

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Mateus Arruda Aragão

O Princípio do Pentatlo na Análise da Versão do Jogo A Lenda do Herói

Bacharel em Letras: Língua Inglesa - Tradução: Inglês/Português

São Paulo
2022

Mateus Arruda Aragão

O Princípio do Pentatlo na Análise da Versão do Jogo A Lenda do Herói

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Letras: Língua Inglesa - Tradução: Inglês/Português, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Língua Inglesa - Tradução: Inglês / Português, sob a orientação do Prof. Ms. João Batista Teixeira da Silva.

São Paulo

2022

Banca Examinadora

AGRADECIMENTOS

À minha família, por todo o amor, assistência e suporte durante toda a minha vida, que fizeram de tudo para que eu pudesse chegar onde estou.

Aos meus amigos, por todos os momentos especiais, risadas, palhaçadas, brigas, discussões, companheirismo e aventuras de RPG. Agradeço especialmente à minha namorada Leticia F. Ricarte, por todo seu apoio, carinho, preocupação e compreensão. Obrigado pelas chamadas, jogatinas e toda a felicidade que vocês me proporcionam.

Aos professores do Curso de Letras/Tradução, por terem me proporcionado desafios e experiências que levarei para a vida. Agradeço em especial: À Lilica Cysne pelas aulas que me trouxeram ânimo para participar, comentar e discutir, e por sua assistência aos alunos dentro e fora de sala; e ao meu orientador, João B. Teixeira, por sua confiança, disponibilidade e por me acompanhar nesta pesquisa mais duradoura que o normal.

Aos meus colegas do curso, por participarem desta etapa da minha vida. Seja pelas conversas nos corredores, no Terceira Aula, online e pelas caminhadas até a estação Barra Funda.

À equipe da Dumativa Game Studio, por criarem um dos melhores jogos brasileiros que já joguei e concederem o acesso ao documento que permitiu a existência desta pesquisa.

A mim mesmo, por todo o cuidado, fé, noites em claro e empenho para vencer esta luta e superar mais uma fase.

RESUMO

Esta pesquisa estuda as canções da versão em inglês do jogo “A Lenda do Herói” com base no Princípio do Pentatlo de Peter Low e busca comparar os excertos em português brasileiro e inglês. No capítulo teórico, foi explicitado: um panorama sobre o processo e evolução da tradução no Brasil desde o século XV aos tempos atuais; as questões que envolvem a tradução musical e duas propostas para auxiliar tradutores de canções; o pentatlo e seus cinco aspectos. O processo inicial para selecionar o objeto de análise envolveu o contato com a Dumativa Game Studio, desenvolvedora do jogo, que disponibilizou um corpus que documentava as estrofes originais, a primeira versão para o inglês e a revisão dos excertos. Após duas filtragens, 17 excertos das duas primeiras fases do jogo foram selecionados para compor a análise final. Em seguida da seleção e análise qualitativa, os excertos foram divididos em categorias e agrupados. Foram criadas duas categorias, sendo dispostos nelas os excertos que continham uma versão que, de acordo com o Princípio do Pentatlo, foi considerada mais ou menos adequada. A primeira categoria, contendo as versões mais adequadas, foi mais recorrente, fato que trouxe uma positiva quebra de expectativa durante a pesquisa. Inicialmente, esperava-se um equilíbrio ou menor recorrência nesta categoria, uma vez que os excertos foram apurados tendo em vista seus aspectos mais chamativos. A segunda categoria, que contém versões menos adequadas, além de conter menos excertos, passou por uma análise mais rigorosa e foi destacado quando a inadequação foi tradutória ou performática. Com os resultados da análise qualitativa dos excertos, notou-se que a versão das canções para o inglês foi bastante satisfatória. Por fim, o Princípio do Pentatlo e sua capacidade de auxílio no julgamento da qualidade das traduções de canções mostrou-se positivo. Em geral, a versão para o inglês manteve a qualidade, objetivo e sentido do texto original com soluções interessantes e criativas.

Palavras-chave: Tradução, Canção, Versão, Games, Cantabilidade.

ABSTRACT

This research studies the songs of the English version from the Brazilian game “Songs for a Hero” using Peter Low’s Pentathlon Principle to compare the excerpts in Brazilian Portuguese and English. The theoretical chapter details: an overview about the process and evolution of translation in Brazil from the 15th century to the present time; aspects involving musical translation and two guides to help song translators; the Pentathlon Principle and its five aspects. The initial process to select the object of analysis involved contacting Dumativa Game Studio, the game’s developer, who provided a corpus that documented the original stanzas, the first English version and the review of excerpts. After two filters, 17 fragments from the first two phases of the game were selected to compose the final analysis. After selection and a qualitative analysis, the fragments were divided and grouped into categories. Two categories were created, with excerpts containing a version that, according to the Pentathlon Principle, were considered more or less adequate. The first category, containing the most appropriate versions, resulted having more excerpts, which raised more interest during the research. Initially, it was expected a balance or less recurrence in this category since the excerpts were determined considering their most noticeable aspects. The second category, which contains less adequate versions, in addition to containing fewer excerpts, underwent a more rigorous analysis and was highlighted when an inadequacy was detected, in the translational or performative step. With the results from the qualitative analysis of the excerpts, it was noted that the English version of the songs was quite satisfactory. Finally, the Pentathlon Principle and its ability to help in evaluating the quality of song translations were considered positive. In general, the English version maintained the quality, objective and meaning of the original text with interesting and creative solutions.

Keywords: Translation; Song; Version; Games; Singability.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Herói..... | 12 |
| Figura 2 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Escudo..... | 29 |
| Figura 3 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Leis da Gravidade..... | 30 |
| Figura 4 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Serpente..... | 32 |
| Figura 5 - Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills, Parede..... | 33 |
| Figura 6 - Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills, Bola de Fogo..... | 34 |
| Figura 7 - Primeira Fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress..... | 35 |
| Figura 8 - Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest..... | 36 |
| Figura 9 - Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp, Ataque em Par..... | 38 |
| Figura 10 - Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown, Macacos..... | 40 |
| Figura 11 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Nota Musical..... | 41 |
| Figura 12 - Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp, Abismo..... | 44 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 12.ogg)..... | 28 |
| Tabela 2 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 18.ogg)..... | 30 |
| Tabela 3 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio G01.ogg)..... | 31 |
| Tabela 4 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio GM Serpente no Abismo.ogg)..... | 31 |
| Tabela 5 - Excertos Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio 13.ogg)..... | 32 |
| Tabela 6 - Excertos Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio itemDoBau.ogg)..... | 34 |
| Tabela 7 - Excertos Primeira Fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress (Áudio GM Nota musical 2.ogg)..... | 35 |
| Tabela 8 - Excertos Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 007.ogg)..... | 36 |
| Tabela 9 - Excertos Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 009.ogg)..... | 37 |
| Tabela 10 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 005.ogg)..... | 37 |
| Tabela 11 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 006.ogg)..... | 38 |
| Tabela 12 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 020.ogg)..... | 39 |
| Tabela 13 - Excertos Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 003.ogg)..... | 40 |
| Tabela 14 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical2.ogg)..... | 41 |
| Tabela 15 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical3.ogg)..... | 42 |
| Tabela 16 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 012.ogg)..... | 43 |

| | |
|--|----|
| Tabela 17 - Excertos Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 008.ogg)..... | 44 |
|--|----|

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 11 |
| 1 TRADUÇÃO | 15 |
| 1.1 Tradução no Brasil | 15 |
| 1.2 Tradução Musical | 16 |
| 2 PRINCÍPIO DO PENTATLO | 19 |
| 2.1 Cantabilidade | 19 |
| 2.2 Sentido | 21 |
| 2.3 Naturalidade..... | 22 |
| 2.4 Ritmo | 22 |
| 2.5 Rima..... | 24 |
| 3 METODOLOGIA | 26 |
| 4 ANÁLISE DA VERSÃO DOS EXCERTOS SELECIONADOS DO JOGO A LENDA DO HERÓI | 28 |
| 4.1 Versões Mais Adequadas | 28 |
| 4.1.1 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 12.ogg)..... | 28 |
| 4.1.2 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 18.ogg)..... | 29 |
| 4.1.3 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio G01.ogg)..... | 30 |
| 4.1.4 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio GM Serpente no Abismo.ogg)..... | 31 |
| 4.1.5 Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio 13.ogg)..... | 32 |
| 4.1.6 Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio itemDoBau.ogg) | 34 |
| 4.1.7 Primeira fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress (Áudio GM Nota musical 2.ogg)..... | 35 |
| 4.1.8 Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 007.ogg)..... | 36 |

| | | |
|-------------------------|---|-----------|
| 4.1.9 | Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 009.ogg)..... | 37 |
| 4.1.10 | Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 005.ogg) | 37 |
| 4.1.11 | Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 006.ogg) | 38 |
| 4.1.12 | Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 020.ogg) | 39 |
| 4.1.13 | Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 003.ogg) | 40 |
| 4.2 | Versões Menos Adequadas..... | 41 |
| 4.2.1 | Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical2.ogg) | 41 |
| 4.2.2 | Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical3.ogg) | 42 |
| 4.2.3 | Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 012.ogg) | 43 |
| 4.2.4 | Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 008.ogg) | 44 |
| 4.3 | Observações gerais | 45 |
| CONCLUSÃO | | 47 |
| REFERÊNCIAS..... | | 48 |

INTRODUÇÃO

O setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo atualmente. Segundo o Diário do Comércio, em 2020, o Brasil exportou mais de US\$ 53 milhões em games, com faturamento total de US\$ 2,18 bilhões em receita. O país apresenta um potencial alto para produzir cada vez mais jogos e com maior qualidade, para assim consolidar-se entre os protagonistas internacionais. Para tanto, o processo de localização – que vem a ser uma abordagem mais ampla e exige diferentes técnicas para garantir que todo o conteúdo esteja nos padrões culturais e linguísticos da língua fonte – dos jogos merece uma atenção especial, uma vez que é mais fácil um jogo em inglês ser vendido internacionalmente quando comparado a um em português. A Nintendo, um nome importantíssimo no mercado, possui um apreço por jogos de estúdios independentes, a empresa valoriza o processo de localização dos jogos, para que estes possam ser exportados e gerar mais lucros para ambas as partes.

A Lenda do Herói é um jogo indie musical brasileiro em que o herói relata a história e os acontecimentos vivenciados pelo jogador por meio de canções, como em um musical. Com diversos elementos clássicos de jogos de plataforma 2D, ação e aventura, o jogo apresenta também uma trilha sonora dinâmica, assim como muito humor nas canções que narram os feitos do jogador e respondem aos seus comandos. Estes são os elementos-chave que ditam a progressão da história, entregam uma experiência única e livre para jogadores maiores de 10 anos.

A Lenda do Herói está disponível para ser jogado nas plataformas Windows, Mac OS, Linux e mais recentemente no Nintendo Switch, o que torna o jogo acessível não apenas em computadores, mas também em consoles. O jogo foi lançado em 2016 nas plataformas Nuuvem e Steam, criado a partir da parceria entre os Castro Brothers e a Dumativa Game Studio, que optaram por um financiamento coletivo no site Catarse para que o jogo pudesse ser produzido. O Catarse é um espaço que aproxima pessoas a determinados projetos que desejem viabilizar financeiramente. Projetos criativos e ambiciosos tornam-se realidade a partir da colaboração direta entre dois protagonistas: os realizadores e os apoiadores. A campanha no Catarse de A Lenda do Herói contou com 6049 apoiadores e arrecadou um total de R\$ 258.487 para a produção do jogo.

A premissa do jogo gira em torno do Herói, um jovem corajoso e sarcástico que relata os acontecimentos em seu caminho cantando para aliviar a tensão enquanto segue sua aventura em busca da Princesa. Para encontrá-la, o Herói deve passar por uma série de desafios, cenários e inimigos diferentes. O paradeiro da Princesa é desconhecido, apenas sabe-se que ela foi capturada pelo Terrível Vilão.

Figura 1 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Herói



Fonte: *Print do Autor 2022*

A jogabilidade é bastante simples. As características e mecânicas básicas do jogo em seu cenário 2D envolvem: movimentar-se para a esquerda e direita; pular; descer e subir escadas, que podem ser controlados utilizando as setas do teclado. A aventura envolve também o combate com criaturas. O herói possui uma espada, que pode ser utilizada para atacar seus inimigos com a letra “Z” no teclado, e um escudo, que pode ser utilizado com a tecla “Shift”. Com estes comandos básicos, a aventura se desenrola.

O jogo possui 10 fases, sendo 8 delas parte do jogo principal, as outras duas são conteúdo adicional que pode ser comprado para que seja adicionado ao jogo. As fases são subdivididas em atos e apresentam uma música nova, diferente da anterior. Os excertos cantados pelo herói foram retirados para a análise e possuem métricas diferentes de acordo com o ato em que estão inseridos.

Cabe aqui uma diferenciação entre música e canção que serão utilizados doravante neste trabalho. Música, de acordo com o Dicionário Online de Português, é a reunião de quaisquer sons provenientes da voz, de instrumentos, que possuam

ritmo, melodia e harmonia. Canção, de acordo com o Dicionário Online de Português, é uma pequena composição musical de caráter popular, sentimental ou satírico, dividida em coplas e destinada a ser cantada.

Neste trabalho, pretende-se produzir uma análise sobre a versão em inglês de excertos das canções de diferentes atos do jogo A Lenda do Herói. Para tal, foi realizado um breve panorama da trajetória da tradução no Brasil, desde a chegada dos Portugueses, até os tempos atuais; os processos e teorias desenvolvidas para auxiliar os tradutores de canções, como por exemplo os guias propostos pelos tradutores Andrew Kelly e Richard Dyer-Bennet (1992-1993 *apud* LOW 2005); e por fim o Princípio do Pentatlo de Peter Low (2005) e seus aspectos.

1 TRADUÇÃO

Sempre que a comunicação entre dois povos ou mais de diferentes línguas era necessária, a tradução os assistia. A tradução é um processo complexo e de extrema importância para a sociedade, que consiste na passagem de um conteúdo de uma língua para a outra, estando presente desde os momentos mais aprazíveis aos mais conturbados da história. Mesmo que a definição anterior seja mais comumente entendida por qualquer pessoa, existem detalhes que os próprios tradutores e teóricos da tradução concordam e discordam a respeito. Alguns podem argumentar que a tradução é sobre transmitir uma mensagem, outros dizem que a própria cultura está sendo transmitida.

1.1 Tradução no Brasil

Com a chegada dos portugueses no Brasil em 1500, o encontro com os índios trouxe a necessidade de um contato linguístico que, por sua vez, se associava ao uso de imagens e gestualidades, tudo com a finalidade de que portugueses e indígenas se comunicassem. Desde o início de que se tem registro da história brasileira, a tradução teve um papel primordial. Com o passar do tempo, a tradução ajudou o Brasil a se desenvolver, tornar-se um país globalizado, dinâmico, com uma rica miscigenação de culturas, povos, histórias e conhecimento.

No século XVI, os línguas, pessoas que aprendiam o idioma indígena de maneira forçada, já serviam de intérpretes para as autoridades portuguesas (Mariani, 2007:83 *apud* SILVA-REIS; MILTON, 2016). Um dos objetivos dos colonos no Brasil passou a ser a catequização dos não-cristãos, civilizá-los de acordo com as ideias católicas. Com o passar do tempo, o contato de línguas era tão recorrente que os jesuítas passaram a fundar escolas para ensinar o português e até mesmo o latim aos índios, bem como o tupi aos portugueses. Com esse contato tradutório se estabeleceu a língua geral / brasílica e posteriormente foram concebidos os primeiros dicionários, glossários e gramáticas, que seriam cada vez mais expandidos conforme mais línguas entravam no Brasil. Por exemplo, os escravos negros da África, que não falavam português, começaram a ser trazidos no século XVII. Houve também um afluxo muito grande de tradutores judeus, trazidos pelos colonizadores holandeses. Com o passar do tempo, o número de línguas faladas no Brasil se multiplicava, até que no século

XVIII a língua começa a se unificar: óperas e peças de teatro italianas, espanholas e francesas passam a ser traduzidas, e o trabalho do tradutor se torna mais valorizado.

No século XX, houve um significativo crescimento no âmbito da tradução no Brasil, seja por conta da quantidade ou da profissionalização. Grande parte deste avanço pode ser atribuído às mudanças pelas quais o país passou, de um país agrícola para industrial, ainda mantendo os importantes bens exportados. Mais para o fim deste século, a tradução de artigos, revistas, jornais, sites, mídia e programas internacionais aumentaram exponencialmente. A mídia passa a exercer um papel importantíssimo na vida das pessoas, principalmente na virada do século. Assim como no resto do mundo ocidental, os filmes de Hollywood já eram imensamente populares no Brasil, trazendo uma maior necessidade de dublagem e localização.

Assim como no mundo todo, a tradução de mídia passa a não estar mais limitada aos filmes. Com o crescimento de televisão a cabo (que atrai público de várias classes sociais), DVDs e o surgimento da opção do consumidor escolher se quer assistir ao programa com o som original ou dublado, cresce também a legendagem, uma opção mais barata que a dublagem. Uma área de grande interesse para o público em geral é a das interpretações de músicas. Outra área nova é a localização de videogames, que com o tempo fica cada vez mais sofisticada no Brasil, mesmo tendo início neste processo mais tardiamente em comparação a outros países.

1.2 Tradução Musical

O processo de produzir a tradução de uma canção tem um propósito muito específico: construir um texto que possa ser cantado e compreendido por um público. Este é um processo com um escopo muito complexo, pois o texto de chegada deve se adequar à canção original: seu ritmo, extensão e número de notas, frases e sílabas tônicas; mantendo a essência do texto fonte. Não é de se espantar que, muitas vezes, essa tarefa tenha sido chamada de impossível. A elaboração de textos cantáveis é um desafio especial para um tradutor, pois ele estará sujeito a diversas restrições impostas pela canção original, que tem muitas características complexas, as quais não se pode simplesmente ignorar. O trabalho do tradutor também fica restrito pelas chamadas "limitações físicas do aparelho vocal, os rigores métricos de uma prosódia rigidamente pré-estabelecida e a necessidade de encaixar o sentido verbal com as características musicais" (APTER 1989: 27 *apud* LOW 2005). Além disso, o texto fonte

costuma ser rimado, e a rima é muitas vezes desejável neste tipo de tradução. Idealmente, o texto alvo deve dar a impressão geral de que a canção foi criada para se adequar a ele, mesmo que ela tenha sido composta para se adequar ao seu idioma original.

Andrew Kelly (1992-1993: 92 *apud* LOW 2005), tradutor, propõe um guia bastante claro no decorrer de um artigo prático, que serve para auxiliar os tradutores de canções a observar certos limites e características, que reproduzimos abaixo:

- (1) Respeitar os ritmos;
- (2) Buscar e respeitar o significado;
- (3) Respeitar o estilo;
- (4) Respeitar as rimas;
- (5) Respeitar o som;
- (6) Respeitar a escolha de ouvintes; e
- (7) Respeitar o original.

Todos esses aspectos são desejáveis. Esta lista demonstra a consciência que Kelly tem em relação a complexidade comunicativa de uma performance real – ela impõe ao tradutor um conjunto de tarefas variadas e concorrentes. No entanto, essa lista certamente pode parecer complexa, mas em seu artigo, é deixado claro que não chamaria esse escopo (o objetivo que se pretende atingir) de inatingível: pelo contrário, ele considera possível respeitar todas essas características.

Richard Dyer-Bennet (1797-1828 *apud* LOW 2005), tentou estabelecer os objetivos gerais que devem ser buscados ao produzir uma tradução cantável, trazendo um guia diferente vindo do campo da música clássica. Ele diz que o texto de chegada deve ser “cantável, razoavelmente preciso e moderadamente poético”. O guia proposto por ele foi:

- (1) O texto traduzido deve ser cantável – caso contrário, toda a qualidade dos outros aspectos não terá sentido;
- (2) O texto traduzido deve soar como se a canção tenha sido feita para ele, mesmo que, na verdade, ela tenha sido composta para se adequar ao texto fonte;
- (3) O esquema de rimas da poesia original deve ser mantido pois é o que dá forma às frases;

(4) O tradutor tem a liberdade de mexer no significado original quando os três primeiros requisitos não puderem ser atendidos de uma outra forma.

O primeiro objetivo é pragmático e é autoexplicativo. O segundo supõe, com razão, que há uma relação restrita entre texto e música, uma relação tão crucial que deve ser preservada em qualquer versão traduzida. Quanto à terceira diretriz, embora a rima seja uma boa maneira de manter a forma das frases, pode haver outras maneiras de fazê-la, seja verbal ou musical. Quando os poemas são recitados, a rima costuma ser um efeito sonoro proeminente; mas quando são cantadas, demoram mais - de modo que as palavras que rimam com 5 segundos de intervalo na recitação podem ter mais de 10 segundos de intervalo em uma canção. Além disso, enquanto a rima costuma trazer o efeito fônico mais proeminente em versos, nas canções ela está submersa nos efeitos musicais de afinação e harmonia. A quarta diretriz implica que a precisão semântica é importante, mas não primordial.

Sem dúvida, a tarefa prática de traduzir canções é impossível sem algumas mudanças no original. Peter Low (2005) acredita que uma abordagem judiciosa das liberdades pode abrir a porta para versões melhores. Por exemplo, a questão de uma frase repetida no texto fonte, um tradutor mais rígido ou impensado traduziria essa linha sempre da mesma forma, com a mesma frase na língua de chegada. Isso seria uma prática normal, contudo, um tradutor mais flexível às vezes pode escolher uma opção diferente. Caso a linha contenha, por exemplo, um verbo particularmente funcional para o qual nenhuma palavra na língua de chegada é ideal, pode-se seguir caminhos distintos em diferentes pontos da música. O ganho em riqueza semântica, sem dúvida, superaria a perda de repetição estrutural. Nas canções, a repetição verbal raramente será tão importante a ponto de ser imutável — a canção geralmente traz muita repetição de qualquer forma.

2 PRINCÍPIO DO PENTATLO

A base desta pesquisa é o Pentathlon Principle, doravante Princípio do Pentatlo, estudado e apresentado por Peter Low (2005). Este princípio surge, principalmente, com a finalidade de colaborar na elaboração de traduções relacionadas a canções. Além disso, ele serve para auxiliar no julgamento da qualidade das traduções desse tipo, propondo diferentes critérios em relação aos teóricos apresentados anteriormente. O Princípio do Pentatlo recebeu este nome pois assume-se que as dificuldades apresentadas na tradução de canções sejam tantas que é necessário que exista um equilíbrio entre cinco critérios principais — critérios que muito comumente entram em conflito durante a tradução.

O Princípio do Pentatlo afirma que a noção da necessidade de se equilibrar cinco critérios diferentes pode ajudar os tradutores tanto em seu pensamento estratégico geral, quanto em suas decisões práticas e imediatas. O nome Princípio do Pentatlo é uma metáfora que compara os tradutores de canções a pentatletas olímpicos, que competem em cinco provas diferentes e almejam otimizar sua pontuação geral, buscando a pontuação mais alta em todas as atividades ao mesmo tempo, não podendo gastar toda sua energia em uma única prova e, assim, deixar as outras de lado. O papel do tradutor de canções é semelhante ao do pentatleta nessa metáfora: caso gaste todo seu foco em um “evento” do pentatlo em sua tradução, espera-se que o resultado geral não seja positivo. Os eventos do pentatlo da tradução musical são: Singability (cantabilidade — tradução livre); Sentido; Naturalidade; Ritmo; e Rimas. De maneira geral, os quatro primeiros critérios correspondem aos deveres do tradutor, o quinto critério (Rimas) é um caso especial. Há um aspecto em que a tradução de canções difere muito de um pentatlo olímpico: essa tarefa certamente não exige que todo o programa seja concluído em um dia. Muito pelo contrário, ao traduzir uma canção deve-se levar bastante tempo para se preocupar com isso e melhorar as opções que se pensou inicialmente.

2.1 Cantabilidade

Este critério é de uma ordem mais prática e deve receber uma atenção especial nesse tipo específico de tradução que está sendo tratado. Singability, doravante cantabilidade é um resultado lógico ao se buscar o escopo do Texto Alvo. A primeira

barreira que precisa ser superada é a da possibilidade de declamação do produto, “Por mais belas que sejam a poesia e a música, se a declamação faltar, as canções serão postas de lado e ignoradas” Edvard Grieg (1843-1907, *apud* GORLÉE 2005). A cantabilidade, em paralelo com as traduções para o teatro, exige uma aplicabilidade ao palco, uma necessidade prática que deve receber prioridade. Assim como o teatro requer palavras que possam ser performadas como parte de um todo integrado (como gestos, figurinos, iluminação etc.), a tradução de uma música cantável requer “performabilidade”. Contudo, a eficácia da tradução pode ser ressignificada de acordo com a poesia que está sendo traduzida. Algumas são feitas para levar o ouvinte aos prantos, enquanto outras para provocar risos.

Embora a cantabilidade de um texto seja mais bem julgada por cantores experientes, o tradutor pode entender e aprender sobre alguns aspectos. No inglês, por exemplo, as sílabas tendem a ser mais fechadas e existem agrupamentos de consoantes mais frequentemente no início ou no final das palavras. Recitar pode auxiliar no processo para identificar encontros consonantais e outros pontos nos quais o declamador pode encontrar problemas de dicção, principalmente nos momentos em que o ritmo é mais rápido. Se a palavra ou frase que oferece a melhor solução semântica na versão for difícil de cantar, como a palavra “strict”, por exemplo, que tem cinco consoantes para uma vogal, o ideal é incorrer em uma leve perda semântica e usar “tight”, com duas consoantes e um ditongo mais facilmente cantável.

Palavras comuns em inglês como “it” e “the” podem ser facilmente cantadas em uma nota curta, mas dificilmente podem estar dentro de uma mínima. Em vez de colocar “the” em uma nota longa, o tradutor pode recorrer aos pronomes demonstrativos, como “these” ou “those”, que têm vogais longas. Da mesma forma, a palavra “little” pode ser trocada por “tiny” caso seja mais performável.

Um aspecto da cantabilidade é o destaque de algumas palavras em particular presentes no texto fonte — podendo ser mais agudas ou graves dependendo da canção. Nesses casos, o compositor deu a elas um destaque especial que deve, idealmente, ser traduzido no mesmo lugar, pois caso contrário a sequência da estrofe será alterada e o destaque recairá em uma palavra diferente. Esta questão é mais importante em canções de estrutura não estrófica do que em canções de estrutura estrófica. Em uma canção estrófica, cada frase / trecho musical é, até certo ponto, multifuncional, mas em estruturas compostas, cada frase musical é ligada a um grupo de palavras — que exigem não apenas uma frase para combinar com a métrica (como

seis notas terminadas em uma prolongada), mas uma frase para combinar com essas palavras específicas (um substantivo ou verbo inesperados que se encaixem na métrica, uma vírgula ou pausa em uma sílaba específica).

2.2 Sentido

A maneira pela qual o Princípio do Pentatlo opera pode também ser vista pela ótica de manter o significado do material original. Na tradução padrão, a precisão semântica é fundamental, mas as restrições das traduções de canções acabam trazendo um alongamento, uma diminuição ou manipulação do sentido. Este é um critério importante, exceto em alguns casos especiais, nos quais a canção original não possui sentido algum. Peter Low (2005) afirma que sua definição de precisão aceitável pode ser mais ampla quando comparada a outros tipos de tradução. Sendo assim, uma palavra pode ser substituída por um sinônimo, um termo específico por um termo mais amplo, uma metáfora por outra que funcione de forma parecida no contexto da canção. Nesse sentido, é necessário reconhecer que nessas traduções ocorrerão, muito naturalmente, alterações na contagem de sílabas — o que tende a ser irrelevante na maioria dos casos.

Essa questão de sentido ainda merece uma alta atenção. Peter Low (2005) observa que algumas pessoas ignoram completamente o sentido: pegam uma melodia estrangeira e projetam nela um conjunto de palavras da língua alvo que combinam bem com a música, mas não têm relação semântica com a língua fonte. Embora esse processo seja bom em relação ao ritmo e encaixe rimas boas, não é uma tradução, pois a maior parte ou todo o significado do texto original não é transmitido. Esse tipo de prática, conhecido como recriação ou paródia musical, consiste em manter a melodia original e encaixar uma nova letra para a canção. Importante mencionar que esse processo não é almejado ao fazer uma tradução de canção, pois o sentido é um dos cinco fatores determinantes para a qualidade do texto. O processo de recriação não possui lugar em discussões sobre tradução de canções.

Os verdadeiros tradutores de canções reconhecem seu dever para com o autor do texto fonte e entendem que devem equilibrar isso com os outros critérios que podem entrar em conflito (por serem mais importantes para um cantor, um compositor e um público específico), apenas não podem abandoná-lo completamente. Peter Low (2005) acredita que este dever é maior quando o texto fonte merece um respeito

especial, pois possui um mérito poético genuíno e / ou porque o valor da canção original depende completamente do tradutor.

2.3 Naturalidade

Este critério exige do tradutor um uso razoavelmente bom da língua de chegada e traga uma naturalidade à canção. As principais questões que o envolvem são o registro e a ordem das palavras, estando associado, particularmente, ao dever do tradutor com o público — os receptores da mensagem. Acredita-se que vários tradutores de canções assumiram isso, embora poucos tenham realmente enfatizado a importância da naturalidade nesses aspectos. Muitas traduções de canções são anormais — perdem tanto a naturalidade que levam algumas pessoas a pensar que todas as traduções de canções são inevitavelmente estranhas ou ridículas.

Claro que existe um amplo debate, pelo menos em relação à tradução literária, sobre se um texto traduzido deve ou não ocultar o fato de ter sido traduzido. Poucos diriam que um poema com suas peculiaridades pode ser traduzido de forma adequada para uma versão cheia de suavizações supostamente “amigáveis ao leitor”. Mas o caso da tradução de canções é atípico, o texto de uma música deve se comunicar efetivamente em sua primeira aparição. Isso valoriza a naturalidade da linguagem, pois a falta de naturalidade exige do público um esforço de processamento adicional e desnecessário. Não vale a pena fazer uma ocultação no texto de chegada, a menos que isso possa ser entendido enquanto a música é cantada.

A falta de naturalidade em textos traduzidos comumente parece envolver um esforço de processamento gratuito por parte do público receptor: possivelmente por conta de uma interferência do idioma original ou ao domínio insuficiente do idioma receptor, a expressão usada pelo tradutor pode exigir mais do que o processamento ideal esperado por parte do público. É claro que, nas canções, o tempo de processamento não pode ser prolongado livremente, ao contrário dos textos escritos, que permitem uma leitura mais lenta e até mesmo uma releitura.

2.4 Ritmo

Todas as músicas possuem um ritmo, o qual determina como o texto será executado. O trabalho do tradutor exige um alto grau de respeito por esse ritmo

predeterminado pelo compositor do texto. Pode-se dizer que isso é um problema presente na contagem de sílabas, pois muitos acreditam que é necessário manter o mesmo número de notas e sílabas métricas. Este objetivo é, de fato, muito desejável, contudo, essa crença é muito rigorosa, visto que nem todos os compositores veem estes detalhes rítmicos como intocáveis ou imutáveis.

De acordo com o Princípio do Pentatlo, em teoria, a idêntica contagem de sílabas é o resultado almejado. No entanto, na prática, o tradutor pode se deparar com situações em que seja necessário optar por adicionar ou subtrair uma sílaba. Importante ressaltar que isso deve ser feito apenas quando for cabível e criteriosamente – o melhor momento para adicionar uma sílaba é durante um melisma (que consiste em cantar notas diferentes mantendo-se o som de uma mesma vogal), e o melhor momento para subtrair uma sílaba é em uma nota repetida, pois esses métodos conseguem alterar o ritmo sem prejudicar a melodia.

Até mesmo as mudanças na melodia não estão completamente fora de cogitação. Um tradutor deve ser cuidadoso e respeitoso com a canção original ao tomar decisões que podem alterar um significado ou a ordem natural das palavras. Entretanto, ele não possui uma licença geral para reescrever melodias, Peter Low (2005) considera que o texto traduzido pode pedir por um sutil “ajuste” musical, que pode ser preferível a uma gafe verbal gritante.

Em alguns casos pode haver falta de sílabas no texto alvo, seja porque o texto fonte tinha muitas sílabas curtas ou porque o rascunho do texto alvo é muito sucinto. O tradutor deve optar por adicionar ou repetir uma nova palavra ou frase, podendo até mesmo reduzir notas da canção. Peter Low acredita que a melhor opção seja, geralmente, a primeira com a seguinte ressalva: quaisquer palavras adicionadas devem dar a impressão de vir do subtexto do original. Normalmente, o tradutor também deverá identificar quais notas da canção foram tônicas e encontrar uma sílaba tônica correspondente, o mais importante é mantê-la no mesmo ponto que o da canção original em sua tradução.

De qualquer forma, a contagem das sílabas não é uma medida precisa do ritmo. O ritmo nas canções não é o mesmo que a métrica na poesia tradicional. O que se busca não é uma replicação da forma métrica do poema original, é uma correspondência com a canção existente. Por isso, um tradutor de canções deve prestar atenção à duração das vogais, sem ignorar também o papel das consoantes e em alguns casos, deve se atentar às pausas também. Por exemplo, uma linha que

no papel não foi quebrada pode conter uma pausa significativa na canção — o tradutor deve evitar colocar essa lacuna no meio de uma palavra.

2.5 Rima

Este critério tem atormentado a tradução de canções e levou a muitas traduções inutilizáveis. A razão por trás disso é um pensamento estratégico defeituoso: consciente ou inconscientemente, muitos tradutores deram à rima uma prioridade muito alta em todas as canções. Na prática, o Princípio do Pentatlo aborda particularmente bem a questão da rima, pois se opõe à rigidez do pensamento. Quando a rima está presente no texto original, alguns tradutores simplesmente optam por traduzirem sem ela — e nos casos em que a rima pode ser perdida sem um custo significativo, eles estarão certos — entretanto, não se deve abandonar toda a rima. Os tradutores que buscam rimas perfeitas, tão recorrentes quanto as do texto original e nos exatos mesmos lugares, podem estar sacrificando outros critérios do pentatlo e perdendo a qualidade em outros critérios.

A aplicação do Princípio do Pentatlo significa ter algumas rimas. O tradutor deve procurar uma margem de flexibilidade, neste caso as rimas não terão que ser tão perfeitas ou numerosas como no texto fonte e o esquema de rimas original não precisa ser mantido. Basicamente, funciona como tentar obter uma pontuação máxima, mas não a um custo muito grande, a ponto de perder o significado. Esse é o tipo de pensamento que é defendido. Por exemplo, se o texto original for um quarteto rimado, deve-se presumir que a rima mais importante seja a final, então é necessário que a atenção na rima esteja voltada para o final — contudo, não importa se esse verso rima com o verso 1, 2 ou 3 e não importa tampouco se os outros dois versos rimam bem, o que deve ser preservado e merece o foco é a rima final. Além disso, nem toda rima deve ser uma rima perfeita – ou seja, fonemas idênticos no final das linhas. Pode haver lugares em que a rima imperfeita é uma opção melhor porque incorre em menor perda semântica. A insistência rígida na rima perfeita para “amor”, por exemplo, muitas vezes pediu para que aparecesse um “tumor” ou um “rumor” inesperado.

Resumindo o Princípio do Pentatlo como um todo, ao traduzir uma música, o tradutor deve dar mais atenção ao seu escopo — a função ou propósito que seu texto de chegada deve cumprir. Não se deve considerar, a priori, que qualquer

característica do texto original seja mais importante ou imutável. Quando isso não é feito, cria-se uma restrição rígida que pode levar a grandes perdas em outros aspectos. Ao tolerar alguns deslizes, algumas pequenas margens de flexibilidade em várias áreas, pode-se evitar mais facilmente perdas sérias de tradução em qualquer âmbito. Um tradutor que trabalha com esse princípio tenta obter uma pontuação alta no efeito geral do texto, sem insistir na excelência imbatível em um único critério.

3 METODOLOGIA

Este capítulo destaca a metodologia usada para selecionar o objeto de análise e os dados encontrados. O jogo A Lenda do Herói contém 10 fases, com um total de 28 atos e uma área bônus. Cada ato possui vários áudios. O primeiro ato, por exemplo, contém 88 áudios.

O processo inicial, enquanto havia uma limitação em relação ao conteúdo a ser selecionado, foi: navegar pelos arquivos locais do jogo; procurar pelos arquivos de áudio pasta por pasta; ouvir cada um deles e anotar o que foi cantado, primeiro em português e depois em inglês, com o objetivo de realizar a formação de um corpus. Seguindo este processo, o primeiro corpus contendo os áudios do primeiro ato da fase um foi completado em uma semana. Como o processo demandava muito tempo e permitia uma margem de erro, surgiu a ideia de enviar um e-mail para a equipe de desenvolvedores do jogo, a Dumativa Game Studio, com o objetivo de facilitar os próximos processos. O e-mail foi respondido em uma semana e a resposta era uma autorização de acesso a uma versão da documentação da localização do jogo, que continha: as estrofes originais, em português, a primeira versão em inglês e a revisão dos excertos, para todos os atos de todas as fases do jogo.

Com o corpus de todas as fases, uma filtragem foi realizada em sequência, selecionando-se as fases e atos que seriam analisados com base no evitamento de spoilers da história. Tendo como base esse simples filtro, o jogo foi comprado por meio da plataforma Steam, jogado por completo em português e até o final da quarta fase em inglês. Após esse processo, o corpus “A Lenda do Herói - Documentação de localização (INGLÊS)”, que continha o texto fonte, a primeira versão traduzida e a revisão, foi utilizado e foram descartadas as 8 últimas fases, resultando em 2 fases, totalizando 6 atos. Os arquivos de áudio foram reabertos para uma revisão com o corpus em paralelo, para que os fragmentos mais interessantes para a pesquisa fossem estudados em ambas as línguas. O contexto de alguns excertos era necessário em algumas análises. Para tanto, o jogo foi aberto no momento que estes apareciam e os fragmentos foram explicitados. No total, 38 excertos foram selecionados, devido à recorrência de comentários semelhantes durante o processo inicial e no final da análise, para evitar a repetição e manter os casos mais inusitados, apenas 17 excertos foram escolhidos para integrar a análise final.

Os trechos foram separados em um novo documento e colocados em tabelas. Na primeira coluna foi inserido o texto fonte, na segunda coluna a primeira versão e na terceira coluna o texto de chegada. O último processo de análise considerou a versão final em inglês com base no Princípio do Pentatlo de Peter Low (2005).

A ordem seguida para a análise teve como primeiro passo uma separação em duas categorias, as localizações consideradas mais adequadas e menos adequadas tendo como parâmetro o Princípio do Pentatlo. A primeira categoria contém os excertos com equilíbrio considerado mais adequado entre os cinco aspectos do pentatlo: a cantabilidade, o sentido, a naturalidade, o ritmo e a rima. A segunda categoria contém os excertos em que mais de um dos aspectos sofreu uma perda séria em sua qualidade, ignorando o equilíbrio que o Princípio do Pentatlo exige. Em ambas as categorias uma reflexão foi produzida para cada análise. As reflexões trouxeram pontos de vista diferentes, observações sobre as possíveis decisões do tradutor, além de uma explicitação do contexto e algumas soluções apresentadas, quando cabível.

4 ANÁLISE DA VERSÃO DOS EXCERTOS SELECIONADOS DO JOGO A LENDA DO HERÓI

O principal objetivo é analisar a versão de excertos do jogo A Lenda do Herói. As análises foram feitas com base no Princípio do Pentatlo de Peter Low (2005), que aponta 5 aspectos aos quais o tradutor deve contemplar igualmente: a cantabilidade, o sentido, a naturalidade, o ritmo e a rima. Alguns aspectos receberam maior atenção durante a análise por conta de sua recorrência. Por exemplo: o aspecto da cantabilidade, que trata, principalmente, da performance, foi pouco citado, pois na maioria dos casos a performance dos cantores está muito bem colocada. As canções de A Lenda do Herói tendem a levar os ouvintes ao riso, sendo assim, a cantabilidade somente foi citada na análise quando a performance divergiu em relação ao original durante o processo de versão.

4.1 Versões Mais Adequadas

4.1.1 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 12.ogg)

Tabela 1 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 12.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|---------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| Vejo à frente uma estátua | Up ahead is a statue | I can see a statue |
| Parece ser armadilha | Looks like it could be a trap | On the other side of this |
| Terei que usar meu | I'll have to use my shield | tunnel |
| escudo | If I will deal with all this | This could be a trap |
| Se quiser seguir minha | crap | There's no room for me to |
| trilha | | fumble |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Nesta parte o jogador é apresentado à mecânica de utilizar o escudo do herói para se defender de projéteis (como flechas ou bolas de fogo) que serão recorrentes no decorrer do jogo. O jogador recebe uma mensagem na tela, mostrando qual botão apertar para que a mecânica seja ativada.

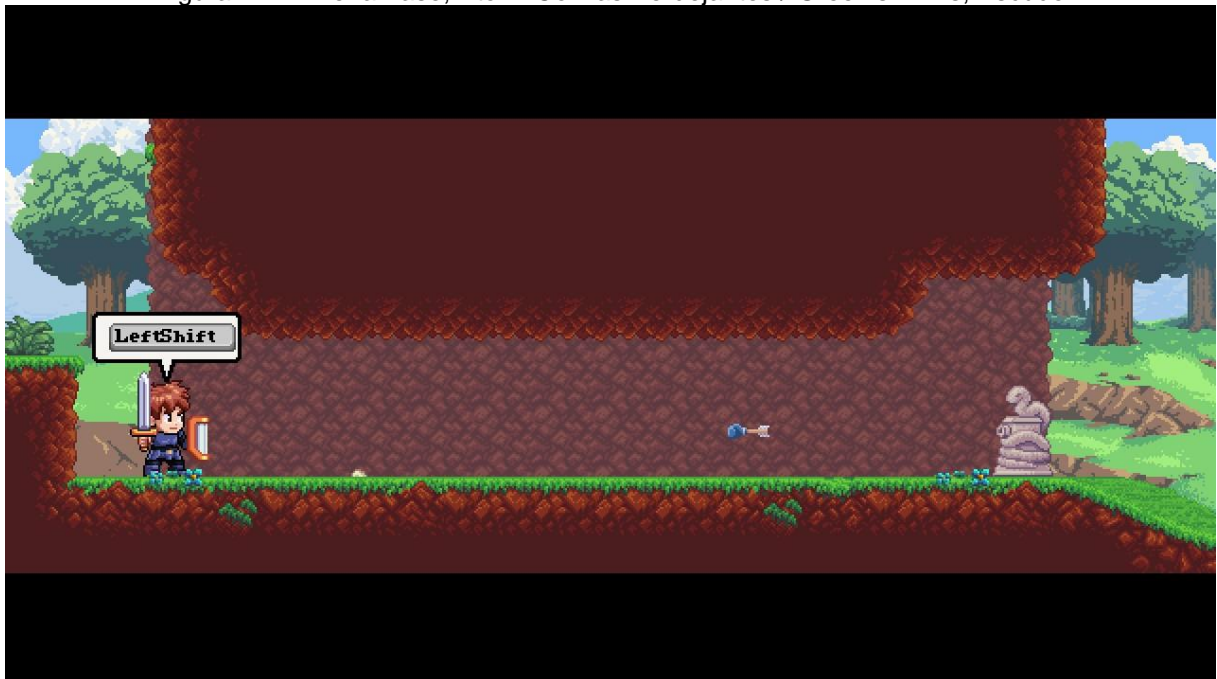
No texto original, o herói revela ao jogador que possui um escudo e que, para passar pela armadilha, terá que utilizá-lo. No entanto, na versão para o inglês não é feita nenhuma menção ao escudo. Como esta parte serve como um tutorial, a versão deveria manter o sentido do original trocando o terceiro verso, que assim como no

excerto original, não rimaria de qualquer modo. A troca poderia ser feita por algo que ao menos citasse a existência ou a necessidade do jogador utilizar o escudo. Esta não é uma perda séria, pois o jogo apresenta visualmente a mecânica necessária. De qualquer modo, se o herói cantasse os botões a serem utilizados, muito provavelmente a imersão seria quebrada. Mas caso esta qualidade visual não estivesse presente, o excerto, pelo ponto de vista do contexto, estaria na categoria de versão “menos adequada”.

Na primeira versão desta tradução, a segunda e quarta linha rimavam por meio das palavras “trap” e “crap”. Acredita-se que a troca de palavras na primeira versão para “tunnel” e “fumble” na versão final foi feita em decorrência da faixa etária do público receptor a quem o jogo é destinado. Ocorre que não há aparente necessidade de trocar “I'll have to use my shield” por “This could be a trap” na terceira linha.

Isso caracteriza uma versão “mais adequada” tendo como base o Princípio do Pentatlo. Em geral, neste excerto, a naturalidade, a cantabilidade, o ritmo e a rima, demonstraram boa qualidade, mas o aspecto do sentido acabou um pouco prejudicado na versão pela omissão deste elemento do jogo. Visto que um dos aspectos acabou apenas um pouco prejudicado e os outros mantiveram uma boa qualidade, a versão continua boa de acordo com o Princípio do Pentatlo.

Figura 2 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Escudo



Fonte: *Print* do Autor 2022

4.1.2 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 18.ogg)

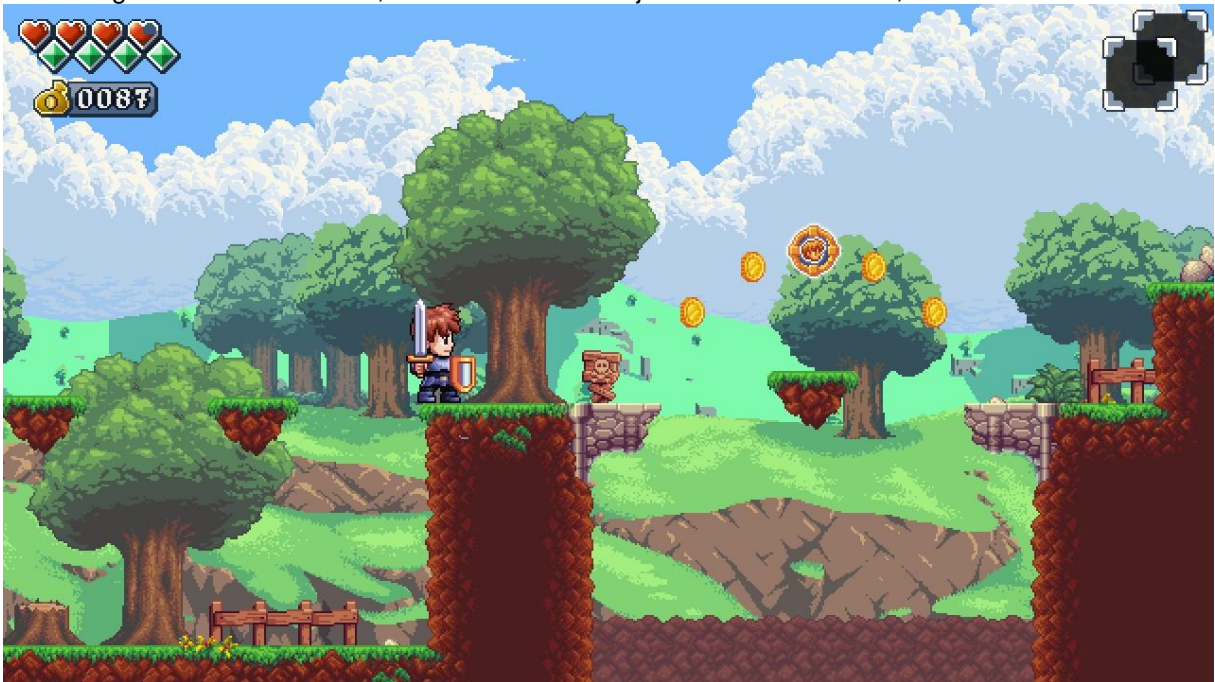
Tabela 2 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio 18.ogg)

| Língua Fonte | Língua Alvo |
|---|---|
| Será que estou Perdendo a sanidade Ou isto desafia As leis da gravidade? | Could I be losing my sanity? Or does this truly defy The laws of gravity? |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Durante o jogo, o herói passa por diversos momentos que estão além da nossa realidade. Neste momento, é apresentado ao jogador um novo estilo de plataformas pelas quais o jogador poderá encontrar: retalhos de chão flutuando no ar. Assim que o herói se depara com isso, o áudio é tocado.

Figura 3 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Leis da Gravidade



Fonte: *Print do Autor* 2022

O fragmento na língua alvo exibe uma linha a menos que o texto na língua fonte. A princípio, isso seria marcado como um erro que influenciaria os aspectos do ritmo e da cantabilidade. Contudo, ao comparar-se os áudios e o conteúdo, revela-se que ambos foram respeitados.

Esta versão pode ser caracterizada como “mais adequada”, pois todos os aspectos estão muito bem colocados, mesmo sendo uma tradução quase que palavra por palavra.

4.1.3 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio G01.ogg)

Tabela 3 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio G01.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|--|--|---|
| O céu está azul E o clima está ameno Eu vou seguir em frente E desbravar este terreno | "Under the bluest of skies I'm filled with even more pluck I will persevere into this field And get across with some luck" | No one's really asking But it's quite a beautiful day I just hope there's not anything That could get in the way |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

A versão deste excerto caminhou em uma direção diferente da apresentada no texto original. A frase “a quite beautiful day” foi colocada para substituir os tópicos “céu... azul” e “clima... ameno”, apresentando o ambiente não pela sua descrição visual, mas por uma percepção e opinião do herói. Esta característica está frequentemente aplicada na versão brasileira do jogo, a forma em que o jogo foi concebido. No entanto, em relação aos dois últimos versos do excerto, o conteúdo expressado pelo herói é diferente nas duas línguas. Levando em consideração a primeira versão, que demonstra uma tentativa de apontar o terreno “field” com a terceira linha, a versão revisada, que foi inserida no jogo, dispôs de maior liberdade do tradutor.

Esta versão, ainda com as discordâncias em relação ao sentido, expressou qualidade em todos os outros aspectos do pentatlo. Portanto, pode-se considerá-la como uma versão “mais adequada”.

4.1.4 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio GM Serpente no Abismo.ogg)

Tabela 4 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills
(Áudio GM Serpente no Abismo.ogg)

| Língua Fonte | Língua Alvo |
|--|--|
| A serpente caiu Dentro desse abismo sem fundo E agora vai fazer Uma viagem ao centro do mundo | I just made the serpent Fall down a deep abyss I've never seen A prank as cruel as this |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 4 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Serpente



Fonte: *Print do Autor* 2022

O contexto deste áudio é mais bem explicado em inglês, uma vez que ele não é tocado sem uma ação do jogador em relação à serpente. Este excerto evidencia duas perspectivas do herói: em português, uma potencialmente mais indiferente em relação à atitude tomada pelo jogador, fazendo piada enquanto observa a serpente cair no abismo; em inglês, é julgada como cruel a atitude que o jogador tomou.

O excerto em questão é considerado como versão “mais adequada”, pois apresenta apenas uma leve alteração do sentido, que não interfere a cantabilidade, a naturalidade, o ritmo e a rima.

4.1.5 Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio 13.ogg)

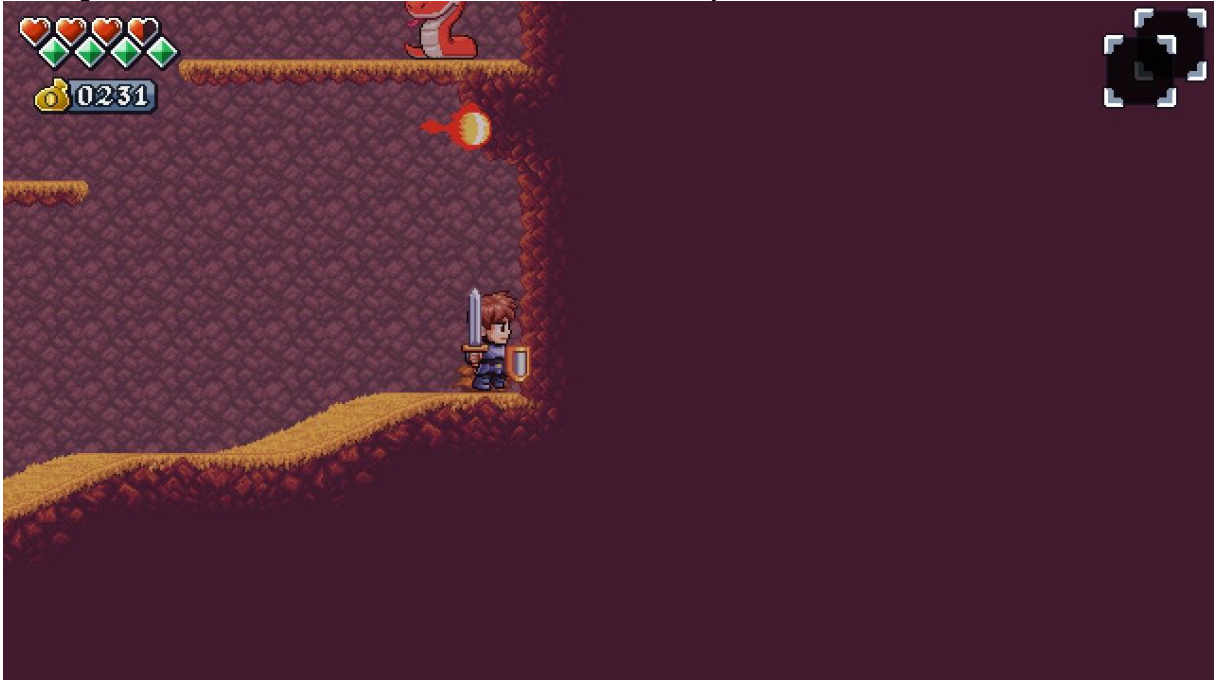
Tabela 5 - Excertos Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio 13.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|----------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Decidi seguir reto | "Taking this path was an | Heading straight was a |
| E na mola não quis pular | error | mistake |
| Dei de cara com a parede | I now have figured it out | I now have figured it out |
| E agora vou ter que voltar | I have to turn around now | |

| | | |
|--|---------------------------|--|
| | And take the other route" | Guess it's time to turn around And take the other route |
|--|---------------------------|--|

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 5 - Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills, Parede



Fonte: *Print do Autor 2022*

O mecanismo que ativa este áudio é bastante relevante para a análise desta versão. Enquanto o jogador explora o ambiente, uma parede com o que aparenta ser uma pequena passagem para o herói aparece. Quando o jogador vai de encontro com a parede, o áudio é tocado. Tanto em português quanto em inglês, o herói brinca com o jogador por tê-lo feito “dar de cara com a parede”, mas a brincadeira ocorre de forma diferente.

Em português, o herói expõe exatamente o que ocorreu: desde a decisão do jogador de não pular na mola, até as consequências dessa escolha, sem dizer em momento algum que a decisão foi um erro, isso fica implícito na canção. Na versão, o herói já afirma que a decisão tomada pelo jogador foi um erro, sem precisar dar detalhes sobre o que ocorreu, após isso, ele somente aponta o próximo caminho.

Este excerto também pode ser enquadrado como versão “mais adequada”. Todos os aspectos demonstram qualidade. O aspecto comentado, o sentido, foi mantido, mesmo sendo mostrado por meio de duas perspectivas diferentes.

4.1.6 Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills (Áudio itemDoBau.ogg)

Tabela 6 - Excertos Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills
(Áudio itemDoBau.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|---|--|--|
| Uma bola de fogo encontrei! Como não incinerou o baú, eu não sei E já que não me queimou também Vou guardá-la pra atacar alguém! | "A ball of fire I have got How it didn't char the chest I do not know And seeing also that it burns me not Keep it I will, to annihilate my foes!" | This fireball might be useful in my quest I wonder how it didn't burn the chest And since it didn't burn me as well, I'm gonna use it on the snakes and raise some hell! |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 6 - Primeira Fase, Ato 2: Colinas Não Tão Verdejantes / Not So Greenish Hills, Bola de Fogo



Fonte: *Print* do Autor 2022

Este excerto na língua alvo possui duas diferenças evidentes em relação ao texto fonte. Estas diferenças não alteram o sentido, ou outros aspectos do pentatlo. Originalmente, o herói somente se surpreende com a bola de fogo encontrada, já na versão ele já assume que ela será útil em sua missão. Em ambos excertos, a dúvida de “como a bola de fogo não incinerou o baú?” se manteve. Na última linha de cada excerto o herói decide se utilizará a bola de fogo para atacar os inimigos. Ocorre que,

em inglês, ele deixa bastante claro que a utilizará nas serpentes. Entendemos que a manutenção do sentido faz deste excerto uma versão “mais adequada”. Ainda que mais pontos sejam adicionados na tradução, os aspectos do pentatlo estão bem equilibrados.

4.1.7 Primeira fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress (Áudio GM Nota musical 2.ogg)

Figura 7 - Primeira Fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress



Fonte: *Print do Autor 2022*

Tabela 7 - Excertos Primeira Fase, Ato 3: Fortaleza Peçonhenta / Venomous Fortress (Áudio GM Nota musical 2.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|--|---|---|
| Tenho DÓ de quem Não sabe cantar Mas eu também tenho RÉ, SI, LÁ, MI, SOL e FÁ | "I pity the fool Who doesn't love to sing For he clearly doesn't know The joy it can bring" | I could sing About all there is to see But also to D, E, F, G Or maybe A and B |

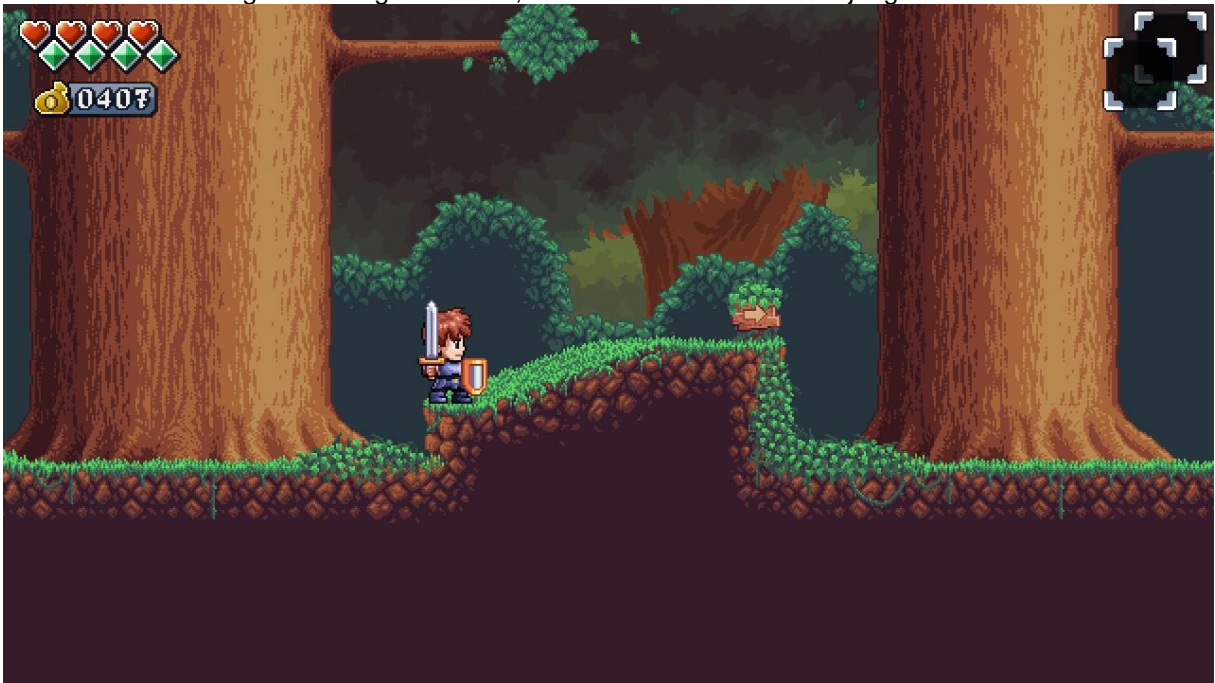
Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Este excerto é um exemplo de que a versão pode demonstrar traços mais notáveis que o conteúdo original. A utilização das notas musicais em português foi feita fora de ordem para rimar “cantar” com “FÁ”. Na versão, as notas musicais foram colocadas em ordem e ainda houve a utilização de “see” no lugar da nota “C”, que em

inglês possui a mesma pronúncia. O sentido foi pouco alterado, ocorrendo uma pequena diferença somente nos primeiros versos em relação ao que o Herói diz. Em uma ele acredita que não poder cantar é motivo para pena, em outra ele apenas afirma que pode cantar tudo o que ele quiser. Em relação às rimas, na versão brasileira, ocorre rima entre a segunda e quarta linha, já em inglês, a rima ocorre entre as três linhas finais e o ritmo, a naturalidade e a cantabilidade se mantiveram. Por conta destes fatores, este excerto está marcado na categoria de versão “mais adequada”.

4.1.8 Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 007.ogg)

Figura 8 - Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest



Fonte: *Print do Autor 2022*

Tabela 8 - Excertos Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 007.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Eu me deparo | "Here I am now facing | Now I am facing |
| Com uma abelha gigante | A gigantic bee | A gigantic bee |
| Que a qualquer momento | I'm just waiting hoping | I'm just hoping it won't fly |
| Pode dar um rasante | She doesn't fly too close to me" | Too close to me |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Neste momento, o herói está passando por árvores e encontrando novos inimigos. Quando ele se depara com uma abelha, no texto fonte é explicada a maneira pela qual a abelha ataca, um rasante. Na versão, essa informação não é passada,

visto que um rasante é uma maneira pela qual o animal pode atacar, já “fly” não limita o estilo de ataque que a abelha pode utilizar. Essa informação não prejudica o jogador, uma vez que é possível já ter visto o ataque da abelha antes deste áudio tocar. Este fragmento se enquadra como versão “mais adequada”, pois o sentido está bem colocado e não houve uma perda grave em nenhum aspecto.

4.1.9 Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 009.ogg)

Tabela 9 - Excertos Segunda Fase, Ato 1: Floresta de Bosk / Django Forest (Áudio 009.ogg)

| Língua Fonte | Língua Alvo |
|------------------|-----------------------------|
| Estou cansado... | Hard to stay Awake... |
| Não sei como eu | At moments like these |
| Não tô desmaiado | It's easy to make a mistake |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

A baixíssima quantidade de sílabas que o excerto original possui limita a tradução e as possibilidades de rima. A postura do Herói de conseguir se manter em pé mesmo desgastado e sua clara percepção de que não tem ideia de como ainda não desmaiou foi deixada implícita nessa tradução. No inglês, ele sente a dificuldade em se manter acordado, no entanto, acrescenta uma nova observação: em momentos como este é mais fácil cometer um erro, mas isso não é necessariamente verdade. Acrescentar informações não é um problema quando se conhece o personagem ou contexto do conteúdo que está sendo traduzido. Para tradutores que trabalharem com um texto fonte que permite menor liberdade, deve-se tomar muito cuidado com acréscimos como este. O excerto, ainda com críticas, pode ser categorizado como uma versão “mais adequada”, pois o acréscimo não prejudicou nenhum aspecto do pentatlo.

4.1.10 Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 005.ogg)

Tabela 10 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 005.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|--------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Um cogumelo e uma abelha | "I'll have to do battle | I must engage in battle |

| | | |
|---|---|---|
| Devo enfrentar A covardia é que Eles dois me atacam em par | With a mushroom and a bee They attack together 'Cause they're afraid of me" | With a mushroom and a bee They strike together 'Cause they're both afraid of me |
|---|---|---|

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 9 - Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp, Ataque em Par



Fonte: *Print do Autor* 2022

No português, pelo ponto de vista do herói, o cogumelo e a abelha atacarem-no em dupla é uma covardia. No inglês, o cogumelo e a abelha o atacam em par porque eles estariam, de acordo com o herói, com medo dele. Os pontos de vista do personagem são diferentes nas duas versões, mas isso acaba não influenciando o sentido ou outro aspecto do pentatlo. Adicionalmente, o tópico principal deste excerto é o encontro com a abelha e o cogumelo, que está bem registrado no original e no texto alvo. Esta é uma versão na categoria “mais adequada”.

4.1.11 Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 006.ogg)

Tabela 11 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 006.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|------------------|--------------------|-------------------|
| Mas tenho comigo | "As always, I have | As always, I have |

| | | |
|------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|
| Meu escudo e minha espada | My old shield and my sword on me | My sword and shield on me |
| Que não me abandonam | The enemies are | The enemies are |
| Nessa jornada | Well advised to flee" | Well advised to flee |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Este excerto na versão brasileira demonstra um laço entre o herói e seus bens, o escudo e a espada. No inglês, o que deveria mostrar o laço entre eles, torna-se quase que uma ameaça aos inimigos no caminho, visto que eles estão sendo aconselhados a fugir. A mensagem inicial é igual, mas torna-se diferente com as duas últimas linhas traduzidas. Por conta da perda, não severa, no sentido, este fragmento é caracterizado como uma versão “mais adequada”.

4.1.12 Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 020.ogg)

Tabela 12 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 020.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|-----------------------|-----------------------------------|--|
| E da Princesa | "And here I go | I have been fighting |
| Sigo à procura | Trying to find the princess | All these nasty creatures |
| Vou enfrentando | Can't bear the feeling | But that is not |
| Todo tipo de criatura | Of knowing she is in distress" | The greater purpose of this adventure |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Dois aspectos são importantes para este fragmento. O sentido foi preservado mesmo com a omissão do tópico mais importante no texto da língua fonte. Em português, o herói diz que segue à procura da Princesa. No inglês, a personagem é omitida da fala do herói, contudo, o público compreende que o propósito da aventura é ela, visto que é apresentada logo nos primeiros versos do jogo. Na primeira tradução, a Princesa é citada, mas foi decidido fazer a omissão dela na versão final, omissão esta que não foi mal colocada.

Outro aspecto do excerto é a rima. Na versão, as palavras utilizadas para a rima foram "creatures" e "adventure". Repara-se que, as duas palavras no singular rimam, contudo, não foi desta forma que as colocaram. Isto não é um erro e não afeta outros aspectos do pentatlo. Assim como foi discutido no subcapítulo “Rima”, este não

é um aspecto sagrado ou deve ser a prioridade nas traduções. Portanto, este excerto faz parte da categoria de versão “mais adequada”.

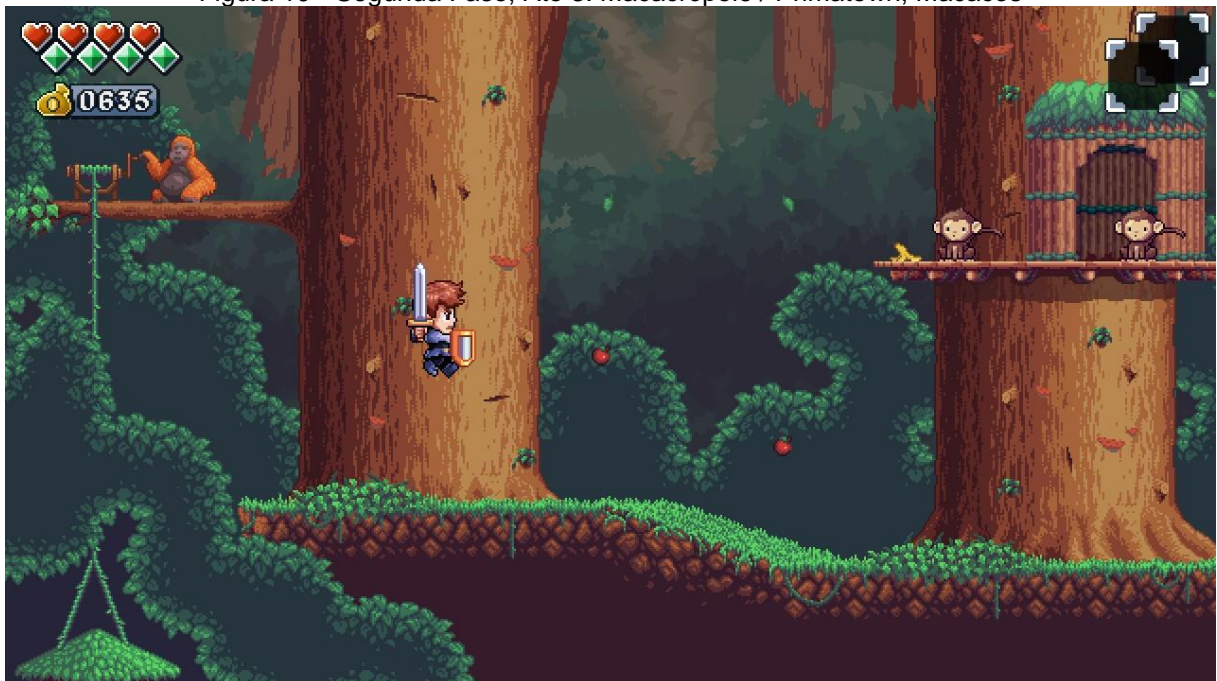
4.1.13 Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 003.ogg)

Tabela 13 - Excertos Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 003.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|---------------------------------------|---|---|
| Os macacos não param de aparecer | "These monkeys, they just keep popping up | These monkeys just won't leave me alone |
| Acho que isso é quase uma infestação! | This is what you might call an infestation | Coming out, like a swarm, ready to attack |
| Pedra aqui, pedra ali, pedra acolá... | I could make a collection of all these stones | Throwing many stones at poor me |
| Já posso fazer uma coleção! | It would be the biggest one in the nation!" | I'll find a way to hit them right back |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 10 - Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown, Macacos



Fonte: *Print do Autor* 2022

No jogo, não necessariamente o jogador retribuirá o ataque dos macacos, como é buscado pelo herói na versão para o inglês. No português, ele brinca que tantas são as pedras atiradas em sua direção que pode até mesmo fazer uma coleção. A cantabilidade no inglês possui um único pequeno defeito, que ocorre no final da última linha. Quando o cantor acelera a velocidade que canta nas palavras “right back”,

ultrapassando por pouco o ritmo original. Em um contexto geral, este é o único defeito deste excerto e não é um erro que causa uma perda séria. Isto caracteriza uma versão “mais adequada”.

4.2 Versões Menos Adequadas

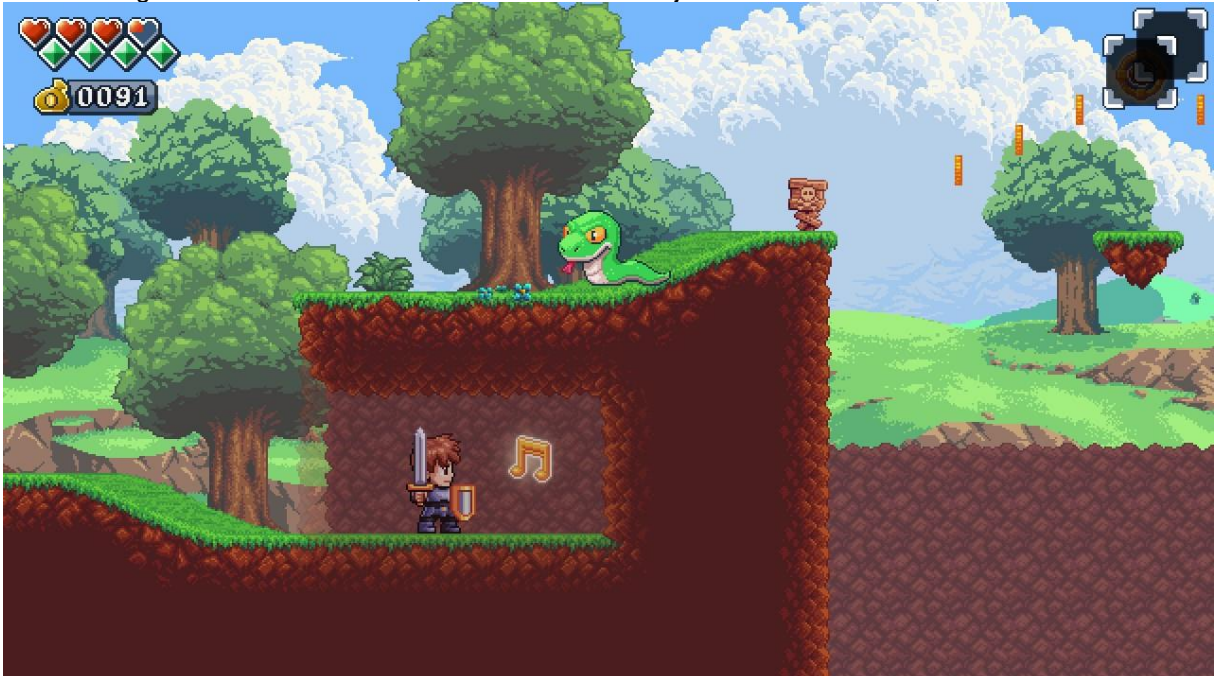
4.2.1 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical2.ogg)

Tabela 14 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills
(Áudio notaMusical2.ogg)

| Língua Fonte | Língua Alvo |
|------------------------------|---------------------------------|
| Eu estou delirando | I found this musical note |
| Ou isso é uma nota musical | I guess that makes it mine |
| Vou guardá-la comigo | I'll keep it just in case |
| É meio estranho, mas é legal | It comes in handy down the line |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 11 - Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills, Nota Musical



Fonte: *Print do Autor* 2022

Este excerto é tocado quando, durante a aventura, o herói se depara com notas musicais brilhantes flutuando no ar. Em português, o herói demonstra um estado inicial de perplexidade, logo em seguida tomando a decisão de guardar consigo o objeto flutuante misterioso. Em inglês, assim que o herói encontra o objeto, ele já o considera

como seu, não manifesta sentimento algum em relação ao fato do objeto estar flutuando. Diferentemente do que é visto no áudio 018.ogg, o herói em inglês parece já ter se acostumado a presenciar acontecimentos além do senso comum, o que não ocorre com o herói em português.

Deve-se pontuar também um detalhe percebido sobre a melodia e a cantabilidade desses áudios. A maior parte das melodias deste jogo possui muitas notas, o que auxilia na cantabilidade nos dois idiomas. Compreende-se isso como verdade uma vez que, durante a seleção dos excertos e o processo de análise, pouquíssimos excertos cativaram uma atenção especial sobre este aspecto. Na versão original, a sílaba tônica “no” de “nota”, na segunda linha, é cantada de forma prolongada para acompanhar a melodia. Em inglês, isso ocorreria na palavra “that”, que não foi prolongada. Este não é necessariamente um erro, nem mesmo prejudica a cantabilidade em si, visto que a performabilidade, a naturalidade, a rima e o ritmo foram mantidos, o que se deve às várias notas que compõem a melodia.

Este excerto está na categoria de versão “menos adequada”, visto que teve alguns pontos retirados da cantabilidade, assim como o sentido e reação do herói em relação a uma mesma situação foi diferente nas duas línguas. No entanto, não ocorreu nenhuma perda séria em relação ao objetivo principal da canção. Ademais, o público-alvo, os jogadores nem mesmo percebem estes aspectos enquanto estão jogando. Mesmo seguindo em direção oposta ao sentido original, a versão não falhou, mesmo podendo ser caracterizada como menos adequada.

4.2.2 Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills (Áudio notaMusical3.ogg)

Tabela 15 - Excertos Primeira Fase, Ato 1: Colinas Verdejantes / Greenish Hills
(Áudio notaMusical3.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|--|--|--|
| RÉ-DObro a procura SI-go notas achando LÁ e cá, de SOL a SOL Estou MI FÁ-miliarizando | I'll complete my collection Even if I lose my mind I'll get as many of these Musical notes as I'm able to find | I'll complete my collection Even if I lose my mind I'll get as many musical notes As I am able to find |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Essa tradução é bastante complicada. O ideal seria buscar no inglês a mesma brincadeira com as notas musicais que ocorre no texto original. As notas musicais em inglês são representadas por letras do alfabeto de A até G, sendo: a letra C equivalente ao acorde DÓ; a D ao RÉ; a E ao MI; a F ao FÁ; a G ao SOL; a A ao LÁ; e a B ao Si. É compreensível a escolha do tradutor de não trazer este aspecto para sua tradução, no entanto, o sentido não é o mesmo na língua fonte e na língua alvo. Por conta dessa “brincadeira” com as notas, que ocorre na língua fonte, o excerto é cantado de maneira a trazer ênfase às notas em maiúsculo com algumas pausas (marcadas com hífen no texto) e um pequeno aumento de tom vocal. Na versão, estes detalhes da cantabilidade não existem.

O sentido apresentado no texto fonte é também diferente no texto alvo. Contudo, o contexto no jogo e uma característica geral sobre a obra devem ser explicitados. o áudio notaMusical3.ogg é tocado em um mesmo contexto apresentado anteriormente: quando uma nota musical é encontrada pelo herói durante sua aventura. Os áudios presentes em A Lenda do herói possuem o seguinte propósito: serem uma canção que comunica algo em relação a um tópico apresentado durante a aventura. O tópico principal deste áudio é a nota musical que foi encontrada.

Seguindo o Princípio do Pentatlo, este excerto estaria caracterizado como versão “menos adequada” partindo de um ponto de vista mais rigoroso. O sentido original não foi seguido durante a tradução. O tópico original foi mantido, contudo, seguindo o Pentatlo, a perda de sentido acarreta uma perda séria em um dos cinco aspectos principais. É importante destacar que a localização não falha com o público-alvo, mesmo estando na categoria “menos adequada”.

4.2.3 Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 012.ogg)

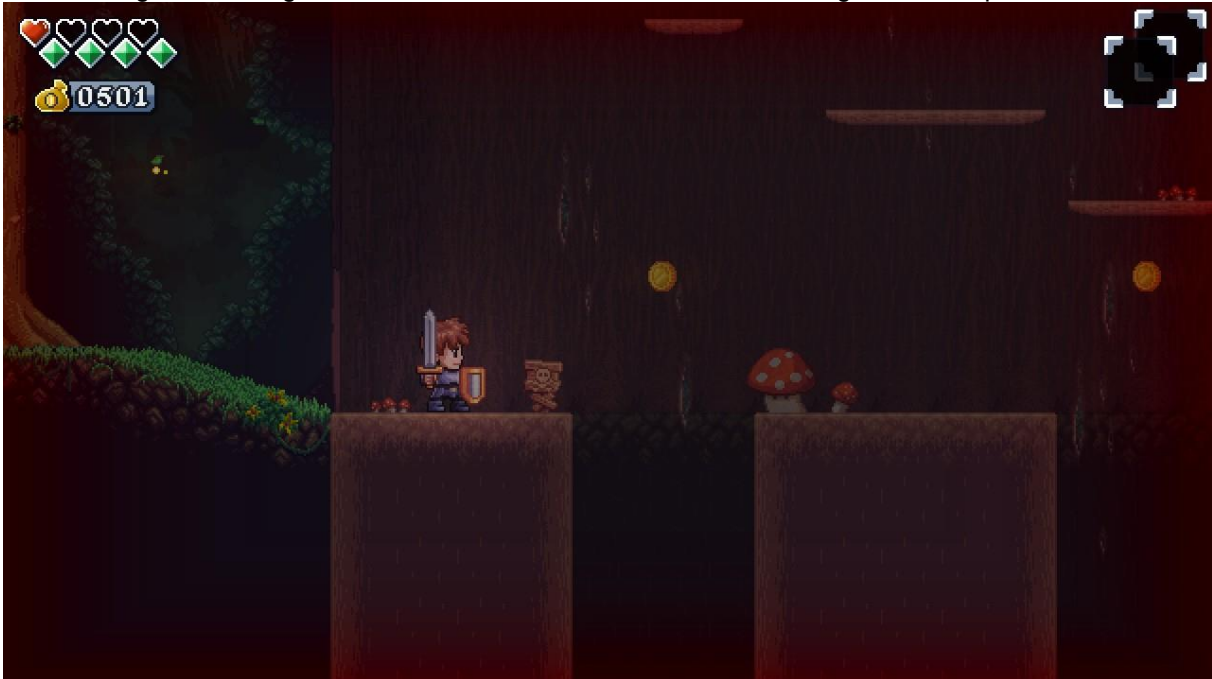
Tabela 16 - Excertos Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp (Áudio 012.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|------------------------------------|--|-------------------------------------|
| Mas o que é isso? Parece um abismo | "Could this really be a pit inside of a tree | Wait, what is this? Is it an abyss? |
| É melhor ver por onde piso | That just showed up in front of me? | Guess I will jump over this |
| Só que abismo dentro de árvore | But a bottomless pit in a tree | Never thought I would ever see |
| Nunca tinha visto | | A tree with a bottomless pit |

| | | |
|--|---------------------------------------|--|
| | Is something I thought I'd never see" | |
|--|---------------------------------------|--|

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Figura 12 - Segunda Fase, Ato 2: Selva de Panthanum / Kwagmiar Swamp, Abismo



Fonte: *Print do Autor* 2022

Todos os aspectos do pentatlo estão bem colocados na tradução deste excerto e apresentam boa qualidade, exceto a cantabilidade. Percebe-se que no áudio em inglês, o Herói deixa de cantar o primeiro verso. Este é um problema sério de cantabilidade que ocorre algumas vezes durante a versão. O simples fato do cantor deixar de cantar o verso faz com que ocorra uma quebra na continuidade sonora, a melodia que está sendo tocada não recebe o acompanhamento da performance.

Este fragmento consiste em uma circunstância especial, em que o tradutor não cometeu o erro que prejudica o pentatlo, e sim os responsáveis pela performance. Por conta do apagamento do canto no primeiro verso, a versão está categorizada como “menos adequada”.

4.2.4 Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 008.ogg)

Tabela 17 - Excertos Segunda Fase, Ato 3: Macacrópole / Primatown (Áudio 008.ogg)

| Língua Fonte | Primeira versão | Língua Alvo |
|---------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| Tô bem alto e bem longe do chão | "I am now very far from the ground | I am now very far from the ground |

| | | |
|--|--|---|
| Devo tomar máxima precaução | I have to take one thorough look around | I have to take one thorough look around |
| Pois se em um galho em falso pisar | Because, if I behave otherwise, | Because, if I behave otherwise |
| Vou me arrepender de não saber voar | I'll take quite a fall. Don't think I'll survive" | I'll fall and I don't think I will survive |

Fonte: [DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS](#) acesso em 2022

Este excerto possui uma pequena quebra na cantabilidade na última linha. Esta perda ocorre na versão para o inglês, novamente, não por culpa do tradutor. O humor está presente quando o herói não canta, ou seja, em detrimento da performance da canção. No trecho “I don't think I will survive”, o herói grita o final do verso como se estivesse caindo. Acertando na possível interpretação do sentimento do herói, isto ocorreu. Este não é um defeito tão sério, visto que não ocupa muito tempo ou um verso inteiro, mas a quebra da cantabilidade pode ser considerada uma falha. Por este motivo, consideramos este fragmento como uma versão “menos adequada”.

4.3 Observações gerais

Com o resultado do processo de seleção e a finalização da análise, é notável a qualidade da versão do jogo A Lenda do Herói, seguindo o Princípio do Pentatlo de Peter Low. Durante o processo de seleção, todos os áudios de todos os atos até o final da segunda fase foram escutados em português e em inglês. Somente os áudios que pareciam conter algo de relevante para a análise, que possivelmente teriam algum defeito em algum aspecto do pentatlo, foram selecionados para este processo. O Princípio do Pentatlo defende que o tradutor deve manter um equilíbrio adequado entre os aspectos da cantabilidade, do sentido, da naturalidade, do ritmo e da rima. Não se deve cometer erros sérios em relação a nenhum dos aspectos, como: ignorar o padrão de rima; cometer erros na tradução que interfiram na naturalidade; não seguir o ritmo original; ignorar o sentido e objetivo do texto fonte; e não conduzir a performance de maneira adequada. Após ouvir-se todos os áudios até o fim da primeira fase, 38 excertos foram selecionados e brevemente observados. Contudo, inesperadamente, apenas 4 entraram para a categoria de versão menos adequada, e

os outros 34 que pertenciam à categoria de versão mais adequada passaram por um recorte, resultando em 13 fragmentos ao final da análise.

Antes do início da observação, esperava-se que o número de excertos que integrariam a categoria de versão menos adequada seria superior aos da categoria de versão mais adequada. Isto não ocorreu, pelo contrário, o número esperado para compor cada categoria inverteu-se. Após a análise dos fragmentos, percebe-se que os comentários feitos, foram, em sua maioria, relacionados ao aspecto do sentido. Não houve comentários sobre qualquer perda em relação à perda da naturalidade e foram poucos os comentários em relação aos aspectos do ritmo e rimas. Os comentários sobre a cantabilidade são em relação à performance do cantor junto do diretor, então estes problemas na versão não ocorreram por erro do tradutor. Estes fatores demonstram um cuidado especial do tradutor com suas versões dos fragmentos do texto fonte.

CONCLUSÃO

O presente trabalho possibilitou pesquisar e coletar várias amostras da versão do jogo A Lenda do Herói, que foram comparadas com seus textos fonte utilizando o Princípio do Pentatlo de Peter Low. O objetivo primordial do trabalho era uma pesquisa mais aprofundada sobre a cantabilidade e uma análise aprofundada deste aspecto em uma versão. A pesquisa conduzida apresentou o trabalho de Peter Low, o que acarretou em uma expansão daquele objetivo.

Durante o processo da análise e sua finalização, notou-se uma alta qualidade tradutória da versão do jogo e os resultados demonstraram uma maior tendência a perdas sérias na versão em relação ao aspecto da cantabilidade. Dos 17 excertos analisados, apenas 4 foram classificados como localizações menos adequadas, sendo que uma metade - 2 excertos - sofreu perdas em relação ao aspecto da cantabilidade, que possui uma ordem prática. A outra metade - 2 excertos -, ainda assim não falha com o público em si, visto que o tópico principal, o objetivo da versão, o escopo, não foi perdido no final do processo.

Percebeu-se que o Princípio do Pentatlo é bastante funcional no auxílio ao julgamento da qualidade das traduções de canções. No entanto, acredita-se que este princípio não deve ser adotado como absoluto, visto que um aspecto poderia estar integrado a ele também. Durante a análise da tradução, por mais que outros tradutores de canções apresentassem a importância de se entender o escopo, não tê-lo como critério, dificulta na categorização de localizações como mais ou menos adequadas.

Sendo assim, pode-se dizer que o objetivo original do trabalho foi concluído. No entanto, os resultados obtidos e os meios pelos quais o trabalho progrediu não foram exatamente como se presumia, a princípio. Isto não é um defeito, na realidade, estes meios foram quadros impulsionadores para o desenvolvimento da pesquisa como um todo. Desta forma, acredita-se que o tema apresentado neste trabalho pode ser abordado mais profundamente, considerando-se uma amostragem maior de fases, mais aspectos teóricos ou até mesmo com escopo na formação de uma nova teoria de julgamento de qualidade de tradução que sirva de auxílio para tradutores de canções ou outros pesquisadores.

REFERÊNCIAS

- APTER, Ronnie. 'A Peculiar Burden: **Some Technical Problems of Translating Opera for Performance in English**' in *Meta* 30 (4): 19-28. 1985. *apud* LOW (2005).
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. **PROJETO DE LEI nº 2.796/2021, de 11 de agosto de 2021**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. 11 ago. 2021. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>. Acesso em: 1 jun. 2022.
- CASTANHARI, Felipe. **História do Brasil**. Produção: Rodrigo Tucano. Roteiro: Rob Gordon, Caio Vinícios e Felipe Castanhari. Canal Nostalgia, YouTube, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/q7E4XrfGGnE>. Acesso em: 6 abr. 2022.
- CASTRO, Matheus; QUINTANILHA, Rafael; BASTOS, Rafael; BASTOS, Vinicius; VIELDMOND, Juliana. **DOCUMENTO DE LOCALIZAÇÃO - SONGS FOR A HERO - INGLÊS**. Disponível em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ghBxy9Q6g9fJgbCHD9q0X04S4xZwUDmXQ2wjNK7UNYY/edit?usp=sharing>. Acesso em: 28 maio 2022.
- KELLY, Andrew. **Translating French Song as a Language Learning Activity in Equivalences**. Special issue Traduire et interpréter Georges Brassens. 91-112, 1992-1993 *apud* LOW (2005).
- LOW, Peter. The Pentathlon Approach to Translating Songs. *In*: GORLÉE, Dinda L. **Song and Significance: Virtues and Vices of Vocal Translation**. Nova Iorque: Rodopi B.V., 2005. v. 25, p. 185-212. ISBN 90-420-1687-6.
- MARIANI, B.. "Quando as línguas eram corpos—sobre a colonização linguística portuguesa na África e no Brasil". *In*: Orlandi, E.P.. **Política linguística no Brasil**. Campinas: Pontes Editora, 2007 *apud* SILVA-REIS e MILTON (2016).
- MULLINS, Catherine. **Vocal Forms: Strophic, Modified Strophic, and Through-Composed**. YouTube, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=QuuuRM5XZaY&ab_channel=CatherineMullins. Acesso em: 27 mar. 2022.
- SILVA-REIS, Denny; MILTON, John. **HISTÓRIA DA TRADUÇÃO NO BRASIL: PERCURSOS SECULARES**. 12. ed. Porto Alegre: Translatio, 2016. 42 p. ISSN 2236-4013.
- QUEIROZ, Túlio. **História do Brasil**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiadobrasil>. Acesso em: 6 abr. 2022.
- SANDIM, Natália. **Melisma - Introdução | Efeitos e Ornamentos Vocais**. [S. l.]: Cifra Club, YouTube, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=F8m56jKSm5Y&ab_channel=CifraClub. Acesso em: 28 mar. 2022.

SILVA, Daniel Neves. "O que eram os Jesuítas?"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-eram-os-jesuitas.htm>. Acesso em 06 abril 2022.

Homepage

A LENDA DO HERÓI. O Jogo. 2016. Castro Brothers; DUMATIVA Game Studio
Disponível em: <https://alendadoheroi.com.br/>. Acesso em: 1 jun. 2022.

Homepage

CATARSE. A Lenda do Herói - O Jogo. 2014. Disponível em: https://www.catarse.me/alendadoheroi?ref=ctrse_explore_pgsearch. Acesso em: 1 jun. 2022.

Homepage

CATARSE. O que é e como funciona o Catarse?. 2022. Disponível em: <https://suporte.catarse.me/hc/pt-br/articles/360024063591-O-que-%C3%A9-e-como-funciona-o-Catarse->. Acesso em: 3 jun. 2022.

Homepage

DIÁRIO DO COMÉRCIO. Games desenvolvidos no Brasil estão ganhando espaço no mercado internacional. 2022. Disponível em: <https://diariodocomercio.com.br/negocios/games-desenvolvidos-no-brasil-estao-ganhando-espaco-no-mercado-internacional/>. Acesso em: 1 jun. 2022.

Homepage

DICIO. Dicionário Online de Português.
Disponível em: <https://www.dicio.com.br/cancao>. Acesso em: 1 jun. 2021.

Homepage

DICIO. Dicionário Online de Português.
Disponível em: <https://www.dicio.com.br/musica>. Acesso em: 1 jun. 2021.

Homepage

DICIONÁRIO DE MÚSICA INGLÊS-PORTUGUÊS: Dicionário de termos musicais.
Disponível em: <https://www.meloteca.com/dicionario-de-musica-ingles-portugues/>.
Acesso em: 27 mar. 2022.