

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LETRAS
CURSO DE LETRAS – PORTUGUÊS/INGLÊS

ALISSON PAVEUKIEVICZ

**Tradução/Localização: Análise das legendas do *game Batman Arkham City*
(2012)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras – Português e Inglês, do Departamento Acadêmico de Letras, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mirian Ruffini

PATO BRANCO – PR
2021



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Pato Branco
Departamento Acadêmico de Letras
Coordenação do Curso de Letras Português/Inglês



**DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
LETRAS – PORTUGUÊS/INGLÊS**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor(a): **ALISSON PAVEUKIEVICZ**

Título: **TRADUÇÃO/LOCALIZAÇÃO: ANÁLISE DAS LEGENDAS DO GAME BATMAN ARKHAM CITY (2012)**

Trabalho de conclusão de curso defendido e **APROVADO** em 27/09/2021,
pela comissão julgadora:

Profa. Dra. Mirian Ruffini - UTFPR Pato Branco
Orientador(a) e Presidente da Banca

Profa. Dra. Claudia Marchese Winfield – UTFPR Pato Branco
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Wellington Ricardo Fioruci - UTFPR Pato Branco
Membro da Banca Examinadora

Obs: O aluno deverá encaminhar, no prazo de **5 (cinco) dias úteis** a contar da data da defesa, **exemplar definitivo do TCC**, para arquivamento, conforme as normas definidas pelo Regulamento do Curso e normativa da Biblioteca da UTFPR.

VISTO E DE ACORDO:

Prof.^a M.^a Rosângela Aparecida Marquezi
Responsável pelo Trabalho de Conclusão de Curso

OBS.: A FOLHA DE ASSINATURA ORIGINAL ENCONTRA-SE ARQUIVADA NA COORDENAÇÃO DO CURSO, COM AS DEVIDAS ASSINATURAS.

AGRADECIMENTOS

Alguns meses atrás, eu estava refletindo sobre as coisas da vida. Hoje, imbuído com a missão de escrever algumas palavras de agradecimentos, me vejo novamente mergulhado naqueles mesmos pensamentos. Me pergunto, quem foi que me despertou um sentimento de espelhamento? Quais foram as pessoas que me forneceram peças de personalidade para montar o quebra-cabeça que me constitui e me modifica dia após dia? Bom! Certamente, em minha mente surge uma lista de nomes, porém nesse mar de lembranças, inevitavelmente, muitas das peças do meu quebra-cabeça já não possuem nome, é como se a figura desse pedaço estivesse apagando, mas a matéria bruta da peça estivesse ali, ocupando seu espaço. Porém há outras peças com uma imagem nítida impressa nela, com um nome reluzente em um dos cantos. Esses nomes foram impressos com tinta de qualidade, será trabalhoso para o tempo danificá-la, com atenção é possível identificar quais são essas peças que deliberadamente escolhi para mim, peças que visualizei, admirei e pensei: essa peça encaixa bem nesse canto! Notei que nessa lista de peças que admirei a grande maioria eram de mulheres. Nelas, mesmo desatento, chamou-me atenção o brilho de algumas peças que as constituíam. Por esse motivo, dedico os meus agradecimentos às figuras femininas que passaram pela minha vida. Gostaria que soubessem da minha admiração e espelhamento, busquei nos últimos anos me reconstruir a partir do jeito de ser de cada uma.

Agradeço com carinho à minha mãe, primeira peça do meu quebra-cabeça, pela força, resiliência e calma. Agradeço à Mayara, minha esposa, segunda peça do meu quebra-cabeça, por olhar para dentro e refletir, sem você esse quebra-cabeças não teria começado. Agradeço à Barbara, minha amiga, pela arte de rir ao reclamar. Agradeço à Edi, minha irmã, pela coragem e enfrentamento. Agradeço à Mirian, minha orientadora, pela paciência e cordialidade. Agradeço à Claudia e Rosangela, pela empatia e cuidado ao próximo. Agradeço à Marcela pela descontração. Agradeço à Égide, pela excelência. Agradeço à Camila e Jessica, pela imposição. Claro que minhas peças são cópias, essas réplicas não se encaixam tão perfeitamente em mim como encaixam em vocês, muito em decorrência de questões que não me cabem. Mas nesse jogo de viver e encaixar, tenho muito a agradecer a todas vocês por me inspirarem, mesmo que sem saber. Obrigado!

Ou se morre como herói, ou vive-se o bastante para se tornar o vilão.

Batman – O Cavaleiro das Trevas (2008)

RESUMO

PAVEUKIEVICZ, Alisson. **Tradução/Localização: Análise das legendas de Batman Arkham City**. 2021. 74p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras-Português e Inglês). Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2021.

O presente trabalho teve como objeto de análise o jogo *Batman Arkham City*, lançado em 18 de outubro de 2011 pela produtora britânica de jogos eletrônicos *Rocksteady*. O jogo em estudo é a versão *Goty Edition* de 2012. Sendo assim, esta pesquisa busca analisar e entender a relevância da obra em questão na cultura do século XXI e como sua tradução possa ter afetado de forma positiva ou negativa a experiência dos jogadores. Para isso, cumpriu-se uma pesquisa qualitativa, descritiva e bibliográfica por intermédio dos postulados teóricos da tradução de Rafael Lanzetti *et al.* (2009) e Antoine Berman (2011). Outrossim, utilizou-se da teoria dos polissistemas de Itamar Even-Zohar (1990), além do artigo de Rodolpho Camargo (2013) e dissertação de Ricardo Vinicius Ferraz de Souza (2015), ambas com enfoque na análise e tradução de legendas de *games*. Ademais, quanto ao tema localização de jogos nos servimos novamente do trabalho de Souza (2015). Para análise, nos valem da ABNT NBR 15290 (2016) para tratar das normas técnicas gerais para legendagem audiovisual. No transcorrer do trabalho, partimos do pressuposto de que a legenda de um *game* é dinâmica e, além de fornecer detalhes sobre o enredo, fornece informações e dicas de avanço no título aos jogadores. Nosso enfoque foi em analisar as técnicas utilizadas pela equipe de tradução do *game* para transpor entre línguas distintas esses dois requisitos. Constatou-se que a localização/tradução do *game* concede características predominantemente estrangeirizantes à obra. Assim como foi possível verificar que os elementos culturais não foram transpostos para a cultura-alvo. Detectamos, também, que parte das problemáticas apresentadas se deram a partir de adversidades alheias ao tradutor, ou seja, limitações do código-fonte do jogo. Conclui-se que o aspecto estrangeirizado da legendagem, somado à carência da transposição, localização e tradução dos aspectos culturais presentes na obra, causam estranhamento no jogador de língua-portuguesa, impedindo a total compreensão do enredo e significados subliminares à trama do *game*, como também, oferece dificuldades ao avanço e conclusão do título para os jogadores.

Palavras-chave: Batman. Tradução. Legendagem. Localização. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

PAVEUKIEVICZ, Alisson. **Translation/Localization: Batman Arkham City Subtitles Analysis**. 2021. 74p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras-Português e Inglês). Federal Technology University - Parana. Pato Branco, 2021

The present academic work had as the object of analysis the game Batman Arkham City, released on October 18, 2011, by the British video game developer called Rocksteady. The game under study is the 2012 Goty Edition version. Therefore, this research seeks to analyze and understand the relevance of the game in question in the 21st-century culture and how its translation may have positively or negatively affected the players' experience. For this, qualitative, descriptive, and bibliographic research was carried out through the theoretical postulates of translation by Rafael Lanzetti *et al.* (2009) and Antoine Berman (2011). Furthermore, the theory of polysystems by Itamar Even-Zohar (1990) was used, additionally, the article by Rodolpho Camargo (2013) and the dissertation by Ricardo Vinicius Ferraz de Souza (2015) were used, both were investigations focusing on the analysis and translation of game subtitles. Regarding the theme of game localization, once more, we relied on the work of Souza (2015). Regarding the analysis, we used ABNT NBR 15290 (2016) to address the general technical standards for audiovisual subtitling. In the course of the work, we assumed that game subtitles are dynamic and provide details about the plot, as well as information and tips on how to advance through the game for the players. Our focus was on analyzing the techniques used by the translation team of the game to transpose these two requirements between different languages. It was found that the location/translation of the game grants predominantly foreign characteristics to the game. Also, it was found that cultural elements were not transposed to the target culture. Moreover, we detected that part of the presented problems arose from adversities outside the translator, that is, limitations of the game's source code. To sum up, we concluded that the foreignized aspect of subtitling, added to the lack of transposition, localization, and translation of cultural aspects present in the game. This caused strangeness in the Portuguese-language player, preventing the full understanding of the plot and subliminal meanings to the game's plot, as well as offers difficulties to the advancement and completion of the title for the players.

Keywords: Batman. Translation. Subtitling. Localization. Eletronic games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| Figura 1: Osciloscópio exibindo o jogo Tennis Programming | 13 |
| Figura 2: Pesquisadores do MIT jogando Spacewar | 14 |
| Figura 3: Máquinas Computer Space | 15 |
| Figura 4: Imagem do jogo Batman de 1989, primeiro jogo baseado na personagem Batman | 24 |
| Figura 5: Imagem do jogo Batman Arkham Knight de 2015 | 24 |
| Figura 6: Review americano do site Metacritic contendo nota da crítica especializada e nota do público gamer | 27 |
| Figura 7: Review de crítica especializada, à esquerda e review deixado por usuário, à direita | 28 |
| Figura 8: Avaliação sobre Batman Arkham City feito pelo site Techtudo | 28 |
| Figura 9: Comentário deixado por jogador brasileiro no site da Steam | 29 |
| Figura 10: Gráfico de análises extremamente positivas de usuários no site da Steam | 29 |
| Figura 11: Batman utilizando sequenciador criptográfico em inglês | 34 |
| Figura 12: Batman utilizando o sequenciador criptográfico em português | 34 |
| Figura 13: No início do game: Quadro Cain & Abel - The Duality of Man | 56 |
| Figura 14: Final do game: Batman carrega corpo de Coringa | 57 |
| Figura 15: Cartaz Uncle Sam e Quadro in-game | 58 |
| Figura 16: Legenda em gameplay sobre um dos golpes do Batman | 59 |
| Figura 17: Mulher-gato segura celular com informações, à esquerda inglês e direita em português | 60 |
| Figura 18: Palavra Park Row surge mesmo jogando em português | 61 |
| Figura 19: Batman em frente à torre do sino, em português | 62 |
| Figura 20: Menu do game apresentando a arma da Mulher-Gato em inglês | 64 |
| Figura 21: Menu do game apresentando a arma da Mulher-Gato em português | 65 |
| Figura 22: Sequenciador criptográfico - senha safeguarding | 66 |
| Figura 23: Sequenciador criptográfico - senha salvar | 67 |
| Figura 24: Bônus de variação | 68 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1: Obras fílmicas do universo Batman | 21 |
| Tabela 2: Seriados de ação do universo Batman | 22 |
| Tabela 3: Séries e filmes animados do universo Batman | 22 |
| Tabela 4: Jogos eletrônicos do universo Batman | 23 |
| Tabela 5: Tabela de nome das personagens compilada por Souza (2015) | 54 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 PRESSIONE PARA INICIAR | 9 |
| 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL E NO MUNDO | 13 |
| 1.1.1 Criação e progresso da personagem <i>Batman</i> através das mídias até o videogame . | 20 |
| 1.1.2 A recepção do <i>game</i> no Brasil e Estados Unidos | 25 |
| 2 CONCEITOS DE ANÁLISE DE LEGENDAGEM, LOCALIZAÇÃO E PROCEDIMENTOS TÉCNICOS DE TRADUÇÃO | 31 |
| 2.1 RAFAEL LANZETTI <i>ET AL.</i> E SEUS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS DE TRADUÇÃO | 35 |
| 2.1.2 Procedimentos estrangeirizadores | 36 |
| 2.1.3 Procedimentos domesticadores | 39 |
| 2.1.4 As tendências deformadoras de Antoine Berman em <i>Albergue Longínquo</i> | 44 |
| 2.1.5 A analítica da tradução e a sistemática da deformação segundo Antoine Berman (1999) | 49 |
| 3 INTRODUÇÃO À ANÁLISE DAS LEGENDAS DO GAME <i>BATMAN ARKHAM CITY</i> (2012): TERMINOLOGIA DE NOMES CONSAGRADOS DAS PERSONAGENS BATMAN SEGUNDO SOUZA (2015) | 54 |
| 3.1 ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS CULTURAIS E DOS PROCESSOS DE ESTRANGEIRIZAÇÃO/DOMESTICAÇÃO | 56 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 71 |
| REFEFÊNCIAS | 73 |

1 PRESSIONE PARA INICIAR

O mercado dos jogos eletrônicos tem crescido mundialmente nos últimos anos. De acordo com Wakka (2021), essa bilionária indústria teve a marca de faturamento superior a US\$126,6 bilhões só em 2020. Já a famosa e consolidada indústria cinematográfica, devido às limitações impostas pela pandemia do coronavírus, faturou cerca de US\$13 bilhões no mesmo ano. Entretanto, para uma comparação mais justa, segundo Alves (2020), no ano de 2019, anterior ao início da pandemia, essa indústria faturou US\$40 bilhões em bilheteria, cerca de três vezes menos que o mercado dos games atualmente.

Percebemos que a indústria dos jogos eletrônicos é enorme quando se trata de faturamento. O Brasil vem se destacando cada vez mais nessa área. Conforme Mota (2021), nosso país é o décimo segundo colocado no ranking mundial em receita de jogos eletrônicos e o líder da América Latina, sendo que para 2021 é esperado que o faturamento alcance os US\$2,3 bilhões. Por esses motivos, produtoras internacionais começaram a se preocupar mais com os jogadores brasileiros.

No geral, a crescente busca de jogos eletrônicos vem criando uma demanda enorme na produção de novos títulos, bem como na localização ou tradução de materiais estrangeiros para diversos países, línguas e culturas. Para suprir essa demanda e, ao mesmo tempo, garantir uma parcela de público específico, muitas produtoras de jogos optam pela adaptação de obras já consagradas na cultura pop. Podemos citar alguns dos vários títulos que se aproveitaram da já consagrada popularidade das personagens para criarem um game: *Batman* (1986); *Marvel's Spider-Man* (2018); *Injustice: Gods Among Us* (2013). Todos os games citados são baseados em personagens advindos das histórias em quadrinhos (HQs) e que fizeram muito sucesso quando lançados.

Tendo em mente essas questões, julgou-se pertinente realizar uma pesquisa e análise da localização¹ para o português brasileiro das legendas do game americano intitulado *Batman Arkham City*, desenvolvido pela *Rocksteady Studios* e publicado pela *Warner Bros*, distribuído para *PlayStation 3*, *Xbox 360* e *Microsoft Windows* e lançado em 18 de outubro de 2011. Especificamente em nossa análise, utilizamos a

¹ A localização se difere da tradução, pois uma tradução tem o objetivo principal de traduzir os signos e significantes linguísticos, enquanto a localização busca traduzir com precisão linguística e cultural os elementos do objeto para a região que se está traduzindo.

“Edição Jogo do Ano” ou *GOTY*² *Editions* em inglês, lançada em 07 de setembro de 2012. Esse título é o segundo game da aclamada série *Arkham*³, sendo o primeiro *game* da série traduzido e um dos pioneiros na popularização da tradução e localização de legendas para o nosso idioma. O *game* possui relação direta com a personagem fictícia Batman, criada pelo escritor Bill Finger e pelo artista Bob Kane. A primeira aparição da personagem aconteceu na revista *Detective Comics #27* em maio de 1939 no formato de *HQ*. O *game* faz uma adaptação de uma obra que, de longa data, está consagrada na cultura pop nacional e internacional, reconhecida pelas suas *HQs*, filmes, séries e desenhos animados. O *game* possui de forma nativa⁴ a opção de ser jogado/executado em várias linguagens, entre elas o inglês e o português.

Sendo assim, conscientes das limitações que afligem o universo da adaptação entre meios comunicativos e artísticos como os textos literários, não literários, livros, filmes, séries, *graphic novels* e *HQs* que sofrem, também, certos entraves ou infortúnios inerentes ao processo de tradução e/ou localização, o objetivo geral desta pesquisa é investigar possíveis formas de transposição dos elementos culturais na localização/tradução do *game Batman Arkham City* (2012), por meio da comparação de suas legendas em língua inglesa e portuguesa. Por objetivos específicos, buscamos (a) conhecer brevemente a formação do universo da personagem Batman em suas *HQs* e adaptações fílmicas para identificar possíveis influências linguísticas de traduções de obras anteriores à tradução do *game*; (b) levantar as formas estrangeirizantes, domesticadas ou adaptadas das legendas que influenciam na compreensão do jogador brasileiro; (c) verificar como a legendagem de aspectos verbais afetam na compreensão da história e significado subliminares à trama do *game*.

A realização desta pesquisa se justifica por apresentarmos fundamentos relevantes para compor o arcabouço teórico e bibliográfico no âmbito de pesquisas

² A sigla *GOTY* representa a frase *game of the year* ou jogo do ano (**tradução nossa**). Esse título é concedido apenas a um jogo no ano, que se tenha se destacado pela sua excelência em diversos aspectos, o prêmio seria equivalente ao Oscar quando falamos em filmes. Com o prêmio, normalmente, as produtoras lançam novamente o *game* com a sigla na capa e todas as atualizações e conteúdos adicionais inclusos no *game* até a data da premiação e relançamento.

³ Uma série de videogame baseada no herói *Batman*, produzida pela *Rocksteady Studios* e *Warner Bros. Games Montréal*. A série conta com os títulos: *Batman: Arkham Asylum* (2009); *Batman Arkham City* (2011); *Batman Arkham Origins* (2013) e *Batman Arkham Knight* (2015). Há outros jogos com a nomenclatura de *Arkham* no título, porém são jogos para plataformas móveis.

⁴ Que vem oficialmente com o *game*, introduzido e disponibilizado no jogo pela produtora e desenvolvedora.

acadêmicas da área de tradução. Consonantemente, buscamos contribuir para o preenchimento de lacunas de informações relativas à tradução no universo dos jogos eletrônicos, especificamente de jogos localizados em português. Apesar de já existirem trabalhos acerca do tema e jogo, nossa pesquisa difere-se delas, uma vez que tratamos dos aspectos relacionados à recepção do *game*, elementos culturais, questões tradutórias e legendagem, e como esses elementos influenciam na experiência do jogador. Além de que, as teorias específicas sobre a tradução, legendagem e localização de *games*, estão em pleno desenvolvimento e transformações, oferecendo margem para novas análises.

Esta pesquisa se constitui de forma qualitativa, pois até certo ponto haverá conclusões e raciocínios que terão certo grau de subjetividade. Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa:

[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e nos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2001, p.14 *apud* FONSECA, 2002, p.20).

Por descrever o *game*, suas legendas em inglês/português e demais referências culturais e contextuais, esse trabalho se enquadra, também, na categoria de pesquisa descritiva, sendo que “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002, p.42). Por fim, encaixa-se, também, no âmbito de pesquisa bibliográfica, visto que “é feita a partir do levantamento de referências teóricas “já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, página de *web sites*” (MATOS E LERCHE: 40 *apud* FONSECA, 2002, p.31).

Divide-se em três partes este trabalho. Na primeira delas, fizemos uma breve contextualização dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, assim como um panorama da criação e percurso da personagem Batman, por meio das mídias até o videogame, a fim de situar nossos leitores no âmbito desta pesquisa, mostrando assim a relevância e história da temática.

Na segunda etapa, trabalhamos com conceitos chave de análise de legendagem, localização e procedimentos técnicos de tradução. Nesse momento, abordamos as normas técnicas de legendagem audiovisual a partir dos postulados da

ABNT NBR 15290 (2016). Para tal, pormenorizamos os aspectos da legendagem e localização dos jogos eletrônicos por meio da apresentação do artigo Tradução audiovisual e vídeo game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City de Rodolpho Camargo (2013). O seu trabalho analisa os parâmetros linguísticos consonantemente com os parâmetros técnicos da legendagem audiovisual. Ainda, fizemos uso da dissertação de mestrado *Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil* de Ricardo Vinicius Ferraz de Souza (2015). Ambas as pesquisas serviram como complemento teórico a este trabalho, além de servirem como base para dialogar com nossa própria análise.

Adicionalmente, tratamos da transposição cultural segundo a Teoria dos Polissistemas culturais de Itamar Even-Zohar (2013). Com essa teoria foi possível criar hipóteses acerca do movimento dos componentes semióticos, tais como a tradução, buscando mostrar uma relação entre as literaturas, signos semióticos e cultura. Portanto, nos foi pertinente na análise do *game*, pois o jogo se encontra dentro de um polissistema cultural.

Ademais, tivemos como pilares estruturais nesta segunda parte do trabalho dois autores que tratam de procedimentos tradutórios e assuntos relacionados à tradução, a saber, Antoine Berman (1999) e Rafael Lanzetti *et al.* (2009), que trazem conceitos fundamentais para a investigação das legendas do jogo *corpus* deste trabalho. O trabalho de Rafael Lanzetti *et al.* (2009) propõe uma sistematização dos procedimentos técnicos da tradução, especialmente os procedimentos estrangeirizadores e domesticadores nos serão válidos durante a análise das legendas do game *Batman Arkham City* (2012). Por intermédio da ótica levantada por essa teoria, identificamos e explicitamos estrangeirizações ou domesticações na tradução e quais são seus efeitos na construção de sentidos na legenda localizada na língua-alvo.

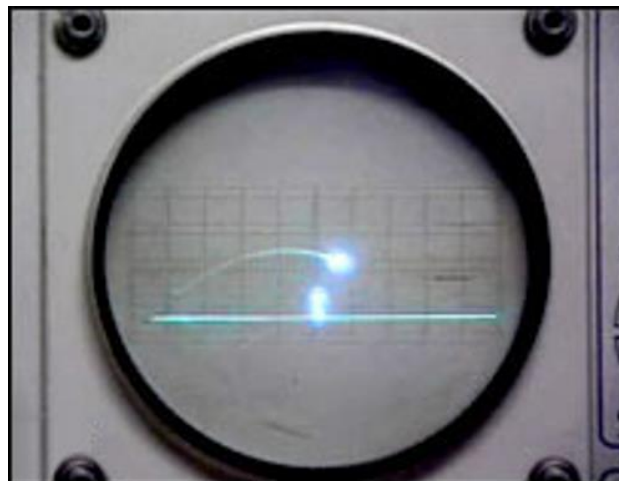
Como terceira e última parte, apresentamos o capítulo de análise do *game*, nele disponibilizamos algumas imagens capturadas durante o jogo, a partir dos dados presentes nas imagens fizemos nossa análise. Nesse momento, pusemos em prática todo o material das partes anteriormente dissertadas.

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL E NO MUNDO

Na atualidade, qualquer pessoa que possua o mínimo de acesso à informação já ouviu algo a respeito sobre a febre dos jogos *mobiles*⁵ como *Free Fire*, *Fortnite* ou *Clash Royale*. Hoje é possível transportar no seu bolso e segurar na palma da sua mão aparelhos eletrônicos com poder de processamento inúmeras vezes maior que aparelhos do passado que, por vezes, eram maiores que geladeiras. Entre esses dois extremos tecnológicos houve um longo período de evolução, adaptação e atenção às demandas que a sociedade impunha nas indústrias de entretenimento de sua época.

Nesse sentido, inicia-se a trajetória do videogame. O físico nuclear Ralph H. Baer, apesar de ser mais conhecido por participar da criação da bomba nuclear, foi o idealizador do primeiro jogo eletrônico, criado em 1958 com o nome de *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*. O jogo consistia em uma espécie de partida de tênis que era visualizada em um osciloscópio⁶ (BATISTA *et al.*, 2007).

Figura 1: Osciloscópio exibindo o jogo Tennis Programming



Fonte: GameHall⁷

De acordo com Nesteriuk (2018, p.4), em 1962 era desenvolvido pelo pesquisador do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) Stephen Russel, o jogo

⁵ Jogos desenvolvidos para celulares smartphones.

⁶ Segundo o Moderno Dicionário da Língua Portuguesa Michaelis, instrumento que torna constantemente visíveis as oscilações elétricas, muito usado por operadores de vídeo para ajustar as imagens a serem transmitidas.

⁷ Disponível em: <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 24 ago. 2020.

Spacewar. O *game* se propunha a simular conceitos da física espacial. Em *Spacewar*, o jogador controla uma nave que deveria combater naves inimigas que sofriam influências de aceleração e gravidade.

Figura 2: Pesquisadores do MIT jogando *Spacewar*



Fonte: MIT Museum Collections⁸

O novo protagonista na história dos videogames é outro cientista dos laboratórios de MIT, Nolan Bushnell, que jogava sessões de *Spacewar* durante os momentos livres no laboratório. Em 1971, o cientista desenvolveu o *Computer Space*, espécie de videogame muito similar aos fliperamas⁹ que fizeram grande sucesso até seu declínio nos anos 90 com a popularização dos videogames residenciais. O jogo era semelhante ao *Spacewar*, porém o título de Nolan estava instalado em uma máquina eletrônica conhecida por *arcade*¹⁰ que foi distribuída em alguns shoppings centers e, quem tivesse interesse, poderia jogar em troca de algumas moedas (NESTERIUK, 2018).

⁸ Disponível em: <http://museum.mit.edu/150/25>. Acesso em: 24 ago. 2020

⁹ Os *arcades*, também conhecidos como fliperamas, são máquinas de jogos de uso público. Para utilizá-los são necessárias fichas ou moedas que podem ou não ser encontradas em casas especializadas (CLUA e BITTENCOURT, 2005 apud BATISTA et al, 2007).

¹⁰ Existe uma diferença entre os pioneiros fliperamas e os *arcades*, apesar de ambos funcionarem no esquema de inserir moedas ou fichas para iniciar o jogo, o fliperama é uma máquina que possuía jogos como o famoso Pinball, dependente de botões de acionamento, objetos que compõem o jogo e palhetas físicas ou mecânicas. Enquanto os *arcades* são máquinas eletrônicas e os jogos independem de objetos mecânicos para serem jogados, sendo o jogo criado e jogado virtualmente.

Posteriormente, Nolan Bushnell e Ted Dabney se unem para criar a empresa *Atari* à época “especializada no desenvolvimento de jogos para fliperamas” (ARANHA, 2004 apud BATISTA *et al.*, 2007). Seu primeiro jogo, de 1972, foi um sucesso, intitulado *Pong*, possuía semelhanças ao jogo *Tennis Programming*. A diferença entre os dois jogos é que o *Tennis Programming* era um campo de tênis visto de um ângulo lateral enquanto no *Pong* o campo é visto a partir de um ângulo aéreo.

Figura 3: Máquinas Computer Space



Fonte: videogame historian¹¹

Adiante, segundo Virgens (2019, p.3), *Magnavox Odyssey* foi o primeiro videogame caseiro, entretanto a novidade teve sua estreia limitada entre Estados Unidos e Europa, e o lançamento ocorreu em 1972. No Brasil a novidade dá as caras apenas três anos mais tarde com a importação de um pequeno lote do console, apenas o manual e a caixa com informações em português eram produzidos em terras brasileiras.

Conforme Virgens (2019), O primeiro videogame completamente nacional foi lançado em 1977 pela *Philco-Ford*. Nomeado de Telejogo, o console possuía 3 jogos, sendo eles Paredão, Futebol e Tênis, esse último semelhante ao já mencionado *Pong*, essas incessantes “cópias” demonstram a limitação dos hardwares da época e a dificuldade de evoluir a tecnologia a um custo comercializável. Todavia, isso não impediu o sucesso do console, visto que dois anos depois produziu-se o Telejogo 2, esse com dez jogos, todos baseados em esportes.

¹¹ Disponível em: <https://videogamehistorian.wordpress.com/tag/computer-space/>. Acesso em: 25 ago. 2020.

No mesmo ano, 1977, a *Atari* lançou seu console nomeado de *Atari 2600*, que foi um gigantesco sucesso fora do Brasil. Entretanto, na década de 80, sanciona-se a lei Nº 7232, de outubro de 1984, popularmente conhecida como “reserva de mercado”. Essa lei tinha o intuito de estimular o crescimento do mercado eletrônico e de informática nacional, impedindo a importação desses produtos.

Como a Reserva de Mercado impedia que empresas brasileiras importassem e distribuíssem o Atari 2600 norte-americano no país, algumas empresas criaram uma "solução" para essa política: trazer algumas unidades de Atari 2600 dos EUA por seus executivos ou engenheiros e tentar realizar o que é conhecido como “engenharia reversa” desses consoles, ou seja, a partir da análise dos componentes do equipamento original, partiu-se para a fabricação de consoles “compatíveis” com o Atari 2600, com mistura de componentes nacionais e importados. Esses consoles seriam chamados de clones. O primeiro clone de Atari 2600 lançado no Brasil foi o CX-2600, fabricado por uma empresa chamada "Atari Eletrônica Ltda.". O CX-2600 foi lançado em 1980, apenas três anos após o lançamento do Atari nos EUA (CHIADO, 2013 apud FERREIRA, p.4, 2017).

De acordo com Virgens (2019), foi nesse contexto que Joseph Maghrabi fundou a empresa *Atari Eletrônica Ltda* no Brasil. No ano de 1980 a empresa lançou sua versão do *Atari*. Joseph importava placas mães e chips e era responsável apenas pela montagem do console. Conforme Ferreira (2017), muitas das empresas que desenvolviam consoles dessa maneira conseguiam os insumos de importação por meios ilegais ou brechas na lei.

Com a ascensão dos consoles equipados com entrada para cartuchos¹² viu-se a oportunidade de atender a demanda de produção desses no Brasil, evitando, assim, a importação. Então o supracitado Maghrabi, também fundou a empresa Canal 3, em 1981, a primeira a fabricar cartuchos por aqui (VIRGENS, 2019). Com capacidade de produção de dois mil cartuchos mensais, não conseguiam atender a demanda nacional que aumentava significativamente. Mais tarde a *Dynacom* também começa a produzir cartuchos, mas ao contrário da Canal 3, “a *Dynacom* manteve as instruções

¹² Cartuchos ou fitas, como ficou mais conhecido no Brasil, eram dispositivos de armazenamento de dados utilizados para salvar os jogos de determinados videogames. Possuíam o que hoje conhecemos como ROMs (read only memory). Possibilitaram que um console pudesse executar centenas de jogos diversos, apenas por trocar o cartucho, sendo que os jogos não ficavam mais armazenados no console, mas sim no cartucho. (SAVIOLI, Mauricio. Os cartuchos são nossos clássicos imortais/#:~:text=Lan%C3%A7ado%20em%201972%2C%20o%20Magnavox,videogame%20atrav%C3%A9s%20de%20seus%20conectores. Disponível em: <http://warpzone.me/os-cartuchos-sao-nossos-classicos-imortais/#:~:text=Lan%C3%A7ado%20em%201972%2C%20o%20Magnavox,videogame%20atrav%C3%A9s%20de%20seus%20conectores>. Acesso em: 30 ago. 2020

no cartucho em inglês, pois para seus fundadores, caso fossem traduzidas para o português passariam a sensação de baixa qualidade” (VIRGENS, 2019, p.5).

Vale ressaltar, que os cartuchos já existiam desde o *Magnavox Odyssey*, porém nele os cartuchos não possuíam dados gravados, apenas ativavam chaves dentro do console que alternavam os jogos nele gravados. O primeiro console com cartucho com dados gravados foi o *Fairchild Channel F*, porém apenas o *Atari 2600* ocasionou uma grande demanda global de cartuchos em decorrência a sua popularidade, em especial no Brasil devido ao que Ferreira (2017) chama de clones, as construções nacionais do *Atari 2600*, inclusive os cartuchos começaram a ser clonados nesse período.

Os anos que se seguiram desde a criação do *Atari*, em especial os clones no Brasil, foram de grande sucesso de vendas. Nem mesmo o evento que é conhecido como *crash* dos videogames¹³ que ocorreu em 1983 por todo o mundo, primordialmente nos Estados Unidos, chegou a abalar o comércio nacional de videogame, como Virgens (2019) afirma:

O boom do mercado nacional de videogames, observado no segundo semestre de 1983 prosseguiu firme no ano seguinte. A demanda permaneceu em ascensão, de modo que no primeiro trimestre de 1984 foram vendidos 200 mil consoles e quase um milhão de jogos, quantidade essa que movimentou 40 bilhões de cruzeiros. Enquanto o mercado nacional se expandia, nos EUA berço dos videogames, em 1983, a Atari registrou prejuízos superiores a meio bilhão de dólares, a Mattel amargou perdas de mais de 200 milhões de dólares e a Coleco teve seus lucros reduzidos em 87%. (VIRGENS, 2019, p.14)

Conforme Virgens (2019), outro setor que cresceu no Brasil devido aos videogames foram as locadoras, apenas em São Paulo havia 250 locadoras que disponibilizavam vários jogos em seu catálogo. Com o sucesso estrondoso e a competição entre as inúmeras fabricantes de videogames, derrubou-se os preços e trouxe mais opções de pagamento. Para aumentar ainda mais a popularidade dos videogames, as primeiras competições da categoria começaram a surgir. Revistas começaram a criar seções especializadas sobre videogames com avaliações de jogos.

¹³ O ano de 1984 marcou o chamado grande crash do videogame, com inúmeras empresas quebrando e o consumo caindo vertiginosamente. Não há um consenso sobre o que poderia ter levado a esta situação que quase pôs fim ao sucesso meteórico dos videogames, mas a saturação do mercado, a falta de títulos (jogos) diferenciados e de boa qualidade, e a má administração das empresas são apontados por alguns como os principais fatores dessa crise. (NESTERIUK, 2018, p.5)

De acordo com Virgens (2019), a primeira revista especializada no assunto foi a *Micro & Video*, que surgiu em 1983. Dentre as seções sobre videogame da revista a que mais se destacava era a seção de cartas, que tinha como objetivo sanar as dúvidas dos leitores sobre jogos, consoles e compatibilidades. Logo em 1985, a revista encerra sua sessão de cartas, sobre cujo episódio citamos as palavras de Virgens:

Questionados sobre o encerramento, na coluna de cartas, a resposta dos editores, no décimo quinto número foi o de que ela fora suspensa pela ausência de novos produtos e acessórios, muito embora as vendas ainda permanecem em alta. Prenúncio do fim da primeira onda dos videogames no mercado brasileiro. (VIRGENS, 2019, p.20).

Em conformidade com Virgens (2019), o mercado nacional de videogames deu-se de forma peculiar, visto que seu surgimento e ápice ocorreu quando o mercado de videogames estrangeiro estava se deteriorando e o Brasil não apresentava um bom cenário econômico. A indústria dos jogos eletrônicos crescia enquanto o desenvolvimento industrial em geral estava declinando.

Entretanto, segundo Virgens (2019), a demora da chegada desse nicho na indústria beneficiou o setor no Brasil, pois o que vinha para cá eram apenas produtos que já haviam sido testados e feito sucesso em outros países. Porém, com o tempo, o *crash do videogame* acabou atingindo o Brasil, com o mercado estrangeiro estagnado, sem produzir novidades, o mercado nacional também não era mais abastecido com novos títulos ou consoles. A inovação e lançamentos eram o combustível que impeliam o consumidor a adquirir e consumir jogos e consoles. Sem inovação os jogadores e possíveis novos jogadores perderam o interesse nos produtos.

Nesse cenário de recessão na indústria mundial dos videogames, o Japão, em 1985, começa a se destacar com sua linha *Nintendo Entertainment System*, com um poder de processamento significativo que permitia exibir até 24 cores. Posteriormente o Japão lançou o *Master System* ainda mais potente permitindo exibir até 52 cores simultaneamente no televisor. No Brasil, essas novidades apareceram apenas em 1989 através de produtos similares apresentados pela *Dynacom*. Entretanto, foi através da empresa *Tec Toy* e uma parceria direta com a japonesa *Sega* que foi possível termos de forma licenciada o mais potente videogame até então o *Master System* (VIRGENS, 2019).

Como não poderia ser diferente, nesse segundo momento ascendente dos videogames, houve a restauração do mercado dos clones no Brasil. A empresa Gradiente lançou o console *Phantom System*, enquanto a atualmente extinta CCE apresentou o *Top Game*. Ambos os produtos citados eram compatíveis com o sistema NES presente nessa nova geração de consoles 8-bit (VIRGENS, 2019, p.25). Entretanto, já em 1990 o *Tec Toy* foi responsável por trazer o novíssimo *Mega Drive*, com sistema de 16-bit e capaz de exibir 512 cores, dez vezes mais que seu antecessor *Mega System*.

Virgens (2019) cita que em 1993 a gigante Nintendo, em parceria com a brasileira *Playtronic*, lança oficialmente no Brasil o console *Nintendo Entertainment System*, popularmente conhecido como SNES. Console potente, apresentado em 16-bit com 256 cores. O diferencial dessa nova geração de consoles foi que os jogos não apenas mostravam placares e pontuação do jogador, pois agora os jogos contavam histórias e enredos, o que permitiu a criação de personagens icônicos como o Super Mario.

Na década de 1990, as inovações tecnológicas levaram ao surgimento dos CDs, recurso que expandia dezenas de vezes a capacidade de armazenamento de informações que um jogo poderia carregar em relação aos cartuchos. Adaptadores surgiram para que os consoles disponíveis na época pudessem fazer a leitura desses CDs. No ano de 1991, a empresa *Tec Toy* foi responsável por trazer o primeiro jogo traduzido para o português. Em 1994, chegou ao Brasil um novo console, agora de 32 bits e com capacidade de apresentar 32,768 cores (VIRGENS, 2019, p.30).

Setembro de 1996 é a data de lançamento do memorável *Playstation 1* no Brasil, sendo que no Japão o lançamento aconteceu meses antes. Esse console já vinha com leitor de CDs de forma nativa, dispensando o uso de adaptadores e possuía um processador superior em relação aos outros consoles da época (VIRGENS, 2019, p.41). Segundo Virgens (2019), no ano 2000, no Japão surge o *Playstation 2*, que chegou ao Brasil apenas nove anos mais tarde. Além de reproduzir jogos e músicas, esse console podia reproduzir DVD, uma evolução do CD, tendo uma capacidade de armazenamento dez vezes maior. Sua capacidade gráfica aprimorada, juntamente com a inovação e capacidade dos DVDs, permitiu que os jogos evoluíssem em todos os aspectos, sonoros, gráficos, enredo e imersão. A *Microsoft* fez concorrência direta com o *Playstation*, desenvolvido pela gigante *Sony*, com seu console *Xbox*

(VIRGENS, 2019, p.46). Ambos despontavam em vendas e fama em relação aos consoles de outras empresas.

No decorrer da década outros consoles foram lançados, tais como o *Xbox 360*, no ano de 2005, o *Playstation 3*, lançado em 2006, e o Nintendo Wii no mesmo ano, consoles da *Microsoft*, *Sony* e *Nintendo*, respectivamente, as três gigantes do mercado atualmente. Em 2013, ano de lançamento dos *Playstation 4* e *Xbox One* e seus sucessores *Playstation 5* e *Xbox Series X*, ambos de 2020. A evolução das últimas gerações é surpreendente, com jogos que beiram a realidade no aspecto gráfico, enredos que por vezes superam longas-metragens de *Hollywood* e jogabilidade cada vez mais ampla.

Portanto, após essa breve descrição histórica do caminho dos videogames no mundo e em nosso país, nos resta responder uma questão importante e de extrema pertinência ao tema deste trabalho: Onde se encontra a personagem *Batman* nessa cronologia do mundo dos games? Com o intuito de responder a esse questionamento, o próximo subcapítulo foi idealizado.

1.1.1 Criação e progresso da personagem *Batman* através das mídias até o videogame

Deve-se imaginar que a personagem *Batman* é uma criação de longa data, devido ao seu enorme prestígio e popularidade, isso sem levar em conta quantas gerações já ouviram histórias sobre a personagem. Que atire a primeira pedra quem nunca ouviu falar no seguinte enredo: um menino chamado *Bruce Wayne* sai com seus pais de um cinema e, adiante, ao entrarem em um beco, são surpreendidos por um assaltante, esse meliante acaba por assassinar os pais do menino que já na fase adulta se torna o *Batman*, personagem que busca justiça através de métodos próprios para limpar sua cidade, *Gotham City*, da intensa onda de crimes que assola o local.

Por sua vez, provavelmente uma parcela muito menor da população tenha conhecimento da origem do universo *Batman*. A personagem é uma criação estadunidense, pois essa é a nacionalidade de seus dois idealizadores: Bob Kane e Bill Finger. Como conta Nery (2016), a personagem *Superman* criada em 1938 estava em estrondoso sucesso desde sua primeira publicação na revista *Action Comics*. Desse modo, a revista *Detective Comics*, que teve sua primeira publicação em 1937, com histórias voltadas ao tema policial, viu a necessidade de criar um personagem

aos moldes de *Superman*. O editor da revista solicitou tal personagem aos colaboradores da revista na época.

Foi assim que Bob Kane e Bill Finger moldaram a personagem Batman, que estreou nos quadrinhos em maio de 1939, na edição de nº 27 de *Detective Comics*. Como Nery (2016) relata, a personagem fez sucesso instantâneo, mesmo sem possuir superpoderes como seu concorrente Superman. Batman já surge nas revistas maduro e como um combatente experiente, apenas algumas edições mais tarde que é narrada a origem da personagem. No Brasil a história não tarda a chegar, apenas 8 edições mais tarde, equivalente a edição nº 35 da revista *Detective Comics*, chega a primeira edição de *Batman* em nosso país.

Dito isso, vale ressaltar, como o autor cita em seu livro *Batman – A Trajetória* por Lincoln Nery, de 2006, no Brasil os direitos de publicação das histórias de Batman passaram por diversas editoras. O Lobinho é o nome da revista precursora da personagem no Brasil, responsável pelas publicações entre 1940 e 1948, ano no qual perdeu os direitos de publicações. A segunda revista a possuir os direitos do Homem-Morcego no Brasil foi a editora Ebal, que passou, também, a publicar as histórias de Superman. A partir desse ponto foram tantas editoras que passaram a publicar que mais nos vale fazer um breve apanhado, algumas das revistas brasileiras que publicaram histórias do *Batman* são: revista Mirim, Almanaque O Lobinho, revista O Guri, O Globo, O Globo Juvenil, Novo O Globo Juvenil, revista Biriba, *Shazam!*, Almanaque *Shazam!*, Almanaque Heróis, revista *Batman*, Almanaque *Batman*, Almanaque *Superman* e *Batman* dentre várias outras.

Em decorrência do estrondoso sucesso da personagem nas HQs, não poderia ser diferente, o universo de *Batman* passa a ser representado em outros formatos como séries televisivas, filmes de ação e animações. Abaixo se encontram tabelas que demonstram a trajetória da personagem ao longo dos anos nas diferentes mídias:

Tabela 1: Obras filmicas do universo Batman

| Descrição | Título | Ano |
|-------------------------------------|-----------------|------------|
| Primeiro filme “Adam West” | Batman: o filme | 1966 |
| Antologia The Batman Motion Picture | Batman | 1989 |
| | Batman Returns | 1992 |
| | Batman Forever | 1995 |
| | Batman e Robin | 1997 |
| Trilogia Christopher Nolan | Batman Begins | 2005 |
| | The Dark Knight | 2008 |

| | | |
|-----------------------|------------------------------------|--------------------|
| | The Dark Knight Rises | 2012 |
| Universo estendido DC | Batman v Superman: Dawn of Justice | 2016 |
| | Esquadrão Suicida | 2016 |
| | Liga da Justiça | 2017 |
| | Liga da Justiça | 2021 |
| Outros filmes | Coringa | 2019 |
| | The Batman | Previsto para 2022 |

Fonte: Adaptado de Tillman (2021)¹⁴

Tabela 2: Seriados de ação do universo Batman

| Descrição | Título | Ano |
|---------------|----------------|------|
| Série teatral | O Batman | 1943 |
| Série teatral | Batman e Robin | 1949 |
| Série de TV | Batman | 1966 |
| Série de TV | Gotham | 2014 |
| Série de TV | Titãs | 2018 |
| Série de TV | Pennyworth | 2019 |
| Série de TV | Batwoman | 2019 |

Fonte: Adaptado de Tillman (2021)¹⁵

Tabela 3: Séries e filmes animados do universo Batman

| Descrição | Título | Ano |
|---------------------|-----------------------------|------|
| Série de TV animada | Batman: The animated Series | 1992 |
| Filme de animação | Batman: Under the Red Hood | 2010 |
| Filme de animação | Batman: Ano Um | 2011 |
| Filme de animação | The Dark Knight Returns | 2012 |
| Filme de animação | Batman: The Killing Joke | 2016 |
| Filme de animação | Lego Batman | 2017 |

Fonte: Adaptado de Tillman (2021)¹⁶

Quanto aos filmes e séries animadas, a tabela serve como um demonstrativo geral das obras mais marcantes para esse tipo de mídia, pois o número de publicações no formato animado supera a marca de vinte títulos, contando com publicações nos mais variados anos, chegando a possuir participações especiais de personagens de outros autores, tais como: Tartarugas Ninjas e *Scooby-Doo*.

Vê-se, então, que a personagem e seu universo caíram nas graças do povo, passando por incontáveis edições de *HQs* nas mais variadas editoras, posteriormente adaptado para as telas de cinema e televisão através de filmes que marcaram o cinema com consagrados atores como *Adam West* em 1966, *Michael Keaton* e *Jack Nicholson* no ano de 1989, *Jim Carrey* em 1995, *Jorge Clooney* em 1997, *Christian*

¹⁴ Disponível em: <https://www.pocket-lint.com/pt-br/tv/noticias/149433-cronograma-do-batman-melhor-ordem-de-visualizacao-do-filme-do-batman#6>. Acesso em: 28 jul. 2021

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

Bale, Heath Ledger e Tom Hardy na trilogia que iniciou em 2005 dentre outros. Além das já citadas, e inúmeras, obras de animação.

Com isso, o videogame não ficaria de fora, com diversos títulos ao longo de décadas, desenvolvidos por diferentes produtoras para diferentes plataformas, os jogos do Homem-Morcego fizeram sucesso, alguns nem tanto, já outros se tornaram verdadeiras obras canônicas no universo do *games*, se é que podemos usar essa nomenclatura para esse tipo mídia. Abaixo há a tabela que compila os jogos criados sobre o *Batman* até o momento:

Tabela 4: Jogos eletrônicos do universo Batman

| Título | Ano | Produtora/Desenvolvedora |
|------------------------------------|------------|---|
| Batman | 1986 | Ocean Software |
| Batman: The Caped Crusader | 1988 | Special FX Software |
| Batman | 1989 | Sunsoft |
| Batman: Returno of the Joker | 1991 | Sunsoft |
| Batman Returns | 1992 | Konani |
| The Adventures of Batman and Robin | 1994 | Konami, Clockword e Novotrade |
| Batman Forever | 1995 | Probe Entertainment e Acclaim |
| Justice League Task Force | 1995 | Sunsoft e Blizzard |
| Batman Beyond: Return of the Joker | 2000 | Ubisoft |
| Batman: Dark Tomorrow | 2003 | Kemco |
| Batman: Rise of Sin Tzu | 2003 | Ubisoft e Warner Bros |
| Batman Begins | 2005 | Eurocom |
| Lego Batman: The Videogame | 2008 | Traveller's Tales e Warner Bros |
| Mortal Kombat vs DC Universe | 2008 | Midway Games |
| Batman: Arkham Asylum | 2009 | Rocksteady |
| DC Universe Online | 2011 | Sony Online's Austin studio |
| Batman: Arkham City | 2011 | Rocksteady |
| Injustice: Gods Among Us | 2013 | NetherRealm Studios, High Voltage Software e Armature Games |
| Batman: Arkham Origins | 2013 | Warner Bros |
| Batman: Arkham Knight | 2015 | Rocksteady |
| Batman: The Telltale Series | 2016 | Telltale e Warner Bros |
| Batman: The Enemy Within | 2018 | TellTale e Warner Bros |

Fonte: Adaptado de Davis (2020)¹⁷

Para não nos limitarmos apenas a tabelas, títulos e datas, trouxemos duas imagens para ilustrar a evolução dos jogos no aspecto gráfico ao decorrer das décadas:

¹⁷ Disponível em: <https://br.ign.com/batman-2/72032/feature/a-historia-do-batman-nos-games>. Acesso em: 28 jul. 2021

Figura 4: Imagem do jogo Batman de 1989, primeiro jogo baseado na personagem Batman



Fonte: IGN Brasil¹⁸

Figura 5: Imagem do jogo Batman Arkham Knight de 2015



Fonte: IGN Brasil¹⁹

A Figura 4 demonstra o primeiro *game* lançado baseado na personagem, enquanto a Figura 5 demonstra o último jogo lançado da série *Arkham*. Como pode

¹⁸ Disponível em: <<https://br.ign.com/batman-2/72032/feature/a-historia-do-batman-nos-games>>.
Acesso em: 29 julho. 2021

¹⁹ Ibid.

ser visto, as produtoras souberam aproveitar a evolução da capacidade gráfica e de armazenamento dos consoles, como explicamos no capítulo anterior, para dar mais notoriedade a personagem nos videogames. Porém, a evolução não aconteceu apenas no aspecto visual, mas, também, no *gameplay*, imersão, enredo e trilha sonora.

Por fim, o universo de *Batman* é bem quisto por uma parcela significativa da população mundial, ano após ano trilhando firmemente seu nome na cultura pop. O seu percurso entre mídias distintas, a grande quantidade de títulos em cada uma dessas, aliado de *crossovers*²⁰, que aconteceram tanto no cinema quanto nos *games*, demonstra isso. Dessa maneira, no tópico a seguir, trataremos da recepção do jogo *Batman Arkham City* (2012) na época de seu lançamento, buscando exemplificar a qualidade do jogo e como o título foi recebido pelo público e crítica especializada.

1.1.2 A recepção do *game* no Brasil e Estados Unidos

É inegável que o ápice da personagem *Batman* no mundo dos games foi atingido com a série de jogos *Arkham*, iniciada no ano de 2009 com o jogo *Batman: Arkham Asylum*. O game não possuía legendas em português e por esse motivo optamos por analisar o segundo jogo da série lançado em outubro de 2011 e recebendo uma edição especial chamada *Batman Arkham City Goty* em maio de 2012, como já explanamos detalhadamente anteriormente.

O *game Batman Arkham City* (2012) se situa logo após os acontecimentos do primeiro jogo da série, sendo uma excelente continuação. De forma resumida, o jogo inicia com Bruce Wayne discursando em frente a prisão intitulada de *Arkham City*. Nesse instante, o vilão professor Hugo Strange, já ciente da identidade secreta de Wayne, executa o sequestro do milionário durante o discurso. Posteriormente, Bruce consegue escapar dos domínios do professor e, dentro de *Arkham City*, começa a explorar a prisão. Nela se vendo obrigado a lutar contra diversos inimigos clássicos das *HQs* como: Coringa; Hugo Strange, Ra's al gu, Solomon Grundy, Charada e Mr. Frio. Tudo ocorre enquanto luta contra o tempo, investigando o chamado protocolo 10 e buscando um antídoto para uma toxina injetada em seu sistema sanguíneo, feito

²⁰ Quando um ou mais personagens de histórias e universos distintos são representados juntos em uma obra.

realizado pelo Coringa logo nos primeiros minutos do jogo. Esse é um enredo intenso, inegavelmente.

Sendo, também, intensas as notas, críticas e comentários sobre o *game*, nesse aspecto, cremos ser pertinentes os postulados do teórico Itamar Even-Zohar (2013), que serviram como pilar para o compilado de dados acerca da recepção do *game* no Brasil e fora dele. O autor israelense é responsável por criar a Teoria dos Polissistemas Literários, postulando que:

A ideia de que fenômenos semióticos, ou seja, os modelos de comunicação humana regidos por signos (tais como a cultura, a linguagem a literatura, a sociedade), podem ser entendidos e estudados de modo mais adequado se os considerarmos como sistemas, mais que como conglomerados de elementos díspares, converteu-se em uma das ideias diretrizes do nosso tempo na maior parte das ciências humanas e sociais. (EVEN-ZOHAR, 2013, p.1)

A teoria permite levantar hipóteses acerca do movimento de obras e componentes semióticos, inclusive no âmbito da tradução, Even-Zohar discorre sobre esse movimento centrífugo e centrípeto. Sendo que, por muito tempo, a tradução foi considerada como uma produção periférica no sistema:

Neste movimento opostamente centrífugo e centrípeto, os fenômenos são arrastados do centro à periferia, enquanto, no sentido contrário, certos fenômenos podem abrir passo para o centro e ocupá-lo. Um polissistema, no entanto, não se deve pensar em termos de um centro apenas e somente uma periferia, posto que teoricamente se supõem várias dessas posições. Pode ter lugar um movimento, por exemplo, no qual certa unidade (elemento, função) transfira-se da periferia de um sistema à periferia do sistema adjacente dentro do mesmo polissistema, e nesse caso poderá logo continuar movendo-se, ou não, até o centro do segundo. (EVEN-ZOHAR, 1990, p.3).

Esta teoria busca mostrar essa relação sincrônica e diacrônica das literaturas, signos semióticos e cultura. Essa teoria nos é pertinente na análise do *game*, pois apesar de os elementos linguísticos de um *game* não pertencerem à literatura, pode ser aplicada ao jogo nos diferentes polissistemas culturais. Consoante Even-Zohar:

As dinâmicas dentro do polissistema criam pontos de virada, ou seja, momentos históricos onde os modelos estabelecidos já não são mais viáveis para uma geração mais jovem. Em momentos assim, mesmo em literaturas centrais, a literatura traduzida pode assumir uma posição central. Isso é ainda mais verdadeiro quando, num ponto de virada, nenhum item do estoque local é tido como aceitável, o que resulta num “vácuo” literário. Nesse vácuo, é fácil para que modelos estrangeiros se infiltrem, e a literatura traduzida pode, em consequência, assumir uma posição central. (EVEN-ZOHAR, 1990, p.6)

É nesse aspecto que um game e seus signos semióticos podem ser configurados dentro do polissistema de Even-Zohar, primeiramente pelas questões culturais que serão transpostas e, também, pela tradução dos títulos. É ainda mais evidente essa movimentação entre a posição central e posição periférica quando vemos a escassez de títulos produzidos no Brasil e vemos títulos estrangeiros transformando-se em “cânones” dentro da cultura pop brasileira, como é o caso da série *Arkham*.

Vemos esse movimento centrífugo e centrípeto acontecendo com o universo da personagem Batman. Como dissemos anteriormente, o auge dos jogos foi atingido com a série *Arkham*, mas enquanto o primeiro game da série não se preocupou com o mercado brasileiro, pelo menos não na questão de inteligibilidade através da disponibilização de uma legenda traduzida/localizada, o segundo game da série teve esse cuidado. Não bastasse isso, outro exemplo desse movimento é a consagração da personagem com a trilogia de filmes de Christopher Nolan, que trouxe a personagem de volta aos holofotes da cultura pop. Entretanto, não nos compete saber se a boa receptividade do *game* ao redor do globo foi influenciada pelo sucesso dessas obras fílmicas que ocorriam concomitantemente, pois fugiria do escopo do trabalho. O que buscamos foi verificar e exemplificar a recepção do *game*, para tal buscamos na internet *reviews*, análises e comentários acerca do *game* na época.

Figura 6: Review americano do site Metacritic contendo nota da crítica especializada e nota do público gamer

BATMAN: ARKHAM CITY PlayStation 3

Warner Bros. Interactive Entertainment | Release Date: Oct 18, 2011 | Also On: PC, Xbox 360

Summary Critic Reviews User Reviews Details & Credits Trailers & Videos

Metascore
96
Universal acclaim
based on 42 Critic Reviews

User Score
8.8
Generally favorable reviews
based on 2945 Ratings

Summary: Developed by Rocksteady Studios, Batman: Arkham City builds upon the intense, atmospheric foundation of Batman: Arkham Asylum, sending players soaring into Arkham City, the new maximum security "home" for all of Gotham City's thugs, gangsters and insane criminal masterminds. Set inside the... Expand

Developer: Rocksteady Studios
Genre(s): Action Adventure, Fantasy, Fantasy, Open-World
of players: No Online Multiplayer
Cheats: On GameFAQs
Rating: T
More Details and Credits >

MUST-PLAY

Fonte: Metacritic²¹

²¹ Disponível em: <https://br.ign.com/batman-2/72032/feature/a-historia-do-batman-nos-games>. Acesso em: 29 jul. 2021

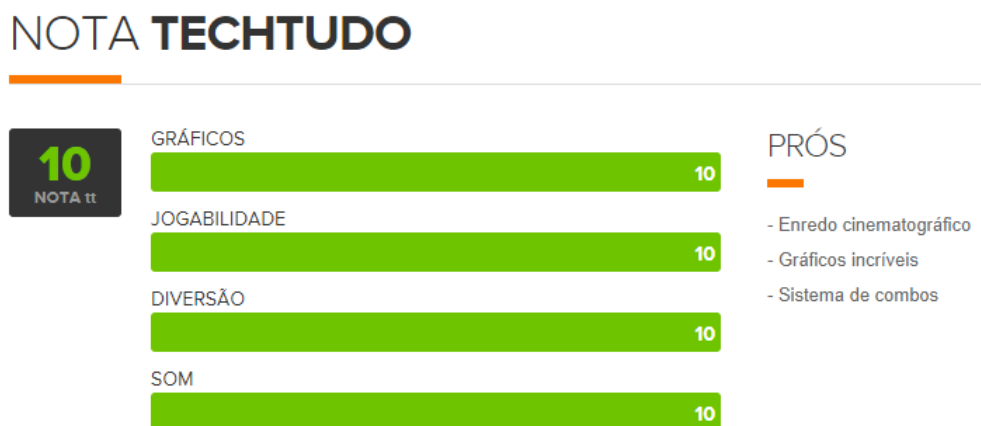
Figura 7: Review de crítica especializada, à esquerda e review deixado por usuário, à direita²²



Fonte: Metacritic²³

Percebe-se que tanto os estrangeiros especialistas, as revistas de jogos, quantos os usuários e *players*²⁴ do game receberam extremamente bem o título em questão, fazendo elogios consistentes acerca de diversos aspectos do jogo, assim como atribuindo altas notas em suas avaliações. No Brasil, o cenário não foi diferente, com ótimas avaliações, comentários e notas, como podemos ver nas figuras abaixo:

Figura 8: Avaliação sobre Batman Arkham City feito pelo site Techtudo



Fonte: TechTudo²⁵

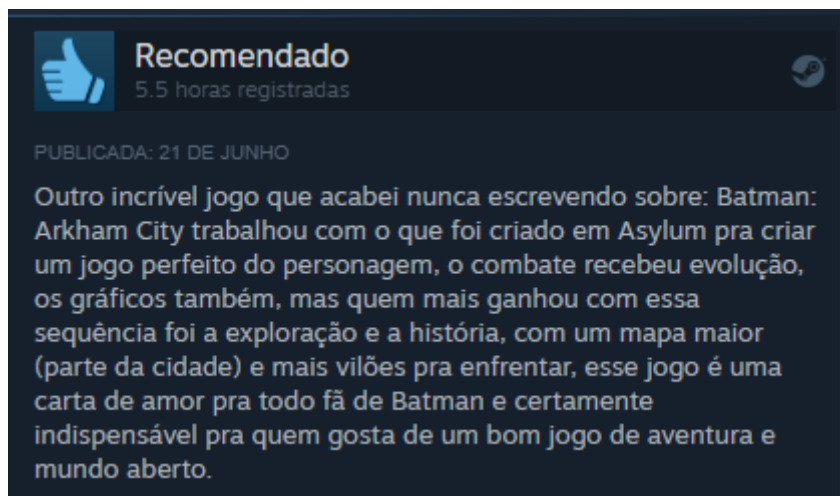
²² À esquerda: *Arkham City* deveria ser celebrado como uma brilhante conquista para o gênero de ação-aventura devido sua execução maestra. À direita: Eu escolhi esse jogo à meia noite e estou jogando por quase quatro horas agora e eu estou surpreso. Este é de longe um dos melhores [...] **(tradução nossa)**

²³ Ibid.

²⁴ Jogadores **(tradução nossa)**

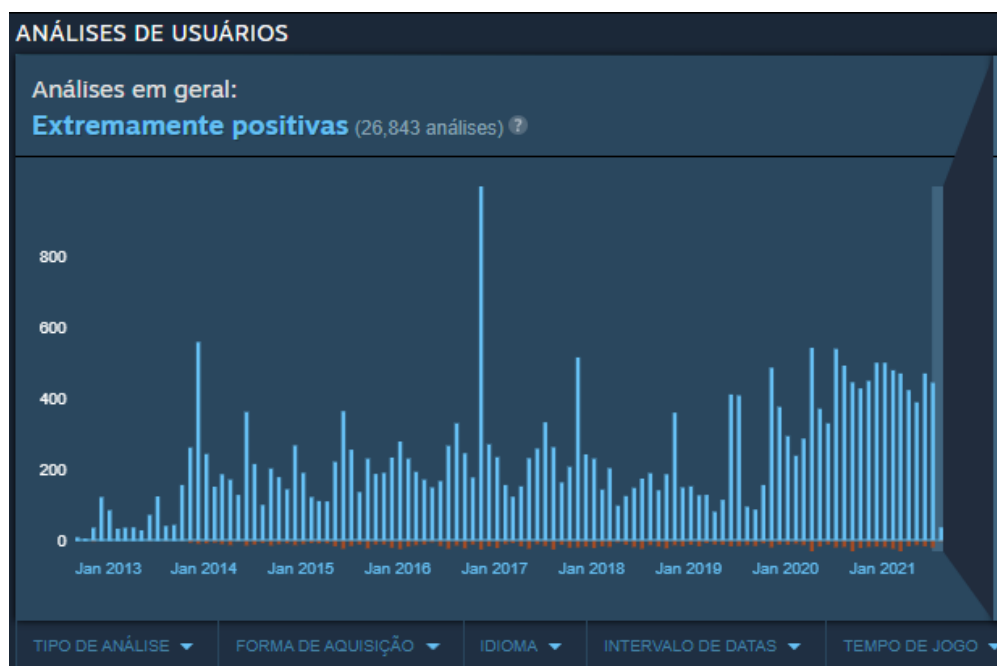
²⁵ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/batman-arkham-city.html>. Acesso em: 31 jul. 2021

Figura 9: Comentário deixado por jogador brasileiro no site da *Steam*



Fonte: *Steam*²⁶

Figura 10: Gráfico de análises extremamente positivas de usuários no site da *Steam*



Fonte: *Steam*²⁷

Ao analisarmos o gráfico acima, percebemos que o *game* foi se consagrando ao longo dos anos, cativando o público e recebendo cada vez mais avaliações, bastando-nos verificar o número de avaliações extremamente positivas em janeiro de

²⁶Disponível

https://store.steampowered.com/app/200260/Batman_Arkham_City_Game_of_the_Year_Edition/.

Acesso em: 31 jul. 2021

²⁷ Ibid.

2013 em comparação a janeiro de 2021. São oito anos que separam um extremo do outro no gráfico, mas mesmo assim o título conseguiu permanecer em ascensão. Tudo isso é ainda mais fascinante se pensarmos que nesse tempo a tecnologia dos *consoles* evoluiu, novos e modernos títulos surgiram, o que poderia ter tornado o *game* defasado, mas mesmo assim *Batman Arkham City* sobreviveu bem, provando estar cada vez mais ao centro do polissistema da cultura pop no âmbito dos games e, em nossa concepção, se tornando um cânone para *gamers* em geral, além de passagem obrigatória para fãs da personagem. A legendagem do jogo teve papel fundamental para a inserção do *game* nesse centro do polissistema, pois sem ela a experiência e acesso ao título teria sido limitada.

Tendo em mente os aspectos linguísticos da tradução, buscamos teorias que nos dessem sustento para analisarmos as ocorrências tradutórias presentes na legendagem e localização do jogo. Haja vista, o capítulo seguinte aborda as teorias de legendagem e localização, assim como as teorias relacionadas aos procedimentos técnicos da tradução.

2 CONCEITOS DE ANÁLISE DE LEGENDAGEM, LOCALIZAÇÃO E PROCEDIMENTOS TÉCNICOS DE TRADUÇÃO

Para compreendermos as nuances que possam estar embrionadas na legenda de um trabalho de tradução baseado em uma obra audiovisual, precisamos verificar alguns aspectos-chaves sobre a legendagem e a localização. Baseamo-nos nos postulados da Associação Brasileira de Normas Técnicas (2016)²⁸, para primeiramente categorizar alguns tipos de legendagem audiovisual.

Essas normas da ABNT fornecem diretrizes de legendagem e audiodescrição. Fazendo um panorama rápido, as diretrizes definidas pela ABNT NBR 15290 (2016, p.1) servem como “desenho universal”, que visa fornecer parâmetros para a realização de serviços de acessibilidade para um público amplo. Segundo a ABNT, é possível identificar os seguintes tipos de produtos de acessibilidade: dublagem, *EWBS*²⁹, janela de libras, legenda aberta, libras, legenda instantânea (*pop-on*), legenda em rolagem (*roll-up*), legenda oculta ao vivo, legenda oculta pré-gravada e legenda oculta pré-produzida.

Interpretamos a partir das normas descritas pela ABNT NBR 15290 (2016), que o trabalho de legendagem produzido em *Batman Arkham City*, pode ser categorizado como uma legenda aberta, pois a legenda aberta é:

[...] previamente integrada à imagem, com exibição incondicional, utilizada para exibição da tradução de língua estrangeira, transcrição de trechos com deficiência de clareza e para transcrição de programas onde haja demanda legal para a aplicação desse recurso [...] (ABNT NBR 15290, 2016, p.4)

Semelhante a essa categoria acima descrita há o “closed caption, CC legenda oculta em texto que aparece opcionalmente na tela do televisor a partir do acionamento do dispositivo decodificador, interno ou periférico [...]” (ABNT NBR 15290, 2016, p.3). No caso das diretrizes informadas pela ABNT, o trabalho é direcionado à televisão, adaptamos à interpretação em jogos eletrônicos supondo que similar ao decodificar estaria a opção no *menu* do jogo de habilitar ou não a legenda durante a *gameplay*. Entretanto, como a própria ABNT informa, o CC foi concebido originalmente para surdos, no caso do jogo em análise, a legendagem não apresenta

²⁸ Referente à Norma Brasileira ABNT NBR 15290:2016, que trata da acessibilidade em comunicação na televisão.

²⁹ “*Emergency warning broadcast system*. Sistema de transmissão de alarmes de emergência” (ABNT NBR15290, 2016, p.4)

esse aspecto, pois não há tradução de sons, nem sinalização sobre haver música tocando em determinados momentos, entre outros detalhes tradicionais em legendagem voltada para a acessibilidade de pessoas com dificuldades auditivas. No caso do game *Batman Arkham City* as legendas possuem aspectos mercadológicos de acessibilidade geral ao enredo do *game* visando o maior número de vendagem.

Ademais, outra nuance no sentido da legendagem audiovisual é sobre a localização. Parece haver um consenso em que tradução audiovisual e localização não são sinônimos, visto que é possível haver uma tradução audiovisual desatenta aos aspectos únicos da localização. Para entendermos melhor sobre o termo, utilizamos algumas citações compiladas por Ricardo Vinicius Ferraz de Souza, em seu trabalho intitulado *Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil de 2015*.

A localização, segundo os teóricos apresentados por Souza (2015), é: “o processo de traduzir os ativos linguísticos de um game para outros idiomas” (CHANDLER E DEMING, 2011, p.4 *apud* SOUZA, 2015, p.25). É “pegar um produto e torna-lo [sic] linguística e culturalmente apropriado para o local-alvo (país/região e língua onde será usado e vendido)” (FOLARAN, 2006, p.198 *apud* SOUZA, 2015, p.25). Como também, “o processo de adaptação de um produto e/ou conteúdo (incluindo elementos textuais e não-textuais) para se adequar às expectativas e/ou requisitos linguísticos, culturais e políticos de um mercado local específico (locale)” (Portal de Idiomas Microsoft, 2015, sem página *apud* SOUZA, 2015, p.26). Por fim, “a localização não é um processo apenas linguístico. Questões culturais, de conteúdo e técnicas também devem ser levadas em conta” (FRY, 2003, p.13 *apud* SOUZA, 2015, p.26).

Ainda segundo Souza (2015), a localização acontece inicialmente pelo processo de globalização e internacionalização. A respeito da globalização:

todas as questões relacionadas a tornar uma empresa verdadeiramente global. Para a globalização de produtos e serviços, isso envolve integrar todas as funções comerciais internas e externas [às áreas de] marketing, vendas e suporte ao cliente no mercado internacional (FOLARON, 2006, p. 200 *apud* SOUZA, 2015, p.21)

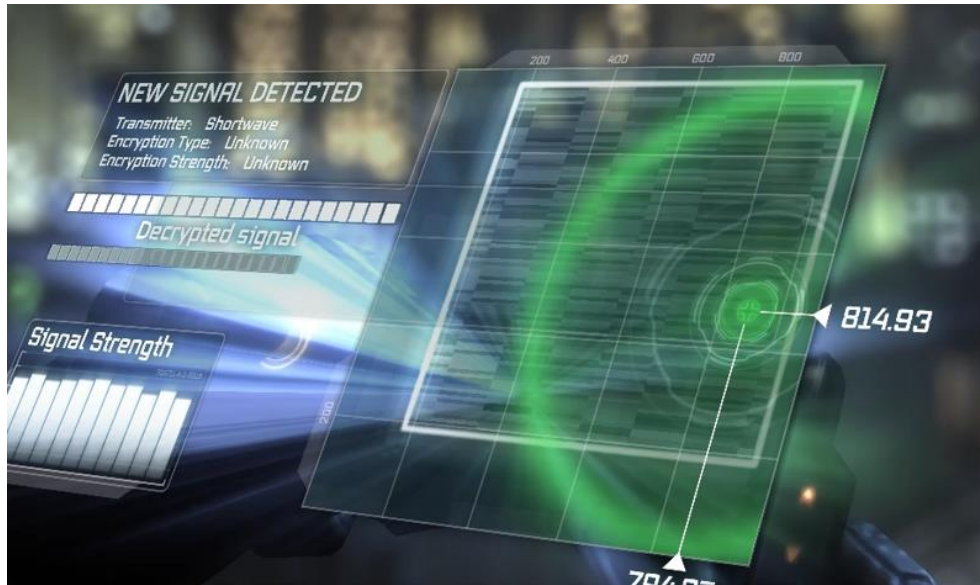
Em outras palavras, para que uma empresa possa fazer um trabalho de localização adequado, ela deverá estar consolidada no mercado global na qual deseja inserir e disponibilizar seu produto. Em relação a internacionalização:

Uma vez estabelecida globalmente, uma empresa desenvolvedora de softwares ou games passa então a iniciar os preparativos para que seu código seja capaz de acomodar as diferentes versões para diversos idiomas que tal software ou game irá receber ao invés de se desenvolver inúmeros códigos para cada idioma, algo que seria trabalhoso e dispendioso, o software deverá receber um código único e “neutro”, que seja capaz de oferecer suporte ao maior número de idiomas possível, sem que precise ser refeito em caso de ausência de tal suporte a alguma língua. (SOUZA, 2015, p.21-22)

Para finalizar, a “internacionalização é um processo de design que assegura que um produto (geralmente um aplicativo de software) possa ser adaptado para vários idiomas e regiões sem a necessidade de alterações de engenharia no código-fonte” (GALA, 2015, sem página apud SOUZA, 2015, p.22). Souza (2015), afirma que a localização pode ser prejudicada caso a internacionalização do código-fonte do software não seja bem produzido. Esse código deve ser projetado e adaptado visando facilitar a localização, podendo ser alterado os padrões de caracteres, a disposição, localização e tamanho de caixas de textos ou *menus* na tela do jogador, assim como bytes disponíveis para alterações dos caracteres ou inserção de caracteres especiais. No *game Batman Arkham City* (2012), podemos ver esse cuidado com a internacionalização do código-fonte através do dispositivo sequenciador criptográfico utilizado pela personagem *Batman* em diversos momentos do game, como para detectar sinais de rádios, invadir sistemas de segurança ou comunicar-se durante a *gameplay*.

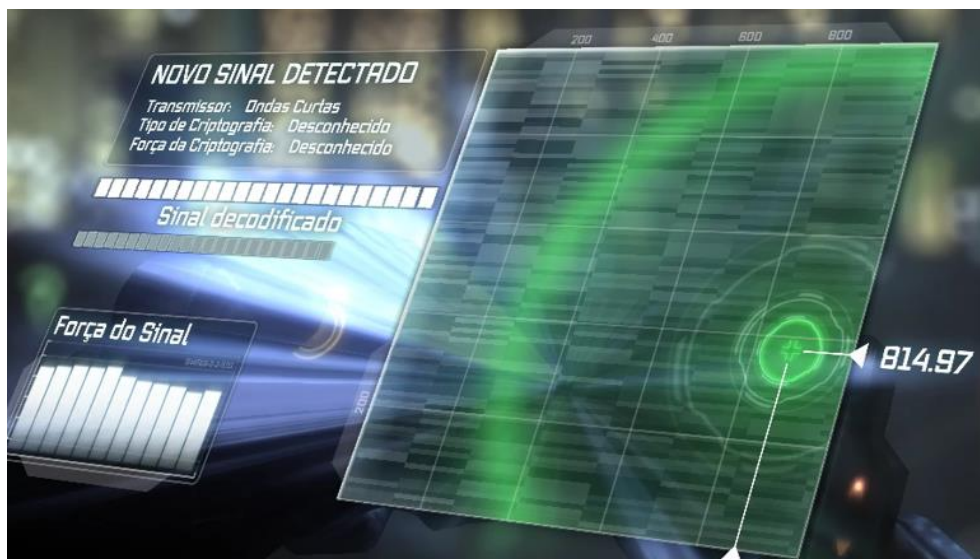
As duas imagens a seguir, figura 11 e figura 12, correspondem a capturas de tela feitas no mesmo momento do game, porém com linguagens distintas selecionadas. Percebamos que foi possível que a equipe de tradução apresentasse as informações em português no mesmo local em que se encontravam as informações em inglês no sequenciador criptográfico, isso foi possível pois a equipe de programação do game criou o código-fonte planejando a inserção de futuras traduções do jogo. Supondo que o código-fonte do jogo *Batman Arkham City* não foi escrito em conformidade com as técnicas de internacionalização e, as informações dos dispositivos *in-game* não pudessem ser alteradas conforme demanda linguística de cada idioma, a equipe de tradução estaria limitada a (1) ignorar as informações dos dispositivos ou (2) traduzir as informações em forma de legenda posicionada de forma tradicional, ou seja, fora do dispositivo, na parte inferior da tela.

Figura 11: Batman utilizando sequenciador criptográfico em inglês



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

Figura 12: Batman utilizando o sequenciador criptográfico em português



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

Pertinente as questões da legendagem, Rodolpho Camargo (2013), em seu trabalho chamado *Tradução audiovisual e vídeo game: análise das legendas em português do jogo Batman: Arkham City*, faz uma excelente apresentação do termo e utiliza os parâmetros apresentados para propor alterações da legenda do game

seguindo os padrões técnicos da teoria de legendagem. No seu trabalho o autor afirma que a legendagem é:

[..] uma forma muito específica de tradução, pois possui alguns fatores limitadores. Dentre estes, está o fato de os seus três componentes básico – a imagem, o tempo de fala e o texto escrito – precisarem estar em sincronia para que alcancem o resultado desejado, ou seja, o rápido entendimento do telespectador. (CAMARGO, 2013, p.189).

Segundo explicitado no trabalho de Camargo (2013), a legendagem possui alguns parâmetros técnicos que a diferem de uma tradução tradicional de textos e livros. Não nos aprofundamos nos detalhes dos parâmetros técnicos da legendagem por esse não ser o enfoque da nossa análise, entretanto julgamos relevante tomarmos conhecimento da existência desses parâmetros, tal como saber que já possuem estudos que abordam essas questões especificamente no jogo *Batman Arkham City*. Nesse sentido, Camargo (2013) afirma que a dinamicidade da obra audiovisual demanda alguns limites pré-definidos quanto ao número de caracteres que aparecem em cena. O número de caracteres deve estar situado entre 32 e 40 caracteres por linha. Quanto ao tempo de exibição de cada linha de legenda, esse deve ser ao equivalente de dois segundos por linha. Por último, outro aspecto que a legendagem deve atentar-se diz respeito ao número total de linhas de tradução em exibição apresentadas de uma única vez, sendo ideal não ultrapassar o número de três linhas e, claro, desde que respeitada a somatória do tempo de dois segundos de exposição para cada linha.

Os aspectos acima descritos, demonstram que a tradução, legendagem e localização de uma obra audiovisual formam um organismo pluricelular, complexo e multifacetado que demanda atenção, conhecimento linguístico e técnico da equipe de tradutores. No caso da localização de um jogo eletrônico, é necessária uma atenção redobrada, pois os cuidados com a localização devem surgir logo no momento de criação do código-fonte do *game*.

2.1 RAFAEL LANZETTI *ET AL.* E SEUS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS DE TRADUÇÃO

Quando falamos em teoria tradutória não podemos deixar de citar o nome dos teóricos Rafael Lanzetti, Danielle Bessa, Fabiana Guedes, Rosana de Freitas e

Vinicius Cruz. Esses teóricos foram responsáveis pela reformulação das categorias de procedimentos técnicos de tradução. Esses procedimentos técnicos são realizados por tradutores de forma pragmática durante todo o processo tradutório e engloba elementos linguísticos e técnicos, assim como são fonte de subsídios para a análise pelo pesquisador da tradução interlinguística e intersemiótica.

Essas categorias já vinham sendo apresentadas por diversos teóricos, tais como Catford (1965), Newmark (1981), Barbosa (1990), Molina (2002) entre outros, ou seja, Lanzetti *et al.* não foram os precursores dessas categorias e tabulações. Os autores, no entanto, se basearam no pensamento de Barbosa (1990) no qual a autora afirma que há uma significativa discrepância entre as tabelas de procedimentos técnicos de tradução entre os diversos autores e decide, então, propor uma nova categorização. Lanzetti *et al.*, tempo depois, decidem criar sua própria categorização propondo uma nova reformulação da tabela de procedimentos técnicos de tradução no trabalho intitulado *Procedimentos técnicos de tradução – Uma proposta de reformulação*. Os autores decidem:

[...] a partir dos paradigmas tradutórios schleiermacherianos (SCHLEIERMACHER, 2001b), dividir os procedimentos em duas categorias principais – procedimentos estrangeirizadores e procedimentos domesticadores. Os procedimentos estrangeirizadores aproximam o texto de chegada do texto original através do recurso de manutenção de itens lexicais, estruturas e estilo. Os procedimentos domesticadores afastam o texto de chegada do texto original, aproximando a tradução das estruturas linguísticas e da realidade extratextual da língua e da sociedade-alvo. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.2).

Em sua reformulação, são duas as categorias fundamentais: procedimentos estrangeirizadores e procedimentos domesticadores, que são dissecados em subcategorias, como já havíamos citado brevemente no decorrer deste trabalho, porém nesse momento julga-se pertinente o aprofundamento em cada uma dessas categorias e subcategorias, para isso começaremos, assim como Lanzetti *et al.* (2009), pelos procedimentos estrangeirizadores.

2.1.2 Procedimentos estrangeirizadores

Para Lanzetti *et al.* (2009) os “Procedimentos Estrangeirizadores” são relativos às escolhas tradutórias que mantêm o texto-alvo o mais próximo possível do texto-fonte, levando, por vezes, ao estranhamento no leitor, pois essa estratégia pode trazer

estruturas sintáticas, escolhas morfológicas ou referências culturais que são estranhas e não usuais ao público da língua-alvo. Deve-se levar em consideração que muitas vezes essa estratégia tradutória é uma exigência imposta ao tradutor, uma vez que o contratante pode ter como objetivo principal causar esse estranhamento no leitor, para que seja visível que tal obra se trata de uma tradução de outra língua, por exemplo.

Os autores definem como integrantes dos procedimentos estrangeirizadores a “Tradução palavra-por-palavra” e a “Manutenção”. Segundo Lanzetti *et al.* (2009, p.5) “A tradução palavra-por-palavra pressupõe que o texto de chegada terá o mesmo número de palavras do texto original, obrigatoriamente na mesma ordem sintática”. Ou seja, haverá poucas mudanças nas frases e orações, tanto no nível morfológico quanto sintático, caso seja empregada a técnica de “Tradução palavra-por-palavra”. Manter as escolhas morfológicas e sintáticas idênticas ao texto original, por vezes, contribuem para causar o estranhamento no leitor.

Em seguida, o teórico discorre sobre o procedimento intitulado de “Manutenção”:

A manutenção, denominada anteriormente por outros autores tradução literal, é subdividida em quatro subcategorias: manutenção de itens lexicais do texto-fonte, manutenção de estruturas sintáticas do texto-fonte, manutenção do estilo do texto-fonte e manutenção de itens culturais da cultura-fonte. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.5).

Quanto à “Manutenção de itens lexicais”, também conhecida como empréstimo, Lanzetti *et al.* (2009, p.5) salientam que ela “ocorre quando o tradutor decide manter, no texto de chegada, um item lexical da língua-fonte”. Esse processo pode ocorrer sem aclimatação, com aclimatação, com decalque ou hibridismo. Os próprios autores definem com precisão essas subcategorizações:

[...] sem aclimatação ortográfica quando, por exemplo, o tradutor decide manter a palavra *feedback* no texto de chegada em português; ou com aclimatação, quando palavras estrangeiras adquirem nova forma ortográfica condizente com o sistema fonético-ortográfico da língua de chegada. Ex.: New York > Nova Iorque [...]. O empréstimo pode ainda ser feito por decalque, em que os morfemas formadores da palavra na língua-fonte são traduzidos para a língua de chegada (ex.: *skyscraper* > arranha-céus [...]), e por hibridismo, em que um neologismo é formado a partir de morfemas lexicais de duas ou mais línguas diferentes (ex.: *iceberg*, do ing. *ice*, gelo + alem. *Berg*, montanha; e *agricultura*, do gre. *ager*, campo + lat. *cultura*). (LANZETTI *et al.*, 2009, p.5)

A segunda subcategoria da “Manutenção” é a “manutenção de estruturas sintáticas do texto-fonte” que tange à ordem sintática das frases, e deve coincidir tanto na língua fonte quanto na língua alvo. Por exemplo, a frase “*I love you*” é sintaticamente composta por [Sujeito] + [Verbo transitivo direto] + [objeto direto] e sua tradução literal “Eu amo você” mantém a mesma ordem sintática.

Por conseguinte, nos deparamos com a terceira subcategoria da “Manutenção” que diz respeito à “Manutenção do estilo do texto-fonte” que, como o nome diz, é referente à manutenção de ordem estilística do texto. Essa subcategoria divide-se em oito, são elas: a “Manutenção do uso de sinais de pontuação”, a “Manutenção do registro”, a “Manutenção do layout”, a “Manutenção do uso da voz passiva/voz ativa”, a “Manutenção do uso de coordenação/subordinação”, a “Manutenção do uso de marcadores do discurso”, a “Manutenção do uso de referências”, a “Manutenção da complexidade/fluidez estilística”. Mais minuciosamente os autores explicam que:

No procedimento de manutenção do estilo do texto-fonte, podem ser mantidos os sinais de pontuação do texto-fonte, o registro (formal, neutro, informal), o layout (disposição gráfica dos elementos do texto na página), a frequência de uso da voz passiva e/ou da voz ativa, o uso de coordenações e/ou subordinações, o uso de marcadores do discurso (certo, agora, veja bem, entende, quero dizer, dentre outros), o uso de referências dêiticas (intratextuais, ou endóforas) através de pronomes dêiticos, sinonímia e substituição lexical, e referências exóforas (cujos referentes não estejam presentes no texto); o uso de adjetivação e a complexidade ou fluidez estilística com que o texto-original tenha sido escrito. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.5-6).

A quarta e última subcategoria de “Manutenção” é a “Manutenção de itens culturais da cultura-fonte”. Essa subcategoria, segundo Lanzetti *et al.* (2009), refere-se à escolha do tradutor em manter uma referência cultural do texto-fonte no texto alvo, sem adicionar nenhuma informação extra ao leitor dessa tradução, ou seja, o tradutor julga que o público alvo de seu trabalho possuiu o conhecimento prévio sobre esse item cultural, não sendo necessária a domesticação ou adaptação desse elemento, ou o tradutor pretende despertar a curiosidade do leitor para que ele busque informações sobre tal item cultural não explicado. Essa subcategoria encerra a categoria dos procedimentos estrangeirizadores, o que nos leva à categoria dos procedimentos domesticadores.

2.1.3 Procedimentos domesticadores

Na contramão dos “Procedimentos Estrangeirizadores”, para Lanzetti *et al.* (2009), os “Procedimentos Domesticadores” dizem respeito às estratégias de tradução que, quando optadas pelo tradutor, levam o texto para mais próximo da cultura/língua alvo de que da cultura/língua fonte. Agrupado nos “Procedimentos Domesticadores” há, novamente, uma subdivisão, nesse caso são três: a “Domesticação do sistema linguístico”, a “Domesticação do estilo” e a “Domesticação da realidade extralinguística”. Essas subcategorias possuem suas especificidades e por esse motivo, mais uma vez, subdividem-se, como podemos ver adiante.

A “Domesticação do sistema linguístico” engloba 5 divisões. A primeira delas é chamada de “Transposição”. Lanzetti *et al.* (2009, p.6) explicam que a “Transposição é a mudança da ordem sintática de um ou dois elementos sintáticos do texto-fonte. Ocorre por razões de obrigatoriedade sintática ou pragmática da língua de chegada.”. Os autores trazem um exemplo de “Transposição” seguida de uma breve análise que corrobora para o entendimento desse procedimento técnico.

Ex. 1: Rick is a very tall man / Rick é um homem muito alto. Neste exemplo, o sintagma nominal [very tall] foi transposto da posição anterior ao núcleo do sujeito no texto original para a posição posterior ao núcleo do sujeito no texto de chegada. Aqui, a transposição é pragmaticamente obrigatória, já que a sentença [Rick é um muito alto homem] seria apragmática. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.6).

Como os próprios autores disseram, a frase, caso fosse traduzida palavra-por-palavra, seria apragmática, visto que na língua portuguesa são raros os casos em que o adjetivo referente ao sujeito se encontra antes dele. Os gêneros textuais costumam demandar o uso da “Transposição” por parte do tradutor, dado que, como disse Bakhtin (1997), os gêneros são formas relativamente estáveis de enunciados. Entretanto, apesar de um texto-fonte e o texto-alvo estarem classificados na mesma tipologia textual, diferem de estrutura comum entre às línguas e culturas. Lanzetti *et al.* (2009) usam o exemplo do gênero notícia para demonstrar a diferença na forma padrão de textos do mesmo gênero em diferentes línguas, em português é comum que se use o adjunto adverbial de tempo no início das frases, por exemplo o dia da semana, enquanto no inglês é comum que este esteja no fim da frase.

Pelos motivos elencados acima, durante o processo tradutório, serão vários os momentos que o tradutor irá se deparar com frases que demandarão dele a utilização do procedimento domesticador da “Transposição”, sendo esse, talvez, o procedimento mais recorrentemente usado durante a tradução de um texto.

O segundo procedimento abrangido na “Domesticação do sistema linguístico” é a “Modulação”. Lanzetti *et al.* (2009, p.6) afirmam que “A modulação ocorre quando a palavra do texto-fonte muda de classe gramatical ao ser traduzida para a língua-alvo”. Em suma, a “Modulação” ocorre quando há a necessidade de troca de classe gramatical de uma palavra por razões pragmáticas, estilísticas ou de adequação ao gênero, por exemplo um verbo no gerúndio passa, na tradução, para o infinitivo, ou um verbo na língua-fonte traduz-se como um substantivo na língua-alvo, etc.

Alocada na terceira posição, encontramos o procedimento intitulado de “Equivalência”, este se divide em dois: a “equivalência de expressões idiomáticas, ditados e provérbios” e a “equivalência funcional”. A diferença entre essas duas divisões de “Equivalência” é muito bem explicada pelos próprios autores:

A equivalência de expressões idiomáticas, ditados e provérbios ocorre quando há, na língua de chegada, uma expressão idiomática, ditado ou provérbio com o mesmo valor semântico e que use os mesmos símbolos ou alusões da expressão idiomática da língua-fonte. Ex. 1: Not all that glitters is gold. / Nem tudo que reluz é ouro. [...] A equivalência funcional ocorre quando a expressão idiomática, provérbio ou ditado da língua-fonte não possui correspondente na língua-alvo com os mesmos símbolos e referentes, mas utiliza outros para chegar ao mesmo valor semântico. Possuem, portanto, a mesma função semântica. Ex. 4: The one who sleeps with dogs wakes up with fleas. / Quem se junta aos porcos, farelo come. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.7).

Em quarto lugar na subcategoria “Domesticação dos sistemas linguísticos” está a “Sinonímia”, procedimento que se refere à escolha do tradutor ao optar traduzir uma palavra do texto-fonte por um sinônimo no texto-alvo. Por fim, há o procedimento da “Paráfrase”, sobre o qual Lanzetti *et al.* (2009, p.8) fazem a seguinte afirmativa: “A tradução por paráfrase ocorre quando o tradutor decide utilizar estruturas mais longas e menos diretas para expressar, no texto-alvo, elementos do texto-fonte. O eufemismo geralmente é construído a partir de paráfrases.”. Em outras palavras, é um procedimento que demanda a interpretação do tradutor para criar uma frase na língua-alvo, geralmente diferente da frase da língua-fonte, mas com o mesmo sentido, o que, por vezes, acaba deixando a frase mais longa. Isso pode acarretar um risco para a legendagem, visto a necessidade de seguir um limite de caracteres e tempo de

exposição em tela, como veremos detalhadamente mais à frente, quando falarmos sobre as normas da ABNT de legendagem.

De volta à categoria “Procedimentos Domesticadores”, encontramos a subcategoria “Domesticação do estilo”, sendo dividida em dez: a “Omissão”; “Explicitação”; “Generalização”; “Especificação”; “Compensação”; “Reconstrução”; “Equivalência estilística”; “Mudança de registro”; “Mudança de complexidade/fluidez estilística” e a “Adaptação”.

A subcategoria “Omissão” refere-se à não tradução de algum item lexical, frase ou elemento do texto, quando o tradutor literalmente omite na língua-alvo partes do texto da língua-fonte. A “Omissão” pode ocorrer por diversos fatores, tais como: necessidade de deixar a tradução menor, uma exigência específica por parte do contratante da tradução, uma escolha ideológica ou, até mesmo, quando o tradutor julga que a informação prolongada do texto-fonte não precisa de longas explicações para o público da língua-alvo.

Por conseguinte, a “Explicitação” funciona de modo oposto à “Omissão”, pois esta acrescenta informações ao texto, Lanzetti *et al.* (2009) explicam esse procedimento e o exemplificam, permitindo-nos entender melhor qual fator pode levar um tradutor a optar pela “Explicitação”:

O procedimento de explicitação é utilizado quando o tradutor decide acrescentar ao texto-alvo alguma informação não expressa no texto-fonte. Ex.: The IRS may collect over 2 billion dollars in taxes this year. / Este ano, a Receita americana deve arrecadar mais de 2 bilhões de dólares em impostos. Neste exemplo, o tradutor decidiu explicitar a informação de que se tratava da Receita dos Estados Unidos, já que tal informação, subentendida no texto original, daria a impressão, no texto-alvo, de que se tratava da Receita Federal brasileira. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.9).

Em relação à “Generalização e especificação”, Lanzetti *et al.* (2009) declaram que “Os procedimentos de generalização e especificação ocorrem quando o tradutor utiliza, para traduzir determinado item lexical do texto-fonte, hiperônimos e hipônimos, respectivamente”. Hiperônimo concerne às palavras que em relação a outras palavras são mais abrangentes, por exemplo a palavra “alimentos” é um hiperônimo para “arroz e feijão”, enquanto hipônimos corresponde às palavras mais específicas, por exemplo, “margaridas” são hipônimas de “flores”.

A “Compensação” é outro procedimento descrito no trabalho dos autores:

Compensação é a tentativa, por parte do tradutor, de utilizar o mesmo recurso estilístico usado no texto-original, porém com referentes ou símbolos diferentes. A compensação é *ibidem* quando ocorre no mesmo lugar (parágrafo ou período) onde o recurso estilístico reproduzido do texto-original se encontra; e *alibi* quando o tradutor, vendo-se impossibilitado de reproduzir o mesmo recurso estilístico do texto-original no mesmo lugar em que aparece, decide fazê-lo em outro parágrafo ou outro período do texto-alvo. A compensação é utilizada geralmente quando há, no texto-fonte, incidências de jogos de palavras, rimas e anedotas. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.9).

Como dito, a “Compensação” é uma ferramenta disponível ao tradutor que se depara com um problema de tradução, um jogo de palavras, uma rima ou anedota que não pode ser traduzida palavra-por-palavra, pois perderia o sentido ou estilo original. O tradutor é, então, obrigado a traduzir por meio da “Compensação”, que não necessariamente será realizada no mesmo momento do texto.

O procedimento seguinte é a “Reconstrução”, a qual, segundo Lanzetti *et al.* (2009), se trata de qualquer mudança de ordem sintática, semântica e estilística de uma sentença completa, normalmente utilizada quando o tradutor precisa manter o valor semântico do texto-fonte e, por alguma razão, a estrutura da frase do texto-fonte não permite uma tradução para a língua-alvo sem o uso deste procedimento.

Seguinte na tabela de procedimentos há a “Equivalência estilística”, que se refere às melhorias feitas no texto da língua-alvo, “quando o tradutor inclui no texto padrões retóricos relacionados com a tipologia textual a qual o texto pertence. Esse recurso é utilizado geralmente para explicitar características estilísticas da tipologia textual não presentes no texto-fonte.” (LANZETTI *et al.*, 2009, p.11).

O outro procedimento é chamado de “Mudança de registro”, como Lanzetti *et al.* (2009, p.11) dizem “A mudança de registro ocorre quando o tradutor decide traduzir um texto com registro informal para linguagem formal (ou neutra) ou vice-versa. Esse procedimento é, usualmente, um requisito imposto pelo contratante da tradução, que possui algum tipo de restrição com uso de palavras licenciosas ou linguagem coloquial.

Em seguida, vem a mudança de complexidade/fluidez estilística, sobre a qual os autores fazem a seguinte afirmativa:

O procedimento de mudança de complexidade/fluidez estilística é mais amplo, e sua observação pressupõe a análise de todo o texto traduzido. A mudança na complexidade estilística do texto é alcançada através do uso de outros procedimentos tradutórios domesticadores do sistema linguístico, do estilo e da realidade extralinguística. Esse procedimento é utilizado quando, por alguma razão, o tradutor ou o cliente consideram que o texto original é

complexo ou simples demais estilística ou semanticamente e o público-leitor, por essa razão, não o aceitaria naturalmente. (LANZETTI *et al.*, 2009, p.11).

Para finalizar a subcategoria de “Domesticação do estilo” os autores apresentam o procedimento nomeado de “Adaptação”, que da mesma maneira que o procedimento supracitado, é observado na obra como um todo, Lanzetti *et al.* (2009) dizem que a “Adaptação” é a união de vários procedimentos que visam adaptar a obra para outro estilo ou gênero. A “Adaptação” irá acontecer quando há certas imposições e restrições na tradução, como por exemplo a necessidade de adaptar um conto para uma obra fílmica ou texto adulto para um texto infantil e vice-versa.

O último procedimento categorizado por Lanzetti *et al.* (2009), englobado na categoria procedimentos “Domesticadores”, refere-se à “Domesticação da realidade extralinguística”, por sua vez composta por três procedimentos: a “Transferência”, a “Explicação” e a “Ilustração”.

A “Transferência” segundo Lanzetti *et al.* (2009, p.12) compete “a substituição de um item cultural do texto-fonte num item cultural da mesma função no texto-alvo”. Esse procedimento contribui para a domesticação do texto, pois serão usados referentes culturais da cultura do texto-alvo e não do texto-fonte. Tal procedimento pode ser comumente visto em traduções, dependendo da intenção das agências, editoras e estúdios que contrataram os serviços de um tradutor.

O procedimento consequente é nomeado de “Explicação”, sendo esse “utilizado quando o tradutor acrescenta, no texto-alvo, um aposto elucidando a composição ou função de um determinado elemento da cultura a que pertence o texto-fonte.” Lanzetti *et al.*, (2009, p.12). A “Explicação” é mais comum em romances, visto que essas elucidações tendem a vir adicionadas em notas de rodapé, notas do tradutor ou outros meios comumente usados para tais fins, mas pode ser encontrado em trabalhos de legendagem e localização.

Finalizando a tabela de categorização, há o procedimento da “Ilustração”, que possui um nome autoexplicativo, Lanzetti *et al.* (2009, p.12) definem o procedimento como o acréscimo “ao texto formas gráficas, ícones ou desenhos/fotos para tornar clara a tradução do texto-fonte. [...] geralmente utilizado em manuais técnicos [...]”.

Acima, citamos todos os procedimentos técnicos de tradução propostos por Lanzetti *et al.* (2009), com essas descrições buscamos exemplificar uma das teorias que compõem nosso aporte teórico para a realização deste trabalho. As

categorizações propostas por Lanzetti *et al.* (2009) são muitas e buscaremos ao longo do desenvolvimento da análise dos dados deste trabalho utilizá-las para explicar possíveis ocorrências de tradução das legendas de *Batman Arkham City* (2012).

Temos ciência que nem todos os procedimentos concernem ao gênero em análise neste trabalho, entretanto, buscaremos localizar e analisar a utilização, por parte dos tradutores das legendas, o maior número possível dos procedimentos descritos pelo Lanzetti *et al.* (2009). Espera-se encontrar procedimentos como a “transposição”; a “modulação”, a “equivalência de expressões idiomáticas”; a “Omissão” entre outros, porém procedimentos como: a “Explicitação” “complexidade e fluidez estilística”; a “Adaptação” não parecem prováveis em nossa análise, tendo em vista a natureza das aplicações desses procedimentos não condizer com o gênero da legendagem. Isso posto, podemos então introduzir o próximo autor que compõe nosso aporte teórico.

2.1.4 As tendências deformadoras de Antoine Berman em *Albergue Longínquo*

Antoine Berman foi um filósofo, tradutor de língua francesa e teórico de teoria de tradução. Seu trabalho, que servirá de base para a escrita deste subcapítulo, antecede os trabalhos de Rafael Lanzetti e seus colegas. A obra *A tradução e a letra ou o albergue do longínquo* (1999) é um dos muitos escritos do autor sobre teoria de tradução. Berman (1999) entretanto não denomina seu trabalho uma teoria, mas sim de uma reflexão, como entenderemos mais adiante.

O livro *Albergue Longínquo* é uma versão adaptada de um seminário ministrado por Berman no *Collège International de Philosophie*, de Paris. Foi nesse local que a expressão “tradução literal” provocou uma certa comoção e desentendimento entre os alunos presentes. Berman (1999, p.20) explana que para esses alunos, em sua maioria tradutores, “traduzir literalmente é traduzir “palavra por palavra””. Todavia, Berman (1999, p.20) apresenta um equívoco na lógica de seus alunos, para o autor “há uma confusão aqui entre a “palavra” e a “*letra*”³⁰. Berman (1999, p.20) afirma que “traduzir a *letra* de um texto não significa absolutamente traduzir palavra por palavra.”.

O autor reconhece haver uma certa neblina que anuvia as linhas que separam a *letra* e a palavra de um texto. Berman (1999) faz uso de provérbios para explicar

³⁰ A palavra *Letra* é gravada com itálico pelo próprio Antoine Berman, mantivemos o recurso utilizado pelo autor.

qual é a diferença entre ambas e afirma que tradutores tendem a procurar equivalentes na língua alvo para traduzir os provérbios da língua fonte. Entretanto, para Berman (1999), o tradutor opta pela equivalência ou pela tradução “palavra por palavra”, essa que levaria à perda de alguns sentidos do provérbio, pois não conservariam seu ritmo, tamanho ou aliterações.

O autor exemplifica a abordagem tradutória que considera correta, apresentando um provérbio³¹ que traduziu, não buscando seu equivalente na língua alvo, nem mesmo fazendo uma tradução “palavra por palavra”, mas, sim, fazendo a tradução da *letra*. Berman (1999, p.21) fala que essa sua tradução “Não se trata, pois, de uma tradução palavra por palavra "servil", mas da estrutura aliterativa do provérbio original que reaparece sob uma outra forma.”, ou seja, o autor mantém o sentido do provérbio, busca manter o tamanho e ritmo, assim como os jogos aliterativos, mesmo que para isso ele tenha que alterar as palavras.

Com esse breve exemplo, podemos seguir adiante na linha de raciocínio pela qual o autor nos guia para levar-nos ao entendimento da *letra* do texto. Para tal, o teórico traz a seguinte citação:

Tenho a idéia de que sempre se pode traduzir um poeta, inglês, latim ou grego, exatamente palavra por palavra, sem acrescentar nada, e conservando inclusive a ordem, até encontrar o metro e mesmo a rima. Eu, raramente, conduzi o experimento até este ponto; é necessário tempo, digo, meses, e uma rara paciência. Chega-se inicialmente a uma espécie de mosaico bárbaro; os fragmentos estão mal juntados; o cimento os liga, mas não os harmoniza. Resta a força, o brilho, até mesmo uma violência, e provavelmente mais do que o necessário. É mais inglês que o inglês, mais grego que o grego, mais latim que o latim... (ALAIN, 1934 apud BERMAN, p.25, 1999).

Para Berman (1999), a maioria das traduções não tem esse compromisso com a *letra* do texto, tal como Alain (1934) afirma ter, uma tradução, para o autor, deveria manter certa fidelidade com a *letra* do texto. Berman (1999, p.22) fala em relação ao pensamento de alguns tradutores que “a tradução é uma transmissão de sentido que, ao mesmo tempo, deve tornar este sentido mais claro, limpá-lo das obscuridades

³¹ O provérbio original é “A cada dia le basta su pena, a cada ano su dano [sic]” enquanto a tradução de Berman se apresenta como “*A cbaque jour suffit sapeine, à chaque annéesa déveine* [sic]”. Optamos por não inserir no corpo do texto, pois tanto a língua do provérbio original, espanhol, quanto do provérbio traduzido, francês, não são o foco deste trabalho, mas mesmo sem o conhecimento do francês é possível observar que a aliteração e tamanho do provérbio se mantém, mesmo que o som tenha sido substituído.

inerentes à estranheza da língua estrangeira”, pensamento o qual, para Berman (1999), foge à *letra* do texto.

Para entendermos de fato em que se difere a *letra* do texto da palavra do texto precisamos compreender que para Berman (1999) a tradução é composta por três traços: cultural (sendo este o aspecto etnocêntrico da tradução); literário (ou seja, o aspecto hipertextual) e o traço filosófico (a platônica da tradução), os quais o autor bem define a seguir:

A essência etnocêntrica, hipertextual e platônica da tradução recobre e oculta uma essência mais profunda, que é simultaneamente ética, poética e pensante. [...] Mas o ético, o poético, o pensante e o religioso, por sua vez, definem-se em relação ao que chamamos a "letra". A letra é seu espaço de jogo. (BERMAN, 1999, p. 26).

É esse tríplice que compõe a letra de um texto, é essa tríade que difere a *letra* da palavra, sendo que a palavra do texto tem uma dimensão superficial em relação à *letra*, pois a palavra diz respeito ao concreto, enquanto a *letra* diz respeito ao concreto e aos elementos mais profundos da palavra. Berman (1999) afirma que para o tradutor alcançar a tradução da *letra* é necessário haver uma destruição. Berman (1999, p.35) discorre sobre a problemática da destruição “[...] esta destruição - se ela não quiser ser uma simples operação ideológica ou teórica - deve ser precedida de uma análise do que há por destruir.”. O autor chama essa análise e destruição de “A analítica da tradução”.

Podemos agora voltar ao fato supracitado de que o autor não chama seu trabalho de teoria, mas sim de reflexão. Para o autor:

A tradução é uma experiência que pode se abrir e se (re)encontrar na reflexão. Mais precisamente: ela é originalmente (e enquanto experiência) reflexão. [...] Assim é a tradução: a experiência. Experiência das obras e do ser-obra, das línguas e do ser-língua. Experiência, ao mesmo tempo, dela mesma, da sua essência. Em outras palavras, no ato de traduzir está presente um certo saber, um saber sui generis. (BERMAN, 1999, p18).

Em outras palavras, sua alegação de que seus escritos não são teoria, mas sim reflexão se baseia no fato de que o ato de traduzir demanda, tendo em vista os fatores etnocêntricos, hipertextuais e platônicos, uma reflexão por parte do tradutor, uma reflexão sobre o que precisa e, principalmente, pode ser destruído na tradução. O provérbio traduzido por Berman e citado anteriormente neste trabalho é um exemplo tanto da tradução da *letra*, quanto da reflexão do tradutor, como também da

destruição, pois nessa tradução há todos movimentos que Berman (1999) considera necessários para efetuar a tradução da *letra* de um texto.

Dessa forma, até o momento compreendemos dois aspectos importantes dos escritos de Antoine Berman encontrados na obra *A tradução e a letra ou o Albergue do Longínquo*. Primeiramente, há uma diferença entre a “tradução literal” em relação à tradução da *letra* e a tradução “palavra por palavra” e, em segundo lugar, que Berman (1999) não considera suas teorias com tal nome, mas sim as intitula como reflexão. Berman (1999, p.24) cunha o termo *tradutologia* para referir-se à “reflexão da tradução sobre si mesma a partir da sua natureza de experiência”, ou seja, a reflexão é a *tradutologia*, é o pensar, agir e ponderar sobre a própria experiência de traduzir tendo em mente o compromisso com a letra do texto.

Para explicar o conceito de *letra* o autor usou os termos etnocêntrico, hipertextual e platônica, Berman (1999) deixa de lado o debate sobre a platônica da tradução para que seu trabalho não fosse demasiado estendido, ele se atenta em explicar o etnocêntrico e o hipertextual. Como o autor diz:

Etnocêntrico significará aqui: que traz tudo à sua própria cultura, às suas normas e valores, e considera o que se encontra fora dela — o Estrangeiro — como negativo ou, no máximo, bom para ser anexado, adaptado, para aumentar a riqueza desta cultura. Hipertextual remete a qualquer texto gerado por imitação, paródia, pastiche, adaptação, plágio, ou qualquer outra espécie de transformação formal, a partir de um outro texto já existente. (BERMAN, 1999, p.28).

Começamos a debater acerca da tradução etnocêntrica. Berman (1999) afirma nesse primeiro momento que esse aspecto da tradução diz respeito à própria cultura, a cultura de chegada do texto, desse modo deixando a cultura de saída, a cultura do texto original, em um segundo plano. Contudo, o autor apresenta os dois princípios da tradução etnocêntrica, sendo o primeiro:

[...] deve-se traduzir a obra estrangeira de maneira que não se “sinta” a tradução, deve-se traduzi-la de maneira a dar a impressão de que é isso que o autor teria escrito se ele tivesse escrito na língua para a qual se traduz. [...] que ela não deve chocar com “estranhamentos” lexicais ou sintáticos. (BERMAN, 1999, p.33).

Rafael Lanzetti (2009) chamaria esse aspecto da tradução etnocêntrica de tradução domesticadora, em que não se deixa marcas de que o texto foi traduzido e há um apagamento da voz do tradutor. Contudo, para Berman (1999, p.45), não

apenas isso ocorre, como também uma infidelidade à *letra* do texto, pois o autor deu atenção ao sentido do texto e não à forma e o sentido. Berman (1999) diz que “a fidelidade ao sentido é **obrigatoriamente**³² uma infidelidade à *letra*”.

Sobre o segundo princípio da tradução etnocêntrica o autor diz:

O segundo princípio é a consequência do primeiro, ou sua formulação inversa: a tradução deve oferecer um texto que o autor estrangeiro teria escrito se tivesse escrito na língua da tradução. [...] a obra deve causar a mesma “impressão” no leitor de chegada que no leitor de origem. Se o autor utilizou palavras muito simples, o tradutor deve também recorrer a palavras muito comuns, para produzir o mesmo “efeito” no leitor. (BERMAN, 1999, p.33).

Em suma, o segundo princípio corresponde ao respeito que o tradutor teria pela *letra* do texto, seria considerar a tríade da tradução, condizente com o ato de reflexão e destruição do tradutor. Usamos, como transição da explicação sobre etnocêntrico para a explicação sobre o hipertextual, a seguinte fala de Berman (1999, p.49) “São obviamente as exigências da tradução que levam o tradutor a efetuar operações hipertextuais”.

Berman (1999) define como tradução hipertextual o elo entre um determinado texto com outro anterior a este. Berman (1999, p.47) diz que “um texto pode imitar um outro texto, fazer um pastiche, uma paródia, uma recriação livre, uma paráfrase, uma citação, um comentário, ou ser uma mescla de tudo isso. Para o autor, a tradução está muito próxima à imitação e ao pastiche. Há, também, a transformação e adaptação, que se encaixam no campo da hipertextualidade.

[...] adaptação toma, em geral, formas mais discretas, formas sincréticas, na medida em que o tradutor ora traduz “literalmente”, ora traduz “livremente”, ora faz um pastiche, ora uma adaptação etc. O sincretismo é típico da tradução adaptadora, e se vale, em geral, de exigências ao mesmo tempo literárias (elegância etc.) [...]. (BERMAN, 1999, p.36).

Dessa forma, ocorre o que Berman (1999, p.51) chama de hipertextualidade discreta, que sucede “onde tal trabalho de transformação permanece desapercibido”. São mudanças mínimas na tradução que passam abaixo do radar de leitores casuais, dificilmente detectadas, mas que acabam modificando levemente o estilo e peculiaridades de cada autor ou texto.

³² Grifo nosso

2.1.5 A analítica da tradução e a sistemática da deformação segundo Antoine Berman (1999)

Em sequência na obra “Albergue longínquo”, Berman (1999) propõe um exame do sistema de deformação dos textos, afirmando que esse sistema está presente em toda tradução e trabalha de modo a impedir que a tradução complete seu verdadeiro objetivo. Como já mencionamos anteriormente, ele nomeia sua teoria como analítica da tradução.

O autor afirma que essa analítica possui duplo sentido, uma análise do sistema em si, mas envolve também uma dimensão psicanalítica, visto que esse sistema de deformação é em grande parte operado pelo inconsciente. O autor diz que sua analítica se propõe a evidenciar essas forças que agem na tradução e estabelece que essas forças deformadoras agem na tradução etnocêntrica e hipertextual, operando no aspecto cultural ou literário. Sobre essas tendências deformadoras, o teórico declara: “É ilusório pensar que poderia se desfazer dessas forças tomando simplesmente consciência delas. Apenas uma ‘análise’ de sua atividade permite neutralizá-las” (BERMAN, 1999, p.63). São treze as tendências deformadoras elencadas pelo autor.

A tendência deformadora é a “Racionalização”, é definida como “A racionalização diz respeito em primeiro lugar às estruturas sintáticas do original, bem como [...] a pontuação. A Racionalização recompõe as frases e sequências de frases de maneira a arrumá-las conforme uma certa ideia da *ordem*³³ do discurso.” (BERMAN, 1999, p.68).

Ainda se tratando de racionalização, Berman (1999, p.69) afirma que “A racionalização faz passar o original do concreto ao abstrato, não somente ao reordenar linearmente a estrutura sintática, mas, por exemplo, ao traduzir os verbos por substantivos, escolhendo entre dois substantivos o mais geral etc.”. A racionalização pode generalizar a palavra e *letra* de um texto, pode inverter a relações do texto que era propositalmente criadas pelo autor, Berman (1999, p.69) cita como exemplo: “a relação do formal e do informal, do ordenado e do desordenado, do abstrato e do concreto.”.

³³ Grifo do próprio autor

Em segundo lugar na categoria de tendências deformadoras encontra-se a “Clarificação”. Para o autor, trata-se de uma forma de racionalização, mas que está associada apenas ao nível de clareza das palavras ou de seus sentidos, pois define algo indefinido no texto. Berman (1999, p.71) declara que “A clarificação é inerente à tradução, na medida em que todo ato de traduzir é explicitante”. Em suma, a clarificação tende a tornar os elementos ocultos, ou reprimidos no texto original, mais facilmente visíveis no texto alvo, por vezes pela objetiva explicação de um termo, frase ou raciocínio.

Por conseguinte, sendo a terceira tendência deformadora, há o “Alongamento”. Berman (1999) escreve que a tradução, em geral, tende a ser mais longa que o texto original, conforme o tradutor faz a maleabilidade da *letra* e palavra do texto. Entretanto, o alongamento não tem caráter qualitativo, pois nem sempre uma tradução alongada trará pertinentes acréscimos ao texto.

Ocupando a quarta posição na categoria de tendências deformadoras, Berman (1999) cita o “Enobrecimento”. De forma simplificada, o enobrecimento ocorre quando o tradutor opta por mudar a forma do registro do texto fonte ao traduzi-lo, por exemplo, um texto com um vocabulário mais básico é traduzido com um vocabulário rebuscado, os coloquialismos são substituídos. Essa tendência serve para deixar o texto mais “nobre” e “elegante”.

O quinto elemento deformador é o “Empobrecimento qualitativo”. Esse diz respeito às substituições feitas pelo tradutor no vocabulário; expressões; modos de dizer, etc. O empobrecimento qualitativo está atrelado também às questões sonoras das palavras ou expressões. Berman (1999, p.75) cita o seguinte exemplo: “Quando se traduz a palavra peruana chuchumeca por "puta", consegue-se certamente devolver o sentido, mas nunca a verdade sonora e significante desta palavra.”.

Em sexta posição temos o “Empobrecimento quantitativo”. Segundo Berman (1999) essa tendência remete ao desperdício lexical, haja vista que, por vezes, uma palavra compreende mais de um significado. Berman (1999) usa o exemplo da palavra proveniente do espanhol “visage” que possui três significados: semblante, rosto e cara. Caso o tradutor falhe em encontrar uma palavra que possua pelo menos o mesmo número de significados diferentes, ele estará praticando o empobrecimento quantitativo.

O sétimo item é a “Homogeneização”, que ocorre quando o tradutor tende a tornar a obra homogênea, quando originalmente ela é heterogênea. O autor, em sua obra, cita o seguinte trecho para melhor entendermos essa tendência:

O tradutor, querendo ou não, é obrigado a dar ao texto uma penteada; se ele se permite deliberadamente uma correção, uma construção defeituosa [...], ela não será de modo algum equivalente àquelas do original. Assim, atenua-se necessariamente um aspecto de Guerra e Paz. (TOLSTÓI, 1972 apud BERMAN, 1999, p.55,).

Essa tendência tende a ser um agrupamento de outras tendências deformadoras juntas, mas seu resultado, por si, é considerado por Berman (1999) uma tendência deformadora à parte das outras que a formam.

“A destruição dos ritmos” está na oitava posição das tendências deformadoras Berman (1999). Como o nome sugere, esta tendência está relacionada ao ritmo textual, mas não apenas aos poemas ou músicas que possuem um ritmo marcado e facilmente detectável, alterar a pontuação de uma prosa ou qualquer outro gênero textual irá afetar o ritmo do texto.

Posicionada na nona colocação, temos a tendência denominada de “Destruição das redes significantes subjacentes”. Berman (1999, p.78) declara que “Toda obra comporta um texto “subjacente””, isto é, um texto encoberto, escondido nas entrelinhas, em uma camada subjacente do texto, implícito. Esse subtexto, segundo Berman (1999, p.79), “constitui uma das faces da rítmica e da significância da obra”. Às vezes o tradutor, por não perceber esse subtexto ou por não conseguir transpor o mesmo efeito em sua tradução, acaba cometendo essa destruição das redes significantes subjacentes do texto, que por sua vez acaba diminuindo o número de significados da obra.

Na décima posição, a “Destruição dos sistematismos”, O autor discorre o seguinte sobre essa tendência:

O sistematismo de uma obra ultrapassa o nível dos significantes: estende-se ao tipo de frases, de construção utilizadas. [...] Racionalização, clarificação e alongamento destroem este sistema ao introduzir elementos que, por essência, exclui. De onde uma curiosa consequência: embora o texto da tradução, como já foi dito, seja mais homogêneo que o do original, ele também é mais incoerente, mais heterogêneo e mais inconsistente. (BERMAN, Antoine, p.57-58, 1999)

A “Destruição dos sistematismos” de um texto está atrelada à destruição do estilo, peculiaridades e intenções literárias que o autor do texto original inseriu em determinada obra ou texto. A prática de outras tendências deformadoras, anteriormente citadas, levam à destruição dos sistematismos do texto. Berman (1999, p.81) diz que “a tradução é a-sistemática. [...] A não ser que, no caso da tradução, esta a-sistematicidade permaneça escondida, dissimulada pelo que sobra da sistematicidade do original. Em suma, essa tendência tende a apagar as marcas de um autor no seu texto.

Ocupando o posto de décima primeira tendência deformadora, temos a “Destruição ou a exotização das redes de linguagens vernaculares”. Berman (1999) refere-se mais especificamente aos textos em prosa quando cita esta tendência, pois, segundo o autor, é esse gênero que mais reproduz a língua vernacular e mais é afetado quando ocorre a destruição dessa rede de linguagem.

Entretanto, é possível conservar a linguagem vernacular através da exotização, sendo que o autor discorre sobre as duas formas de exotizar o vernacular. A primeira se faz mediante o uso de itálicos, negritos, sublinhados ou outras formas tipográficas de isolar a palavra do restante do texto. A segunda é traduzir o vernacular do país fonte por um termo vernacular do país alvo.

“A destruição das locuções” representa a décima segunda tendência. Esta tendência atrela-se, em partes, ao vernacular da língua. Berman (1999, p.83) nos diz que “a prosa abunda em imagens, locuções, modos de dizer, provérbios”. Esses idiotismos são de difícil tradução e a equivalência raramente funciona de forma satisfatória nesses casos. Afirma ele que possuímos uma consciência de provérbio que nos fará lembrar de um provérbio em nossa língua materna, mesmo que o tradutor não tenha usado a equivalência. Em outras palavras, caso o tradutor opte por traduzir levando em consideração não apenas as palavras, mas também a *letra* do provérbio e abra mão do uso da equivalência, teremos a capacidade de identificar o significado do “falso” provérbio traduzido e conectá-lo com um provérbio que já conhecemos, ou seja, deixar que o leitor faça a equivalência mentalmente do provérbio, locução ou modo de dizer.

Por fim, a décima terceira tendência deformadora é o “Apagamento das superposições de línguas”. Segundo Berman (1999, p.85) os “dialetos coexistem com uma coine, várias coines coexistem”. O Brasil, por sua extensão e variedade dos povos, é um exemplo disso com seus dialetos nortista, sertanejo, sulista, baiano, a

língua culta, a língua coloquial, entre outros exemplos apenas no mesmo idioma. Ocorre o apagamento das superposições da língua quando um tradutor decide traduzir todas as frases do texto sem levar em consideração as diferenciações do uso linguístico das personagens da obra. Por exemplo, uma obra em que haja um contraste em um personagem culto e um personagem menos erudito através da linguagem, o tradutor decide traduzir as falas de ambas as personagens utilizando apenas uma das formas supracitadas, acarretando o apagamento desse contraste de registros.

Com isso, chegamos ao fim das explicações de Berman (1999) sobre a palavra e a *letra* do texto, assim como as suas treze tendências deformadoras e as aplicaremos posteriormente ao analisarmos a tradução/legendagem do *game Batman Arkham City* (2012). Temos ciência que a obra *Albergue Longínquo* se referia mais especificamente às traduções de prosa, mas devido à sua exatidão e relevância, acreditamos que poderemos adaptar e interpretar, sob a ótica das teorias de Berman (1999), muitas das ocorrências tradutórias que irão aparecer no momento da análise da localização do *game*.

3 INTRODUÇÃO À ANÁLISE DAS LEGENDAS DO GAME *BATMAN ARKHAM CITY* (2012): TERMINOLOGIA DE NOMES CONSAGRADOS DAS PERSONAGENS BATMAN SEGUNDO SOUZA (2015)

Como dissemos na introdução deste trabalho, consideramos importante levantar informações acerca de traduções anteriores ao *game* em análise visto que uma das particularidades que um tradutor pode enfrentar no processo tradutório é se deparar com termos já consagrados. Como Souza (2015) afirma, *Batman Arkham City* é uma adaptação baseada em uma personagem oriunda de mídias distintas ao videogame, além de ser uma obra antiga, logo possui terminologias próprias fixas ou com pouquíssima margem para modificações. O uso desses termos, principalmente de nomes próprios, deve ter atenção redobrada por parte do tradutor, visto que quando:

[...] se trata de um produto licenciado e que já possui uma terminologia traduzida prévia, qualquer mudança dessa natureza, poderia não apenas enfurecer os fãs, mas fatalmente também comprometeria a *gameplay experience*, pois desviaria o foco do ato de jogar para a terminologia utilizada no *game*, fazendo que a tradução “alternativa” adquira um nível de importância superior ao jogo. (SOUZA, 2015, p.328).

Nesse sentido, buscamos o trabalho de Souza (2015), nele o autor faz um compilado das principais personagens consagradas no universo Batman que surgem ao longo do *game Batman Arkham City*. Dessa forma, poderemos verificar como se comportaram os nomes das personagens em suas respectivas traduções no *game*. Como se vê a seguir:

Tabela 5: Tabela de nome das personagens compilada por Souza (2015)

| Tabela 13 - Nomes dos personagens de Batman: Arkham City | | | |
|---|--------------------------|------------------|------------------|
| Inglês | Português | Inglês | Português |
| Batman | Batman | Dr. Hugo Strange | Dr. Hugo Strange |
| Robin | Robin | Bane | Bane |
| Nightwing | Asa Noturna | Poison Ivy | Hera Venenosa |
| Alfred Pennyworth | Alfred Pennyworth | Clayface | Cara-de-Barro |
| Oracle (Barbara Gordon) | Oráculo (Bárbara Gordon) | Victor Zsasz | Victor Zsasz |

| | | | |
|---------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------------------|
| Commissioner James Gordon | Comissário James Gordon | Anarchy | Anarquia |
| Joker | Coringa | Solomon Grundy | Solomon Grundy |
| Harley Quinn | Arlequina | Deadshot | Pistoleiro |
| Penguin | Pinguim | Black Mask | Máscara Negra |
| Catwoman | Mulher-Gato | Calendar Man | Homem-Calendário |
| Two-Face | Duas-Caras | Azrael | Azrael |
| Riddler | Charada | Killer Croc | Crocodilo |
| Mr. Freeze | Sr. Frio | Dr. Thomas Elliot (Hush) | Dr. Thomas Elliot (Silêncio) |
| Rās'al Gūl | Rās'al Gūl | Quincy Sharp | Quincy Sharp |
| Talia al Gūl | Talia al Gūl | Vicki Vale | Vicki Vale |
| Mad Hatter | Chapeleiro Louco | Jack Ryder | Jack Ryder |

Fonte: SOUZA, 2015 p.328-329

Como Souza (2015) analisa, os nomes próprios não sofreram alterações de grafia durante o processo de tradução. Possivelmente, essa decisão não partiu dos tradutores imbuídos da tradução do *game Batman Arkham City*, mantiveram-se os nomes dessa forma por estarem a consagrados na cultura *pop* desses nomes ao longo dos anos e no universo de *Batman*. Fato esse que demonstra, segundo a teoria de Lanzetti *et al.* (2009), um possível tom estrangeirizante do game, tal como do universo *Batman* como um todo. Percebemos que vários nomes próprios se mantiveram inalterados, enquanto alguns substantivos próprios como: *Two-Face* traduzido por Duas-Caras sofre uma tradução palavra-por-palavra, já o substantivo *Calendar Man* passa a Homem-Calendário no português, acontece o efeito da transposição, visto que há uma mudança da ordem sintática por motivos pragmáticos.

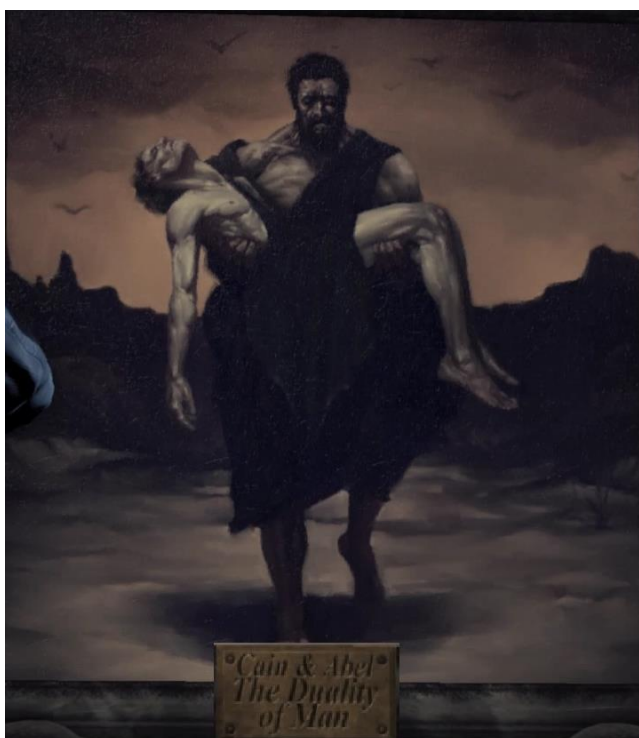
Para entendermos melhor essas questões relativas aos nomes das personagens, assim como todas as outras questões que possam surgir em relação ao léxico e tradução em geral das frases e orações do game, o próximo capítulo busca apresentar e explicar as teorias técnicas da tradução. Desse modo, o próximo capítulo

irá esclarecer termos que acima foram citados, como por exemplo: a transposição, a tradução-palavra-por-palavra e a tradução estrangeirizante.

3.1 ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS CULTURAIS E DOS PROCESSOS DE ESTRANGEIRIZAÇÃO/DOMESTICAÇÃO

Para colhermos o material analisado, jogamos e usamos um *software* de captura de tela para salvar em vídeo a *gameplay* de todo o *game Batman Arkham City* (2012). Foram capturados dezenove vídeos para cada linguagem, cada arquivo de vídeo com duração média de 25 min, totalizando trinta e oito vídeos e horas de gravação. Por esse aspecto extenso do *game* e conseqüentemente dos dados, não foi possível analisarmos minuciosamente todos os arquivos de vídeo. Em busca de manter o presente trabalho em uma extensão moderada, separamos alguns momentos do jogo que mais nos chamaram a atenção. A partir dos trechos selecionados, usamos os aportes teóricos minuciados em capítulos anteriores, utilizando os procedimentos que cabiam para explicar cada trecho. Dito isso, observemos a figura abaixo:

Figura 13: No início do game: Quadro Cain & Abel - The Duality of Man



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

A figura 13 se encontra logo nos primeiros minutos do jogo. Após *Bruce Wayne* ser capturado enquanto discursava em frente a *Arkham City*, o jogo nos apresenta uma *cutscene*, na qual capangas aproximam-se de um quadro pendurado na parede, que esconde um cofre. Na parte inferior do quadro há uma placa³⁴ com a seguinte inscrição: *Cain & Abel – The Duality of Man*³⁵. O quadro mostra Caim carregando o corpo sem vida de seu irmão Abel, em referência à história bíblica que se encontra no livro de Genesis. Nessa história, narra-se o assassinato cometido por Caim contra seu irmão Abel. Notamos não haver nenhum tipo de legendagem nesse momento, seja em inglês ou português. Por motivos óbvios não haveria necessidade de legendar a placa em inglês, entretanto a não legendagem da placa em português falha quanto ao que Lanzetti *et al.* (2009) categorizam como manutenção de itens culturais da cultura-fonte. A equipe de tradução optou por manter o trecho sem legendagem, impedindo o acesso do público ao significado no quadro. Berman (1999, p.56) afirma que: “Toda obra comporta um texto “subjacente”, nesse caso o texto subjacente é o texto bíblico. No game, a história de Abel e Caim representada no quadro possui o claro propósito de construir uma conexão direta com a cena a seguir:

Figura 14: Final do game: Batman carrega corpo de Coringa



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

³⁴ A placa possui originalmente um tamanho inferior ao apresentado na imagem 13, aumentamos levemente o tamanho da placa para que a leitura fosse facilitada.

³⁵ Caim e Abel – A dualidade do homem (**tradução nossa**).

Nota-se na cena, personagens em posições idênticas às vistas no quadro do início do jogo. Segundo a teoria de Berman (1999), a não legendagem, nesse caso, constitui uma destruição das redes significantes subjacentes, pois impediu o acesso dos *players* do texto-alvo a essa referência. Aquela pequena placa não legendada pode ter removido um dos possíveis significados do *game*, visto que ao comparar Abel e Caim com Batman e Coringa, junto aos dizeres “A dualidade do homem”, o diretor do *game* pretendia nos remeter a uma questão filosófica nesse universo de *Batman*, na qual um personagem só existe em decorrência da existência do outro, dessa forma, não haveria Coringa sem o *Batman*, tampouco *Batman* sem o Coringa. A cena da figura 14, alude a um irmão matando ao outro, mesmo que fossem rivais na trama.

Adiante, um dos aspectos culturais mais amplamente dispostos durante todo o *game* tem relação ao famoso Tio Sam³⁶. Vê-se:

Figura 15: Cartaz³⁷ Uncle Sam e Quadro *in-game*



Fonte: À esquerda Britannica e a direita Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

A imagem à direita contém um senhor com a metade do rosto deformado, provavelmente sendo a personagem Duas-Caras, com um dos dedos indicadores apontado para frente, enquanto com a outra mão aponta uma arma, possui abaixo a frase “*We want you*”³⁸. Há enormes faixas penduradas em alguns prédios da cidade,

³⁶ Do inglês: *Uncle Sam*

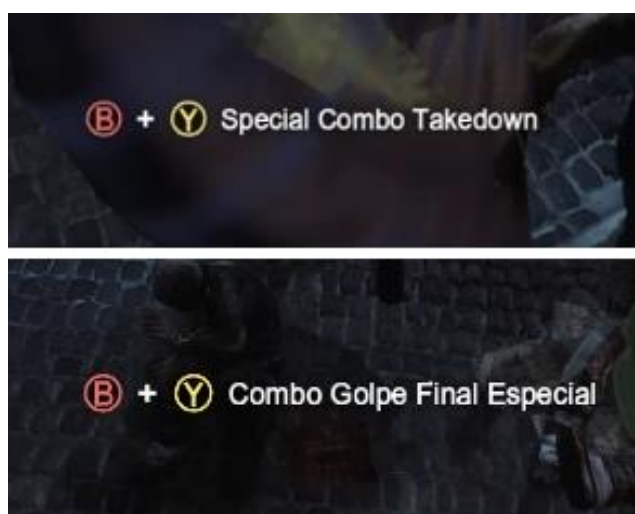
³⁷ Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Uncle-Sam>. Acesso em: 12 de ago. 2021

³⁸ Nós queremos você (**tradução nossa**).

centenas de cartazes que poluem o chão de toda a *Arkham City*, além de pôsteres que decoram salas com essa imagem. Não há qualquer forma de explicação em legenda sobre a figura, sequer legenda contendo a tradução da frase. Constata-se que o cartaz do *game* faz referência a um elemento da cultura estadunidense, o tio Sam, como podemos comparar à esquerda da figura 15. Não há qualquer elemento na cultura brasileira com significados equivalentes ao tio Sam, o que torna impraticável a realização do procedimento da transferência que, segundo Lanzetti *et al.* (2009), em suma, é a substituição de um item cultural do texto-fonte por outro com mesma função na cultura alvo. Entretanto, supondo ser possível realizar uma transferência com esse símbolo cultural, a equipe de legendagem encontraria um entrave: o código-fonte do *game* não foi escrito com a alternativa de substituição do texto ou imagens de cartazes *in-game*. Essa problemática atinge não só cartazes com referências ao tio Sam, como, também, a placa com as inscrições de Caim e Abel citada anteriormente. Esse é um exemplo na dificuldade de transposição de elementos culturais na legendagem, seja por motivos técnicos e linguístico-culturais, como foi o caso dos pôsteres em referência ao tio Sam, quer seja por descuido ou, então, a não inserção deliberada de uma legenda, possivelmente o ocorrido com as informações da placa do quadro de Abel e Caim.

Continuando, notamos outras diferenças de ordem cultural, pois a figura a seguir demonstra o nome de um dos golpes possíveis de se aplicar durante qualquer luta no *game*. Examinemos a imagem:

Figura 16: Legenda em gameplay sobre um dos golpes do Batman



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

Verifica-se que houve, em primeiro lugar, um alongamento. Esse fenômeno tradutório, como já explicamos através de Berman (1999), trata-se de uma tradução com maior extensão em relação ao texto original. Na parte superior da imagem, há três palavras que formam o nome do golpe em inglês, e na imagem abaixo encontramos a tradução do golpe contendo quatro palavras. Além disso, acontece outra tendência deformadora a reconstrução: com mudança sintática e semântica. Há uma inversão natural da disposição do adjetivo *special* (especial).

O maior problema na tradução advém da palavra *takedown* (golpe final especial). Em inglês, o adjetivo está atrelado à palavra *combo*, enquanto em português está adjetivando a palavra *golpe*. *Takedown* é uma palavra que nomeia um golpe de *Wrestling*³⁹, modalidade de luta com dinâmica levemente similar ao jiu-jitsu brasileiro. Na tradução da palavra *takedown*, ela poderia ter sido mantida em inglês, seguindo, como definem Lanzetti *et al.* (2009), a manutenção dos itens lexicais por aclimatação, ou seja, sem alterar a forma ortográfica. É provável que a equipe de tradução não optou pela estratégia, já que o *Wrestling* é pouco difundido no Brasil. A tradução apresentada em português conferiu ares de estrangeirização à legenda, no sentido sintático, somada a perda da referência à modalidade de luta. Seguindo, apresentamos a seguinte imagem:

Figura 17: Mulher-gato segura celular com informações, à esquerda inglês e direita em português

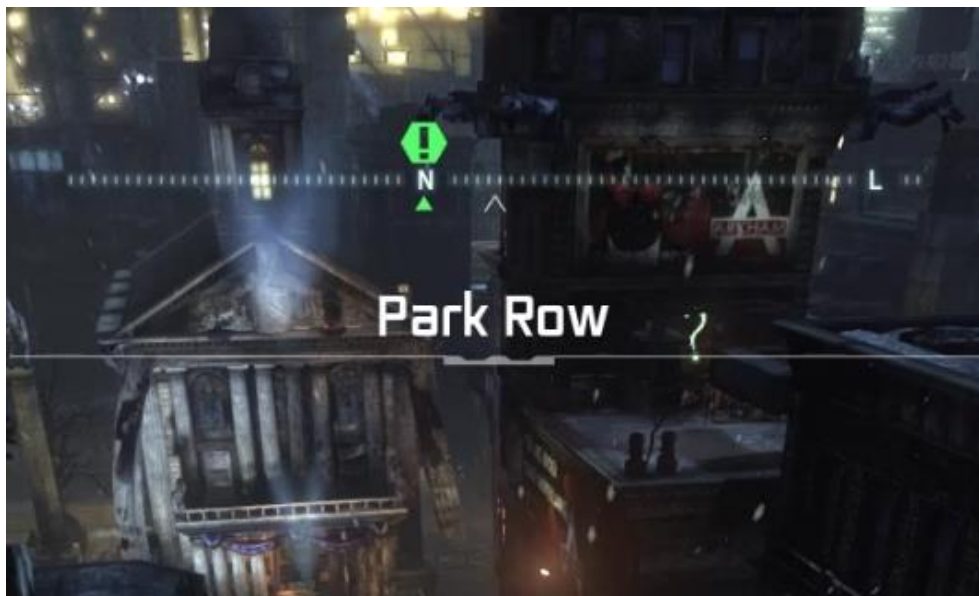


Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

³⁹ Segundo o dicionário Cambridge, *Wrestling* é um esporte em que duas pessoas lutam e buscam lançar o adversário para o chão (**tradução nossa**). Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/wrestling>. Acesso em: 10 ago. 2021

A figura 17 representa o momento em que a Mulher-Gato abre o cofre que estava encoberto pelo quadro de Abel e Caim, de dentro do cofre ela retira um celular e ao ligá-lo a palavra *initializing* surge em inglês, logo em português vemos a palavra inicializando na tela do dispositivo. Em ambas as versões, a primeira palavra apresentada é um verbo intransitivo no gerúndio, ou seja, manteve a classe gramatical e o modo do verbo. Logo a seguir, surge a palavra *Park Row* no visor do celular, entretanto, dá-se sem tradução. Sabemos que o código-fonte do *game* permite modificar as palavras que aparecem no dispositivo, vide a tradução de *initializing* aparecendo no mesmo aparelho. Essa escolha pode demonstrar duas possibilidades: (1) A palavra passou despercebidamente pela equipe de tradução e por isso não foi traduzida ou (2) a tradução não aconteceu deliberadamente. À frente no game, sobrevoando os telhados rumo à primeira missão do *game* a palavra ressurge na tela do *player*, outra vez sem tradução na versão em português:

Figura 18: Palavra Park Row surge mesmo jogando em português



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

A figura acima corrobora para embasarmos nossa suposição, a palavra foi propositalmente mantida em inglês no celular utilizado pela Mulher-Gato. Para explicar, *Park Row* é um bairro de *Gotham City*, conhecido também por *Crime Alley*, a primeira menção ao bairro dessa forma acontece em março de 1976, na revista *Detective Comics #457*. No Brasil, o bairro foi comumente chamado de Beco do Crime. O motivo dessa escolha não é claro, mas observamos que, por toda a *Arkham City*,

os nomes dos bairros permanecem sem tradução. Ao contrário das várias áreas internas dos prédios que são traduzidas e localizadas, como quando adentramos um prédio, e o substantivo referente ao nome do local surge na tela: *Solomon Wayne Courthouse*, traduzido como Tribunal *Solomon Wayne*⁴⁰ em português.

Retornando ao *gameplay*, após combater alguns capangas dentro de uma igreja, o jogador está livre para comandar o *Batman*. Nesse momento, é possível explorar as dependências térreas da igreja que conta com um tamanho significativo, com algumas divisórias e acessos, além de inúmeros personagens espalhados pelo local. Esses personagens possuem funções interativas, sendo que os mais próximos de *Batman* possuem diálogos genéricos, sem qualquer informação em relação aos próximos passos que o jogador deve seguir para progredir na história. Entretanto, vejamos abaixo:

Figura 19: *Batman* em frente à torre do sino, em português



Fonte: *Batman: Arkham City*. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

A placa em verde, no fundo da imagem, fica localizada próxima à porta pela qual o jogador adentrou a igreja. Contudo, a placa não possui legenda ou tradução

⁴⁰ No universo de *Batman*, *Solomon Wayne* era juiz, assim como tataravô do Bruce Wayne.

inserida em si, pois, como já dissemos, o código-fonte possui limitações quanto à substituição de textos e imagens nos objetos *in-game*. Esse fator limitante produz uma certa dificuldade ao *player* que está jogando com legendas em português, posto que a personagem *Batman*, após conversar com alguns personagens do local e explorar parte do edifício, afirma em voz alta ao jogador que ele precisará ir à torre do sino, porém a inscrição que consta *in-game* na placa é *bell tower*.

Além disso, a tradução relacionada à placa aparecerá apenas posteriormente, quando o *player* decidir conversar com um dos agentes localizados próximos à placa. No diálogo, como podemos ver, ele cita a palavra torre, entretanto omite-se o adjunto adnominal “do sino”, que poderia funcionar como referência ao que *Batman* anteriormente informou com intuito de guiar os jogadores. Comparando com o mesmo trecho em inglês, vemos que na legenda há, também, apenas a palavra *tower*, não fazendo referência completa à informação da placa. A equipe de tradução optou por fazer uma tradução literal nesse momento que, no nosso entendimento, dificulta o acesso rápido à informação sobre a placa, levando o *player* do português à necessidade de maior atenção e interpretação em relação ao *player* que está jogando a partir das legendas em inglês. Imaginamos que a equipe de tradução deveria ter utilizado dos seguintes procedimentos de tradução: a explicitação de Lanzetti *et al.* (2009), acrescentando a informação completa “torre do sino”, ocasionando o que Berman (1999) intitula como clarificação, concedendo clareza a essa informação.

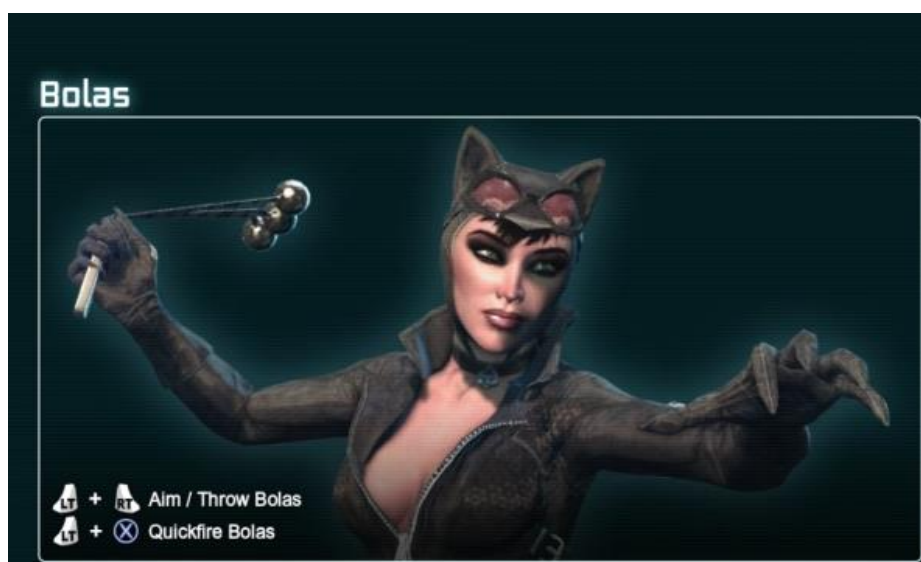
Ainda sobre a cena anterior, notamos que enquanto o diálogo entre as personagens acontece, o agente que dialoga com *Batman* faz um gesto com o braço apontando para a placa *bell tower*, movimento que objetiva indicar o local da torre. Interligado a esse momento, na legendagem apenas da versão traduzida, é exibido um elemento dêitico: o “lá”. Essa inserção corrobora com a cena para construir o sentido completo da informação que indica para onde devemos ir. Em oposição a nossa sugestão anterior, a equipe de tradução optou por utilizar os elementos não verbais presentes na tela para construir o sentido da legenda.

Sendo assim, adaptamos a teoria de Lanzetti *et al.* (2009) para nossa explicação no que diz respeito ao procedimento da ilustração: quando o tradutor faz uso de formas gráficas para tornar mais clara uma tradução, nesse caso a ilustração constitui-se do diálogo entre a cena e a legenda. No entanto, temos críticas quanto à escolha dessa estratégia, uma vez que o gesto produzido pela personagem é difícil de ser visualizado, dado que é um movimento rápido, além de ser executado com o

braço direito do agente, membro que está posicionado do lado oposto ao ângulo de visão ao qual temos acesso. Além do mais, como podemos ver na figura 19, a cena é escura e pode dificultar a visualização do movimento, se levarmos em consideração que o jogador estará com parte de sua atenção voltada à leitura da legenda, o gesto tem ainda mais chances de não ser notado.

Um outro aspecto cultural interessante, presente na localização da tradução e legendagem do game *Batman Arkham City* (2012), diz respeito a uma arma clássica da Mulher-Gato, como vemos abaixo:

Figura 20: Menu do game apresentando a arma da Mulher-Gato em inglês



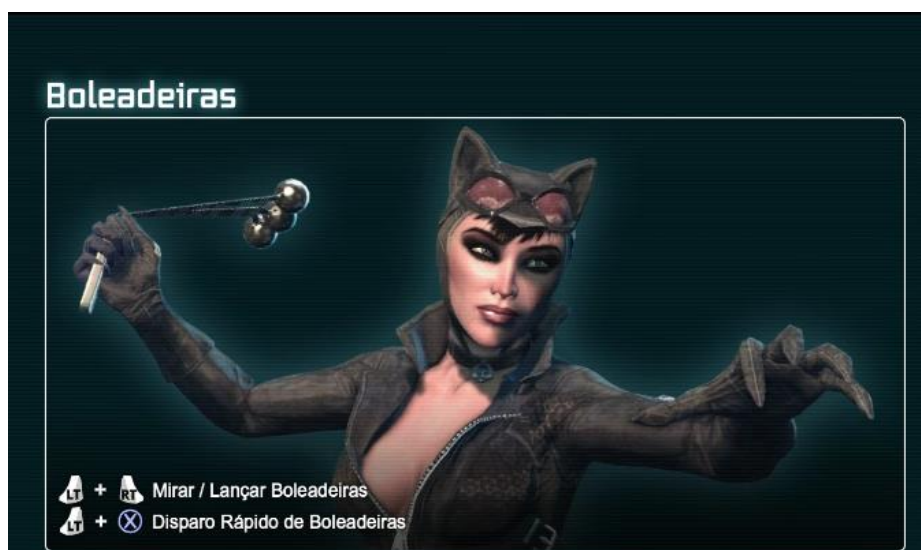
Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

Representando uma captura de imagem do menu do *game*, mostra-se a imagem da Mulher-Gato segurando uma espécie de arma, *gadget* que está disponível para ser utilizado durante a *gameplay* e serve para laçar os pés dos adversários e imobilizá-los. No menu em inglês, apresenta-se a nomenclatura da arma por *bolas*. Todavia, a palavra *bolas* não faz parte do léxico inglês, a etimologia da palavra remonta do latim *bullā*, enquanto *bolas* pode estar atrelada à palavra espanhola *boleadoras*, originária de *bolear*⁴¹. A arma exibida pela Mulher-Gato existe fora do universo do *game*, aliás possuindo a mesma função prática, laçar e imobilizar um alvo. A arma foi tradicionalmente concebida pelos indígenas da América do Sul, mais

⁴¹ Segundo o dicionário Michaelis: dar a forma de bola, arredondar. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/bolear/>. Acesso em: 15 ago. 2021

especificamente da região de Platina, próximo ao Rio da Prata, entre Uruguai e Argentina. Esse equipamento foi muito utilizado pelos gaúchos brasileiros, por herança desses indígenas. Percebe-se que o responsável pela inserção do nome da arma, no game, prestou atenção quanto à nomenclatura do objeto e optou por não o domesticar completamente para o sistema linguístico inglês, deixando evidente se tratar de uma palavra estrangeira. Ademais, quanto ao mesmo termo, há certo grau de empobrecimento qualitativo da palavra, segundo Berman (1999), pois *bolas*, apesar de ser uma palavra estrangeira, não possui o mesmo impacto sonoro e significante da palavra *boleadoras* do espanhol.

Figura 21: Menu do game apresentando a arma da Mulher-Gato em português



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

Ao verificarmos o menu correspondente em português, é observável o uso da palavra *boleadeira* em substituição à palavra *bolas*, mostrando um cuidado quanto à localização do termo para nossa região, visto que o uso da palavra *bolas* representaria uma generalização, segundo Lanzetti *et al.* (2009), uma vez que essa palavra tem outros significados abrangentes no português brasileiro. Além do mais, o uso do significante *boleadeira* é consagrado dentro de nossa cultura para se referir a arma em questão, uma vez que a cultura gaúcha faz parte da região sul do Brasil.

Ademais, ainda se tratando do quesito cultural, observado primeiramente no trabalho de Souza (2015, p.332), a personagem Bane ao dialogar com *Batman* utiliza

as seguintes palavras: *payaso* e *basura*⁴², provenientes do espanhol. A utilização dessas palavras, em sua fala e legendagem em inglês, confere aspecto estrangeirizante ao personagem, causando estranhamento ao player da língua-fonte do *game*. Por outro lado, como verifica-se por Souza (2015), essas palavras são domesticadas na legendagem em português brasileiro, removendo o estranhamento do público da língua-alvo, além de suprimir um aspecto interessante da personagem, sua origem latina. A decisão de suprimir esse aspecto da personagem atrela-se ao que Berman (1999) afirma ser a destruição dos sistematismos, resumidamente, visto que esse aspecto é minuciado anteriormente, o aspecto acontece quando há uma destruição do estilo ou da intenção na ordem dos significantes e significados que o autor original pretendia com determinado aspecto linguístico inserido no texto, nesse caso, manter as palavras em espanhol proferidas por Bane era intencional, para causar estranhamento ao leitor e denunciar as origens latinas da personagem.

A seguir, destacamos outro exemplo oriundo do sequenciador criptográfico e, conforme avança-se na história, as senhas apresentadas no dispositivo ficam cada vez mais difíceis de serem quebradas, como se vê no canto inferior direito da figura:

Figura 22: Sequenciador criptográfico - senha *safeguarding*



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

As senhas apresentadas durante a gameplay baseiam sua dificuldade em dois aspectos: (a) na precisão dos movimentos exigida do player na movimentação do

⁴² Palhaço e escória (como aparece na legendagem na versão em português brasileiro)

controle analógico ou mouse, pois cada movimento pode modificar completamente as letras que formam a senha e (b) na divisão silábica e nos espaços em branco nos blocos de letras. Percebe-se, ao jogar, que a letra do penúltimo quadro não é exibida, independentemente da precisão dos movimentos do *player* nesse momento, ela apenas é apresentada no final, ao acertar a senha que é constituída pela palavra *safeguarding*. Observemos, então, o modo que a senha é apresentada em sua versão traduzida/localizada para o português:

Figura 23: Sequenciador criptográfico - senha salvaguardar



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

No português, não acontece o efeito de borrão na letra do penúltimo bloco, conferindo facilidade extra ao *player* no momento de desbloquear a senha em relação ao jogador da língua-fonte. Uma hipótese para a ausência do bloco borrado é que a palavra chave é salvaguardar, não sendo de comum utilização no idioma do texto-alvo. No âmbito dos procedimentos técnicos apresentados por Lanzetti *et al.* (2009), a senha passou pelo processo de modulação, dado que em inglês a palavra *safeguarding* representa um substantivo, enquanto em português salvaguardar tem sua classe gramatical definida como verbo transitivo. Verifica-se, também, nas

imagens acima, que a palavra *mainframe*⁴³ não foi traduzida, somando-se ao número de palavras e nomes que se apresentaram constantemente durante o *game* e se mantiveram sem tradução.

Por fim, trazemos um último exemplo. Vemos, recorrentemente, durante a *gameplay*, a abreviação elaborada pelas letras XP, tanto na versão do *game* em inglês quanto em português, XP é proveniente das palavras *experience points*:

Figura 24: Bônus de variação



Fonte: Batman: Arkham City. © Warner Bros./DC Comics/Eidos/Rocksteady. Todos os direitos reservados.

O significado da palavra inglesa *experience* é experiência. Após cada luta, a personagem recebe um valor de experiência relativo ao seu desempenho durante o combate. As imagens acima apresentadas demonstram que tanto em inglês quanto em português a abreviação não se altera, pois, em primeiro lugar: apesar das letras que constituem a abreviação em inglês serem retiradas da inicial de duas palavras: “*experience points*”, no português elas provavelmente se referem a segunda e terceira letra da palavra *experiência*. Segundo: o termo *xp* é extremamente difundido no mundo dos *games* e, qualquer jogador, por mais casual que seja, sabe o significado das letras *xp* juntas. Portanto, não haveria necessidade alguma de apresentar uma outra grafia como de abreviatura.

Acima destacamos alguns dos inúmeros momentos do *game* que apresentam possíveis análises do aspecto de legendagem, tradução e localização como também aspectos culturais e de recepção do *game* em sua versão em língua inglesa e

⁴³ *Mainframe*, segundo o dicionário Cambridge, é num computador extremamente potente com muita memória o qual várias pessoas podem usar ao mesmo tempo (**tradução nossa**). Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-espanhol/mainframe>. Acesso em: 17 ago. 2021

portuguesa. Observamos haver um amálgama entre procedimentos estrangeirizadores e procedimentos domesticadores, ora um procedimento técnico, ora outro. Esse vai e vem, entre estratégias de tradução, concede margem à interpretação quanto ao aspecto geral da legendagem do game *Batman Arkham City* (2012).

Em nossa concepção, apesar de o game exibir trechos de tradução que podem ser analisados como pertencentes à categoria dos procedimentos domesticadores, concomitantemente o título exibe legendas com traços estrangeirizados, são inúmeros os exemplos de palavras não traduzidas. Os casos mais evidentes são: os nomes de personagens que mantiveram sua grafia conforme consagrados no universo *Batman* em português; nomes de bairros e outros locais que não foram traduzidos, mesmo havendo tradução consagrada para essas palavras, como visto em Park Row, além das informações em placas (com limitações de legendagem em decorrência do código-fonte) e dispositivos in-game, esses constantemente utilizados pelo Batman durante toda a gameplay. Outro ponto relacionado à legendagem, que contribui para o aspecto estrangeirizado do game, concerne aos problemas respectivos à semântica e sintaxe, principalmente quanto aos golpes das personagens ou descrições biográficas desses no menu do game.

Em resumo, a legendagem e localização do jogo *Batman Arkham City* (2012), assim como toda a ambientação do game, o torna um título com tradução majoritariamente estrangeirizante, visto que a todo momento o jogador brasileiro terá a sensação de estranhamento ao se deparar com carência de traduções, falta de legendagem/tradução em momentos específicos do jogo, além de estruturas sintáticas ou léxico pouco usual para nosso sistema linguístico.

Além do estranhamento constante, os aspectos acima descritos influenciam a experiência dos jogadores brasileiros desse título em dois aspectos: (1) o aspecto de referências culturais, perdendo-se significados mais profundos do enredo, como referências bíblicas ou da cultura estadunidense e (2) no avanço durante a gameplay, como quando uma placa ou poster contém a informação que lhe ajudará a progredir no game. Ademais, notamos que a equipe de tradução e legendagem usou as especificidades do gênero para construção das legendas, valendo-se do movimento das personagens ou da imagem exibida na tela no momento para dialogar com a legenda, assim, por vezes, ajudando a construir sentidos.

Em relação a todos os aspectos descritos, cremos que apesar de toda essa estrangeirização e dificuldades, a tradução cumpriu sua função básica, inserir o jogo Batman Arkham City (2012) no mercado de games do Brasil. Como vimos na seção “A recepção do game no Brasil e Estados Unidos”, as dificuldades apresentadas ao jogador em decorrência da legendagem e localização do game não impediram que o game se consagrasse como um marco nos jogos do gênero de ação e como obra sagrada para os fãs do Homem-Morcego. Tão pouco a legendagem impediu que o jogo fosse cada vez mais bem avaliado pelos jogadores ao longo de oito anos, mesmo concorrendo com títulos mais recentes, tecnológicos e com trabalhos de localização e legendagem ainda mais apurados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo realizou uma pesquisa qualitativa das legendas e sua localização do jogo *Batman Arkham City* (2012). O seu propósito é contribuir para o campo dos estudos da tradução e legendagem de jogos eletrônicos. Para isso, nosso objetivo foi investigar as formas de transposição dos elementos culturais na legendagem/tradução do game, comparando as legendas e os elementos não verbais em língua inglesa e portuguesa. No primeiro capítulo, introduzimos o trabalho apresentando informações acerca do mercado dos jogos eletrônicos, constatando o crescimento contínuo e acelerado que essa indústria apresenta, hoje ultrapassando a indústria cinematográfica.

Os dois subcapítulos seguintes, de cunho bibliográfico, tiveram a intenção de conhecer a formação do universo dos jogos e do universo de *Batman*. No primeiro deles, intitulado *Contextualização e histórico dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*, apresentamos como decorreu os eventos que culminaram na criação do primeiro videogame até a presença desses em nosso país. No segundo subcapítulo, expomos informações acerca da origem da personagem Batman e seu universo. Nesse mesmo momento, dialogamos com a teoria dos polissistemas literários de Itamar Even-Zohar (2013). Sua teoria foi adaptada para nos fornecer subsídios teóricos para analisar pontos de dialogismo e dicotomia entre a recepção do game entre sistemas culturais distintos. Notamos e evidenciamos a excelente receptividade do jogo *Batman Arkham City* nos dois sistemas culturais analisados.

Enquanto no segundo capítulo, nos valemos dos postulados teóricos do Rafael Lanzetti *et al.* (2009) e Antoine Berman (1999) quanto às particularidades técnicas da tradução. Fazendo a descrição minuciada das suas teorias sobre escolhas tradutórias, válidas para nossa análise da legendagem ao que diz respeito aos aspectos estrangeirizantes e domesticados da tradução. Além do mais, outros autores e seus respectivos trabalhos nos auxiliaram para o diálogo e interpretação dos dados dispostos no capítulo de análise, tais como Ricardo Vinicius Ferras de Souza (2015) e Rodolpho Camargo (2013). Baseamo-nos nas teorias e trabalhos acima descritos para confrontar as ocorrências dos eventos que formam a legendagem, localização e tradução do jogo.

Na análise, detectamos exemplos de domesticação da tradução, assim como inúmeros exemplos de tendências estrangeirizadoras. Quanto ao âmbito cultural

presente no game, percebe-se que se mantiveram inalterados, sem tradução ou legenda, uma falha quanto a transposição desse aspecto construtor de sentidos profundos da trama do game. Ademais, notamos haver um diálogo entre a legenda e os aspectos não verbais do game que contribuiu para a criação de sentidos em determinados momentos. Por fim, nossa análise conclui que o jogo eletrônico *Batman Arkham City* (2012) insere-se ao centro de um sistema cultural global, transitando para sistemas específicos de cada região, no caso do polissistema cultural brasileiro, a legendagem poderia ter sido melhor lapidada. A percepção geral é de um game com legendas e traduções majoritariamente estrangeirizantes e com limitações de tradução referentes ao código-fonte do game. Todos elementos citados influenciam na compreensão total da trama do game e dos textos que subjazem o enredo, além de afetar a jogabilidade, dificultando o avanço do player por *Arkham City*, levando o jogador a buscar auxílio em sua intuição para progredir.

Para terminar, entendemos que um trabalho como este, com suas limitações quanto ao gênero textual e delimitações de escopo, não finaliza as possibilidades de discussão, estudo e pesquisa em relação ao game *Batman Arkham City* (2012), tampouco na área da legendagem e localização de jogos eletrônicos. Com este trabalho, esperamos fornecer mais opções de material de pesquisa no arcabouço teórico área dos estudos da tradução.

REFEFÊNCIAS

Alain (1934) Propôs de littérature. Paris: Gonthier. In: BERMAN, Antoine. 2007. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Tradução de M. H. C. Torres, M. Furlan e A. Guerini. Rio de Janeiro: 7Letras/PGET.

ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. 2004. In: BATISTA, Mônica de Lourdes Souza *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2007.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 15290: Acessibilidade em comunicação na televisão. Rio de Janeiro. 2016.

ALVES, R. S. **Bilheteria global deve fechar 2020 abaixo dos US\$ 13 bilhões**. Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/208085-bilheteria-global-deve-fechar-2020-us-13-bilhoes.htm>. Acesso em: 08 abr. 2020.

BATMAN: Arkham City (EUA, 2011). Warner Bros. Interactive Entertainment/DC Comics/Eidos Interactive/Rocksteady Studios: Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows), OS X.

BATMAN: O Cavaleiro das Trevas. Produção de Emma Thomas, Charles Roven e Christopher Nolan. Direção de Christopher Nolan. EUA: Warner Bros. Pictures/DC Comics/Legendary Pictures/Syncopy Films, 2008. 1 DVD (152 min.), color.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BERMAN, Antoine. 2007. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Tradução de M. H. C. Torres, M. Furlan e A. Guerini. Rio de Janeiro: 7Letras/PGET.

BORGES, Diego. **Review Batman: Arkham City**. TechTudo. 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/batman-arkham-city.html>. Acesso em: 31 jul. 2021.

CHIADO, M. 1983: o ano dos videogames no Brasil. São Paulo: Edição do autor, 2013. In: FERREIRA, Emmanoel. **A guerra dos clones: clonagem e pirataria na aurora dos videogames no Brasil**. In: XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO-INTERCOM. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2649-1.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2020.

CHANDLER, H. M. & DEMING, S. O. The Game Localization Handbook. 2nd Edition. Sudbury, Massachusetts: Jones & Bartlett Learning, 2011. In: SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>. Acesso em: 07 nov. 2018.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brazil, julho de 2005. In: BATISTA, Mônica de Lourdes Souza *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** 2007.

COMUNICAÇÃO-INTERCOM. 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2649-1.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2020.

DAVIS, Justin. **A história do Batman nos games.** IGN Brasil. 2019. Disponível em: <https://br.ign.com/batman-2/72032/feature/a-historia-do-batman-nos-games..> Acesso em: 01 jul. 2021.

DA FONSECA, João José Saraiva. Apostila de metodologia da pesquisa científica. João José Saraiva da Fonseca, 2002. In: DA FONSECA, João José Saraiva. **Apostila de metodologia da pesquisa científica.** João José Saraiva da Fonseca, 2002.

DICIONÁRIO MICHAELIS. **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa, ©1998-2021.** Editora Melhoramentos. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>. Acesso em: 11 mai. 2020.

EVEN-ZOHAR, Itamar. 2013. **Teoria dos polissistemas.** Tradução de L. F. Marozo, C. Rizzon, Y. K. Cunha. In: Revista Translatio, n.3. Rio Grande do Sul: Translatio, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/34674/22321>. Acesso em: 07 nov. 2018.

FERREIRA, Emmanoel. **A guerra dos clones: clonagem e pirataria na aurora dos videogames no Brasil.** In: XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO-INTERCOM. 2017.

FOLARON, D. "A discipline coming of age in the difital age". IN: DUNNE, K. J. (ed.). Perspectives on Localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2006, p. 195-219. In: SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil.** 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>. Acesso em: 07 nov. 2018.

FRY, D. The Localization Industry Primer. 2nd Edition (revised by Arle Lommel). Localization and Standards Association, 2003. In: SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil.** 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>. Acesso em: 07 nov. 2018.

GIL, Antonio Carlos *et al.* **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. BATISTA, Mônica de Lourdes Souza *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2007.

GLOBALIZATION AND LOCALIZATION ASSOCIATION (GALA). "What is Internationalization?". Globalization and Localization Association, © 2015. In: SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>. Acesso em: 07 nov. 2018.

METACRITIC. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/batman-arkham-city>. Acesso em: 01 de ago. 2021

MOTA, R. **Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021**. Olhar Digital. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>. Acesso em: 10 mai. 2020.

LANZETTI, Rafael; BESSA, Danielle; GUEDES, Fabiana; DE FREITAS, Rosana e DE MOURA, Vinicius Cruz. Procedimentos técnicos de tradução: Uma proposta de reformulação. In: Revista do **ISAT**, n. 7. São Gonçalo: ISAT, 2009.

MATOS, K. S. L; VIEIRA, S. V. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2001, 143p. In: DA FONSECA, João José Saraiva. **Apostila de metodologia da pesquisa científica**. João José Saraiva da Fonseca, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. In: DA FONSECA, João José Saraiva. **Apostila de metodologia da pesquisa científica**. João José Saraiva da Fonseca, 2002.

NERY, Lincoln. **Batman a trajetória - Qual o segredo do morcego?**. Clube dos autores. 2012. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Batman_A_Trajet%C3%B3ria/Hw1yDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1. Acesso em: 15 de mar. 2021.

NESTERIUK, Sérgio. **Breve considerações acerca do videogame**. XXVIII Intercom, p. 1-14, 2004.

PORTAL DE IDIOMAS MICROSOFT (versão em português brasileiro). Microsoft, © 2015. In: SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>. Acesso em: 07 nov. 2018.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Dissertação

(Mestrado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi: 10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/pt-br.php>
Acesso em: 07 nov. 2018.

SAVIOLI, Mauricio. **Os cartuchos são nossos clássicos imortais**. Warpzone, 2019. Disponível em: <http://warpzone.me/os-cartuchos-sao-nossos-classicos-imortais/#:~:text=Lan%C3%A7ado%20em%201972%2C%20o%20Magnavox,videoqame%20atrav%C3%A9s%20de%20seus%20conectores>. Acesso em: 30 ago. 2020.

STEAM. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/200260/Batman_Arkham_City_Game_of_the_Year_Edition/. Acesso em: 31 jul. 2021

Tolstói, L. (1972) Guerre et paix. Trad. Boris de Schloezer. Paris: Gallimard. In: BERMAN, Antoine. 2007. **A tradução e a letra ou o albergue do longínquo**. Tradução de M. H. C. Torres, M. Furlan e A. Guerini. Rio de Janeiro: 7Letras/PGET.

TILLMAN, Maggie. **Em que ordem você deve assistir aos filmes e programas do Batman?**. Pocket-Lint. 2021. Disponível em: <https://www.pocket-lint.com/pt-br/tv/noticias/149433-cronograma-do-batman-melhor-ordem-de-visualizacao-do-filme-do-batman#6>. Acesso em: 22 abr. 2021.

VIRGENS, Fernando Alex Turatti das. **Videogames no Brasil: Mercado Nacional, Padrões Técnicos, Circularidade e Recepção Entre o Público Consumidor (1983-2002)**. 2019. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/25897> Acesso em: 20 ago. 2020.

WAKKA, W. **Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19**. Canaltech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>. Acesso em: 08 abr. 2021