield, MA: Merriam-Webster, c2024. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/good%20riddance>. Acesso em: 18 maio 2024.

GRIMAL, P. **Dicionário da Mitologia Grega e Romana**. 5. ed. Tradução de Victor Jabouille. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

HADES. Versão 1.38290. San José: Supergiant Games, 2020. 1 jogo eletrônico.

HARM. In: **Collins dictionary.com**. Glasgow: HarperCollins Publishers, [2022]. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/harm>. Acesso em: 18 maio 2024.

JIMÉNEZ-CRESPO, M. A. Localization research in translation studies: expanding the limits or blurring the lines? In: DAM, H. V.; BROGGER, M. N.; ZETHSEN, K. K. (ed.). **Moving boundaries in Translation Studies**. Oxon; Nova Iorque: Routledge, 2019.

JIMÉNEZ-CRESPO, M. A. To adapt or not to adapt in web localization: a contrastive genre-based study of original and localised legal sections in corporate websites. **The Journal of Specialised Translation**, [s. l.], n. 15, jan. 2011. Disponível em: https://jostrans.soap2.ch/issue15/art_jimenez.php. Acesso em: 18 maio 2024.

JIMÉNEZ-CRESPO, M. A. **Translation and web localization**. Oxon; Nova Iorque: Routledge, 2013.

KORB, D. Feature: **Metal comes from hell, everyone knows this** - Darren Korb Talks Loki, Lavtas, And Led Zeppelin. Entrevistador: Gavin Lane. *Nintendo Life*, Loughborough, 11 de setembro de 2021. Disponível em: <https://www.nintendolife.com/features/metal-comes-from-hell-everyone-knows-this-darren-korb-talks-loki-lavtas-and-led-zeppelin>. Acesso em: 18 maio 2024.

LOW, P. The Pentathlon approach to translating songs. In: GORLÉE, D. L. (ed.). **Song and significance: virtues and vices of vocal translation**. Amsterdã; Nova Iorque: Rodopi, 2005, p. 185–212. (Approaches to Translation Studies, v. 25).

LOW, P. **Translating Song: lyrics and texts**. Milton Park, Abingdon, Oxon; New York: Routledge, 2017.

MANGIRON, C. Reception of game subtitles: an empirical study. **The Translator**, Londres, v. 22, n. 1, p. 72–93, 2016. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13556509.2015.1110000>. Acesso em: 18 maio 2024.

MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (eds.). **Videogame localisation and Accessibility**: Fun for All. Bern: Peter Lang, 2013.

MUNDAY, R. Music in video games. *In*: SEXTON, J. **Music, sound and multimedia**: from the live to the virtual. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, p. 51-67.

MUNDAY, J.; PINTO, S. R.; BLAKESLEY, J. **Introducing translation studies**: theories and applications. 5. ed. Oxon; Nova Iorque: Routledge, 2022.

O'HAGAN, M. The impact of new technologies on translation studies: a technological turn? *In*: MILLÁN, C.; BARTRINA, F. (ed.). **The Routledge Handbook of Translation Studies**. Londres; Nova Iorque: Routledge, 2013, p. 503-518.

PARK, G. Here's how 'Hades' makes going back to hell feel fresh. **The Washington Post**, Washington, D.C., 13 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/13/hades-game-origins/>. Acesso em: 18 maio 2024.

PYM, A. **The Moving text**: localization, translation and distribution. Amsterdã: John Benjamins Publishing Company, 2004.

RODRIGUES, J. S. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital GTA V (2013): uma análise sociossemiótica. **Revista Intercâmbio**, São Paulo, v. 45, p. 89–118, 2020. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/intercambio/article/view/50446>. Acesso em: 18 maio 2024.

SANTOS, I. P. R. **Tradução de musicais**: o Princípio do Pentatlo de Low na versão brasileira da canção Belle, do filme A Bela e a Fera. 2019. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/51184>. Acesso em: 18 maio 2024.

SAPARAS, M.; OLIVEIRA, U. T. V. . Os verbos frasais (*phrasal verbs*) do inglês e suas traduções para o português: um enfoque sistêmico-funcional. **Odisseia**, Natal, v. 1, n. 1, p. 3–23, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/odisseia/article/view/9617>. Acesso em: 18 maio 2024.

SILVA, F. da. **The mapping of localized contents in the videogame in Famous 2: a multimodal corpus-based analysis.** 2016. 307 f. Tese (Doutorado) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/173818>. Acesso em: 18 maio 2023.

SILVA-REIS, D.; COSTA, D. P. P. da. Tradução & música no Brasil: contrapontos. **Tradução em Revista**, Rio de Janeiro, n. 27, p. i–xv, 2019. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=45908@1>. Acesso em: 18 maio 2024.

VERMEER, H. **Esboço de uma teoria da tradução.** Porto: Edições Asa, 1986.

WIDMAN, J.; ZAVAGLIA, A. Domesticação e estrangeirização em duas traduções para o inglês de A Paixão Segundo G.H., de Clarice Lispector. **Cadernos de Tradução**, Florianópolis, v. 37, n. 1, p. 90–118, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/2175-7968.2017v37n1p90/33357>. Acesso em: 18 maio 2024.

YANG, W. Brief study on domestication and foreignization in translation. **Journal of Language Teaching and Research**, Londres, v. 1, n. 1, p. 77–80, 2010. Disponível em: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol01/01/01.html>. Acesso em: 18 maio 2024.