

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

AGNAÇÃO E MULTIMODALIDADE EM LOCALIZAÇÕES DO JOGO DIGITAL
GTA V (2013): UMA ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA

AGNATION AND MULTIMODALITY IN LOCALIZATIONS OF THE DIGITAL
GAME *GTA V* (2013): A SOCIOSEMIOTIC ANALYSIS

Johwyson da Silva RODRIGUES*
(Universidade Federal do Pará)
johwyson@ufpa.br

RESUMO: Inserido na Localização de Jogos Digitais, tendo como objeto o jogo *GTA V* (2013), este trabalho analisa descritivamente duas localizações para o português brasileiro, uma dublada por fãs e a outra legendada, tendo como texto de partida seus diálogos orais em inglês, a fim de investigar escolhas tradutórias que reflitam estratégias como a domesticação e a estrangeirização. O aporte teórico, baseado na Semiótica Social de Halliday, é calcado nos conceitos de agnação e multimodalidade. Os resultados revelam que a localização realizada por fãs se vale mais de retextualizações semanticamente e contextualmente agnatas e lança mão de escolhas influenciadas por recursos visuais, contribuindo para a estratégia da domesticação.

PALAVRAS-CHAVE: Localização de Jogos Digitais; Semiótica Social de Halliday; Agnação; Multimodalidade; Domesticação.

ABSTRACT: *Belonging to the Game Localization field, having the game GTA V (2013) as its object, this work analyzes descriptively two localizations to Brazilian Portuguese, the one dubbed by fans and the one subtitled, having its oral dialogue in English as a source text, in order to investigate some translation choices that may reflect either domestication/transcreation or foreignization strategies. The theoretical framework, based on Halliday's Social Semiotics, makes use of agnation and multimodality notions. The results reveal that the localization made by fans makes more use of semantically and culturally agnate retextualizations and choices influenced by visual resources, which contribute to the strategy of domestication.*

KEYWORDS: *Game Localization; Halliday's Social Semiotics; Agnation; Multimodality; Domestication.*

* Doutor em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

0. Introdução

Nos últimos anos, o Brasil tem presenciado cada vez mais o lançamento de jogos digitais 100% localizados, isto é, jogos que possuem localizações tanto de elementos internos ao jogo, como menus, alertas e comandos, quanto dublagem e legendagem, com títulos como *Batman: Arkham Knight* (WARNER BROS, 2015), *Rise of the Tomb Raider* (MICROSOFT STUDIOS, 2015), *Dishonored 2* (BETHESDA SOFTWORKS, 2016), *Doom* (BETHESDA SOFTWORKS, 2016), *Godof War* (SANTA MONICA, 2018), dentre vários outros. Até o início dos anos 2000, no entanto, muitos jogos eram lançados no Brasil sem que houvesse localização alguma. Somente alguns poucos títulos possuíam localizações legendadas, por mais que seus conteúdos tivessem diálogos orais. Atualmente, apesar do número crescente de jogos contendo localizações dubladas, percebe-se um predomínio de localizações que dispõem apenas da legendagem, o que tem levado alguns fãs a dublarseus jogos favoritos e disponibilizá-los na internet, como é o caso da localização dubladada cena inicial do jogo *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR GAMES, 2013) intitulada *GTA¹ 5 - #1* - (dublado PT-BR), disponível no canal do *Youtube* Matias Produções (2015). Ao ser lançado no Brasil, este jogo obteve apenas localizações em seus menus, comandos internos (*in-game messages*) e em suas legendas.

Esta pesquisase insere no campo disciplinar dos Estudos da Tradução (ET), mais especificamente na Localização de Jogos Digitais (LJD), subcampo que visa investigar os processos tradutórios presentes em jogos digitais, como menus e mensagens de comando, além da dublagem e/ou legendagem de conteúdos discursivos, como os diálogos entre personagens, placas, dentre outros elementos. De forma geral, a localização é definida como "o processo de adaptação de um *software* de uma língua para múltiplas línguas"² (MILLER, 2017, p. 2). Quando um *software* é criado, é preciso que, juntamente com seu código, trilhas sejam criadas separadamente, como acontece com as trilhas de áudio em um filme, a fim de que comportem texto, áudio e/ou texturas localizáveis. Apesar de ser uma área de estudos relativamente recente e que possui características comuns à Localização de *Softwares* (LS) e à Tradução Audiovisual (TAV), suas pesquisas têm conquistado espaço no Brasil e no mundo por meio de publicações e da sua contemplação em eventos que versam sobre jogos digitais e/ou tradução.

¹ O termo *GTA* é mais comumente utilizado para se referir aos jogos da série *Grand Theft Auto*.

² Trecho traduzido: "Localization is the process of adapting your application from one language to multiple languages" (MILLER, 2017, p. 2).

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Servindo de base teórico-metodológica tanto aos ET quanto à LJD, a Semiótica Social de Halliday (1994; 2004; 2014) tem sido utilizada em inúmeras pesquisas que envolvem a linguagem e suas várias formas de comunicação social. A Linguística Sistêmico-Funcional, por exemplo, que se ocupa em estudar a linguagem verbal, considera a linguagem uma rede de sistemas interligados da qual nos servimos. Por meio da análise das estruturas léxico-gramaticais, a LSF procura explicar os significados e funções expressas no texto, de ordem semântica e social. Ao nos comunicarmos, lançamos mão de recursos, quer sejam eles linguísticos ou não, que podem revelar representações, organizacionais e relações desempenhadas por nós enquanto interlocutores sociais.

Desse modo, partindo da interface entre os ET, mais especificamente entre a LJD e a Semiótica Social hallidiana, este artigo visa analisar, a partir das noções de agnação e multimodalidade, escolhas tradutórias recorrentes em duas localizações para o português brasileiro (PT-BR) do jogo *GTA V* (ROCKSTAR GAMES, 2013): uma dublada por fãs e a outra legendada, encontrada no próprio jogo, sua localização oficial. O corpus utilizado concentra-se apenas na cena inicial do jogo, tendo como texto de partida (TP) os diálogos orais em língua inglesa (EN-US) também presentes no jogo. Dessa forma, por meio da análise descritiva dos textos, pretende-se investigar algumas escolhas tradutórias ocorrentes nessas retextualizações³, as quais talvez possam contribuir para a evidência de estratégias⁴ como a estrangeirização e a domesticação (VENUTI, 1995), comuns aos ET.

Este artigo está subdividido nas seguintes seções: a) a Localização de Jogos Digitais; b) os Estudos da Tradução e a Semiótica Social de Halliday; c) Metodologia de coleta e de análise do corpus; d) Análise e discussão dos dados; e e) Considerações finais.

1. A Localização de Jogos Digitais

A LJD⁵ está intimamente relacionada à noção de globalização, já que, para um jogo ser lançado mundialmente, é necessário que ele reflita os gostos e os interesses do jogador local. Assim, a LJD é compreendida como a adaptação de um jogo com vistas a um

³ O termo 'retextualização', como será visto mais adiante, é comum em trabalhos que têm a Semiótica Social hallidiana como base teórica, podendo ser considerado um equivalente para o termo tradução.

⁴ O termo 'estratégia', segundo Munday (2016: 24), refere-se a uma orientação geral do texto traduzido, opondo-se ao termo procedimento, como, por exemplo, o empréstimo, o decalque, a tradução literal, a transposição, a modulação, etc., propostos por Vinay e Darbelnet (1995).

⁵ Para mais informações acerca da LJD, ver Esselink (2000), Ferraz de Souza (2014; 2015), Folaron (2006), Lommel (2007), O'hagan e Mangiron (2013) e Silva (2016).

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

determinado local/cultura, levando-se em conta aspectos voltados à sua produção, suas capacidades e limitações midiáticas, aspectos socioculturais do receptor, questões políticas, legais, religiosas, etc. Para Ferraz de Souza (2014), a localização incide diretamente na experiência de jogabilidade de um jogo (*gameplay*), isto é, todo o conjunto de ações a serem realizadas pelo jogador, voltadas a objetivos, desafios, estratégias, escolhas, decisões e ações, regras e consequências.

Segundo Ferraz de Souza (2015), a LJD intensificou-se a partir da metade dos anos 90, quando os jogos digitais passaram a lançar mão de mais recursos tecnológicos, como gráficos em 3D, diálogos roteirizados escritos e/ou por voz, além de enredos mais maduros, o que forçou a indústria de jogos digitais a contratar profissionais especializados em localização.

De fato, o caráter multimodal e multimidiático dos jogos digitais faz com que a LJD se torne uma tarefa complexa, envolvendo a adaptação de contratos de usuário final, especificações de *hardware* e manuais, além de textos internos ao jogo (*in-game*), como as mensagens de sistema, menus e documentações; elementos voltados à sua arte, como gráficos e texturas; legendagem; e dublagem (BERNAL-MERINO, 2014).

A legendagem e a dublagem são recursos estudados tanto pela LJD quanto pela TAV, área dos ET que investigam asmídias audiovisuais, como filmes, séries, programas de TV, etc. Com base em Franco e Araújo (2011), Lima e Stefanini (2018) as caracterizam como legendagem e revocalização. A legendagem subdivide-se em: legendagem para ouvintes, em que a tradução interlingual é mais comum; legendagem para surdos e ensurdecidos, a qual vale-se da tradução interlingual ou intralingual para promover acessibilidade; e legendagem eletrônica, comum em eventos ao vivo como apresentações de operas. A revocalização compreende: a dublagem, que, basicamente, envolve a substituição do modo oral de uma obra por sua tradução interlingual; o *voice-over*, que se refere, grosso modo, à sobreposição de uma tradução interlingual ao modo oral contido em uma obra; e a áudiodescrição, um recurso oral que visa promover acessibilidade para cegos.

Na dublagem, conforme Goris (1993, apud CHAUME, 2013), há uma tendência entre tradutores de se valer de três tipos de normas: a padronização, que tende a neutralizar as variações linguísticas existentes, fazendo com que o texto de chegada (TC) possua uma linguagem padrão; a explicitação, que consiste na redução de entraves linguísticos que possam causar estranhezas ou desentendimentos; e a adaptação, que tende a adaptar fenômenos linguísticos e aspectos culturais presentes no TP, resultando em um tipo de processo de

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

domesticação (VENUTI, 1995), também chamado transcrição (GESSNER, 2016; O'HAGAN e MANGIRON, 2013).

Apesar de geralmente ocorrerem nos modos escrito e oral, respectivamente, a legendagem e a dublagem são, por vezes, o resultado da tradução de recursos visuais, gestuais, orais, escritos, etc. Na legendagem, por exemplo, não apenas as falas dos atores são traduzidas e transpostas para o modo escrito, mas também placas, bilhetes, letreiros ou, no caso da legendagem para surdos e ensurdecidos, gestos, sons, etc. Na dublagem, além das falas dos atores serem substituídas por falas traduzidas, é comum também a narração do que está presente em placas, letreiros ou, no caso da áudiodescrição, gestos, ações, etc. Chuang (2006), com relação ao assunto, afirma que a legendagem interlingual envolve não apenas duas línguas, mas também dois modos, já que se vale da tradução do modo oral para materializar-se no modo escrito. O autor também afirma que os vários modos semióticos contidos em uma obra audiovisual contribuem para a realização de vários significados. Dessa forma, pode-se afirmar que o processo tradutório envolvido na legendagem, por exemplo, não lida apenas com uma relação monomodal, mas multimodal, posto que uma obra audiovisual é composta por mais de um modo semiótico.

Nem todos os jogos digitais se valem da dublagem ou da legendagem, sendo essas mais comuns em jogos contendo recursos como *cutscenes* e *scripted sequences*. Os *cutscenes* de um jogo, segundo Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008), são sequências narrativas em que o jogador não tem controle sobre a cena. Elas permitem que o enredo possa dar saltos temporais por meio de movimentos e recursos de câmera mais comuns à narrativa cinematográfica. As *scripted sequences*, por sua vez, ocorrem quando o jogador, ao realizar uma ação, aciona um mecanismo que desencadeia uma sequência de diálogos ou de outras ações durante um *gameplay*.

No tocante às escolhas tradutórias realizadas por localizadores, de forma geral, segundo Bernal-Merino (2014), o caráter comercial desse tipo de produto, assim como apontado por Chaume (2013) com relação à TAV, faz com que ocorra uma clara tendência em distanciar seus produtos da literalidade com o TP, ressaltando a preferência pela transcrição em detrimento à estrangeirização⁶. Munday (2016), ao citar Venuti (1995) e Fawcett (1995), afirma que tal preferência se deve, dentre outros fatores, às exigências daqueles que detêm os direitos autorais de publicação das obras, que, geralmente, prezam por uma compreensão sem entraves na língua de chegada.

⁶ Em oposição à domesticação, a estrangeirização, conforme Venuti (1995), é um recurso tradutório no qual aspectos linguísticos e culturais específicos de um TP são mantidos durante a sua tradução para um TC.

Segundo Silva (2016: 44), dentre as maiores afirmações acerca de produtos localizados, “[...] está a percepção de que um produto deva parecer que foi localmente produzido por seus revendedores e produtores”⁷ (tradução nossa). Ao discutir equivalência e adaptação na localização, retomando as diferenças entre equivalência formal e dinâmica⁸, o autor compreende equivalência sob a perspectiva da LJD como algo relacionado à funcionalidade de um texto e sua intenção comunicativa na língua de chegada, assim como ao seu mercado alvo.

Conforme Munday (2016, p.88), o tradutor pode, como recurso estratégico, tender tanto para a estrangeirização quanto para a domesticação do TC ao valer-se de procedimentos técnicos que o tornam mais literal ou mais livre, respectivamente. Aubert (1998: 105-110), por exemplo, ao revisar os procedimentos técnicos descritos por Vinay e Darbelnet (1995), propõe 13 procedimentos técnicos, aos quais ele chama modalidades de tradução, dentre as quais, de interesse específico deste trabalho, estão: a omissão, em que os correspondentes léxico-gramaticais do TP são eliminados do TC; o acréscimo, em que há no TC acréscimo de segmento textual que não encontra-se presente no TP; a tradução literal, em que a retextualização obedece aos mesmos critérios sintáticos, semânticos, de classificação e de quantidade das palavras presentes no TP; e a adaptação, que abandona por completo a equivalência léxico-gramatical, realizando escolhas que mantêm parcialmente o sentido presente no TP.

No Brasil, a LJD desponta devido ao lançamento crescente de jogos 100% localizados, isto é, contendo localizações em seus textos internos, menus, alertas, legendagem e dublagem. No entanto, títulos como esses ainda são em menor número quando comparados com títulos contendo apenas localizações legendadas. Coincidentemente, países como Espanha, Alemanha e Itália, cuja porcentagem de títulos 100% localizados é maior, estão acima do Brasil no que diz respeito ao faturamento anual com jogos digitais (STATISTA, 2018), o que leva a crer que, talvez, os mercados mais lucrativos sejam aqueles em que há um maior número de jogos 100% localizados.

A frustração de não ter uma versão oficial dublada de seus jogos favoritos leva alguns fãs brasileiros a criar suas próprias localizações. Algumas delas podem ser facilmente encontradas na internet, como a localização dublada do jogo *Resident Evil 4* (CAPCOM, 2005), disponível

⁷Trecho traduzido: “[...] *is the perception that a product should optimally look and feel as if it were locally produced by its vendor or developer*” (SILVA, 2016: 44).

⁸ Uma das primeiras autoras a discutir as diferenças entre os dois termos foi Nida (1964). Para ela, equivalência formal está associada a um tipo de tradução mais literal, ao passo que a equivalência dinâmica consiste em um tipo de tradução menos literal ao levar em conta os processos de interpretação do(a) tradutor(a).

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

no canal do *YouTube* YouDubbing Brasil (2014), e a localização dublada dos *cutscenes* do jogo *Godof War* (SANTA MONICA STUDIO, 2005), disponível no canal do *YouTube* Maciell Dublagens (2011).

Galhardi (2014), em um trabalho sobre as localizações feitas por fãs do jogo *Crono Trigger* (SQUARE ENIX, 1995), tendo como apoio teórico um ponto de vista cultural, afirma que a localização vai além da conversão e da transposição de itens lexicais de um lugar para outro. Ela precisa estabelecer empatia e comunicar-se de forma clara e direta com o público para que seja aceita.

Apesar de não oficialmente reconhecido, o contexto de traduções realizadas por fãs vem fazendo com que pesquisadores se debrucem sobre ele. Para Vidal (2017), um *fundubber* é alguém que exerce a atividade amadora de dublar total ou parcialmente textos midiáticos, como filmes, séries, jogos digitais, etc. O autor alerta, no entanto, para os problemas legais que essas equipes de dubladores amadores enfrentam, uma vez que se valem de textos que não produziram. Assim como ele, Costa e Godoi (2018) relatam que apesar de os *fundubbers* contribuírem para facilitar o acesso a conteúdos digitais/audiovisuais por meio das redes sociais, sendo que a maior parte do que produzem é traduzida para o português, suas atividades violam os direitos autorais dos produtores oficiais, gerando uma circulação restrita aos próprios fãs, sem o objetivo de obtenção de lucros.

2. Os Estudos da Tradução e a Semiótica Social de Halliday

É no cenário trazido pelo funcionalismo linguístico e pelos estudos sociolinguísticos que a Semiótica Social de Halliday (1994; HALLIDAY E MATTHIESSEN, 2004; 2014), situa-se como uma abordagem que compreende comunicação e linguagem não apenas em termos restritos à linguagem verbal, mas também a partir da sua combinação com o visual, o gestual, o sonoro, etc. Nas palavras de Kress (2010:2), a Semiótica Social “lida com os significados em todas as suas manifestações, em todas as situações sociais e em todos os locais culturais”⁹ (tradução nossa). O signo, socialmente motivado e, portanto, não arbitrário, está imerso em um sistema de signos em que a linguagem é apenas um deles. Nessa abordagem, a cultura é definida como, segundo Halliday e Hasan (1989: 4) “um conjunto de sistemas semióticos, um conjunto de sistemas de significados, todos interligados entre si”¹⁰ (tradução nossa).

⁹Trecho traduzido: *a theory that deals with meaning in all its appearances, in all social occasions and in all cultural sites* (KRESS, 2010: 2).

¹⁰Trecho traduzido: *we can define a culture as a set of semiotic systems, a set of systems of meaning, all of which interrelate* (HALLIDAY e HASAN, 1989: 4).

A LSF, que investiga a linguagem verbal, compreende o texto como elemento indissociável do contexto, o qual, por sua vez, é compreendido em termos de contexto de cultura, que diz respeito a questões que envolvem os gêneros discursivos textuais, e contexto de situação, que lida com a situação específica em que um texto ocorre. As variáveis do contexto de situação são o campo, as relações e o modo. O campo dá conta da atividade realizada, de sua natureza e de seus propósitos. As relações procuram demarcar os vários tipos de relações entre os participantes. O modo lida com questões voltadas à função da linguagem e seu veículo de comunicação. Cada variável de contexto corresponde, funcionalmente, a uma metafunção. A metafunção ideacional está ligada às representações das experiências do mundo interior e exterior. Já a metafunção interpessoal refere-se às interações entre os sujeitos e aos papéis que estes desempenham, enquanto a metafunção textual diz respeito à estrutura do texto e à sua organização.

Desde que foi inaugurada, a LSF tem servido de alicerce a inúmeros trabalhos sobre os ET. Conforme Morinaka (2010), essa interseção com os ET foi concomitante ao seu surgimento enquanto base teórico-metodológica, dado que o próprio Halliday (1994) já teria apontado seus possíveis benefícios a tradutores e intérpretes. Munday (2016), ao citar o trabalho de Catford (1965), por exemplo, afirma que o autor, ao discutir equivalência textual e correspondência formal¹¹, concebe língua com base em suas funções comunicativas, as quais operam em um contexto e sob a forma de níveis e categorias.

No Brasil, uma das primeiras autoras a realizar trabalhos nessa interseção foi Vasconcellos (1997). Segundo ela, por não ser de cunho formalista, a LSF prioriza o contexto, permitindo que se possam analisar as equivalências entre um TP e TC em termos de escolhas norteadas pelo eixo sistêmico, de natureza paradigmática, posto que, para essa corrente teórico-metodológica, a linguagem realiza-se por meio de escolhas norteadas pelos contextos de cultura e de situação. Calcada na noção de tradução como retextualização, em que o texto de chegada é tido como o resultado do trabalho do tradutor ao que já foi 'textualizado' no texto de partida, a LSF aplicada aos ET confere ao tradutor um papel de destaque, já que este é quem decide o que traduzir e para quem traduzir, com base em suas escolhas sistêmico-funcionais.

¹¹ Equivalência textual é a substituição de materiais textuais equivalentes entre uma LP e uma LC, enquanto a correspondência formal se refere às mesmas categorias que tanto uma LP quanto uma LC ocupam, obedecendo-se fatores como proximidade e economia (CATFORD, 1965).

O conceito de agnação¹², também advindo da LSF, pode trazer importantes contribuições aos ET. As expressões agnatas são aquelas que possuem semelhanças entre si no sistema multidimensional da linguagem, sejam elas semelhanças léxico-gramaticais, semânticas ou contextuais. Matthiessen (2001) a conceitua com base na organização do próprio sistema, concebido enquanto eixo paradigmático que compreende as hierarquias de estratificação e instanciação, as quais norteiam os graus de agnação em seus mais variados níveis. Durante o processo tradutório, por exemplo, pode ser que a escolha léxico-gramaticalmente agnata¹³ 'eu te amo' seja a candidata mais adequada para a realização de uma tradução, assumindo um tipo de retextualização com base na literalidade léxico-gramatical. No entanto, a escolha 'eu te adoro', um tipo de retextualização semanticamente agnata, também pode ocorrer, já que as escolhas 'amo' e 'adoro' pertencem a um mesmo campo semântico, assim como a escolha 'tô na tua', um tipo de retextualização contextualmente agnata e, portanto, guiada pelo contexto de cultura. Nunca podendo ser vistos como meros sinônimos, os itens agnatos funcionam como possíveis manifestações, em um TC, de uma determinada escolha léxico-gramatical em um TP.

3. Metodologia de coleta e de análise do corpus

O jogo *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR GAMES, 2013) é bastante popular no Brasil, tendo sido o segundo jogo mais vendido no primeiro semestre de 2017, segundo Capelas (2017). Nos Estados Unidos, foi o jogo mais vendido na história, com 85 milhões de cópias (UOL, 2017). O primeiro jogo da série *GTA* foi lançado em 1997 pela Rockstar Games. Sem ter tido versões localizadas, o jogo arrecadou cerca de um milhão de dólares na época. O segundo jogo da franquia, *GTA 2* (2000), arrecadou cerca de dois milhões de dólares e já trazia localizações legendadas em espanhol, francês e alemão. A partir do jogo *GTA III* (2001), a série passou a ser concebida em ambiente 3D e em terceira pessoa, com *cutscenes* e diálogos com voz. Sua localização para PT-BR foi apenas legendada, fato verificado em todos os jogos subsequentes da série: *GTA Vice City* (2002), *GTA: San Andreas* (2004), *GTA: Liberty City Stories* (2005), *GTA: Vice City Stories* (2006), *GTA IV* (2008), *GTA: Chinatown Wars* (2009), *GTA: Episodes From Liberty City* (2010), *GTA V* (2013).

¹² Para mais informações acerca de agnação, ver Gleason (1965), Matthiessen (2001), Morinaka (2010), Jesus (2012) Halliday e Matthiessen (2014).

¹³ Os termos 'léxico-gramaticalmente agnato', 'semanticamente agnato' e 'contextualmente agnato' também são utilizados por Morinaka (2010).

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

A partir da análise descritiva das localizações dublada e legendada para PT-BR da cena inicial do jogo *GTA V* (ROCKSTAR GAMES, 2013), tendo como TP seu diálogo oral em EN-US, esta pesquisa, com base na fundamentação teórica que advém da interface entre aLJD e a LSF, tem como objetivo observar algumas escolhas tradutórias que ocorrem nos TC. Essas escolhas são analisadas pelo viés da Semiótica Social hallidiana, como o conceito de agnação, assim como a possibilidade de que esses TC possam lançar mão de escolhas influenciadas pelo modo visual (CHUANG, 2006), apontando para um tipo de tradução de cunho multimodal, as quais possam vir a contribuir para a manutenção de estratégias como a estrangeirização ou a domesticação.

A localização legendada para PT-BR, reconhecida como a sua localização oficial, assim como os diálogos em EN-US, encontram-se disponíveis no próprio jogo, enquanto a localização dublada, realizada por fãs, foi publicada no canal do *YouTube* Matias Produções (2015) com o nome *GTA 5 - #1 - (dublado PT-BR)*. A opção pela seleção apenas da cena inicial do jogo como o corpus representativo desta pesquisas e deve ao fato de que a localização dublada, até o momento em que a pesquisa foi realizada, contemplava apenas a corrente cena.

A seleção e a organização do corpus são baseadas no enquadre analítico de Silva (2016), que objetiva fornecer um método de investigação acessível e eficiente no que concerne à análise de conteúdos localizados, capaz de atender aos interesses dos ET, dos Estudos Multimodais e da Linguística de Corpus. Assim, seu corpus é paralelo; sua temática é tradutória, ou seja, voltada à LJD; seu domínio é específico, uma vez que envolve apenas os conteúdos presentes em um único jogo; seu modo de interesse é multimodal, concentrando-se na análise de uma localização dublada e uma legendada, levando em conta algumas de suas imagens; é sincrônico, pois o seu texto pertence a um período específico; é bilíngue, envolvendo textos em PT-BR e em EN-US; é unidirecional, envolvendo apenas a análise do movimento que parte do TC para o TP; e seu tamanho é de dez minutos e 15 segundos.

Para a obtenção da versão dublada, a pesquisa lançou mão do programa gratuito *A Tube Catcher* (DIEGO USCANGA, 2019), comumente utilizado para baixar vídeos do site *youtube*. A obtenção das versões legendada, em PT-BR, e oral, em EN-US, foi feita por meio do console *Playstation 4 Pro* (SONY, 2016), em que, enquanto se jogou o jogo por cerca de 15 minutos, seu *gameplay* foi gravado e transferido para um laptop. Com a ajuda do programa gratuito *Avidemux* (MEAN, GRUNTSTER e FAHR, 2000), a gravação foi editada para que sua duração fosse similar à duração de tempo do vídeo contendo a dublagem.

A compilação dos dados, realizada com a ajuda do programa gratuito *ELAN*¹⁴ (The LANGUAGE ARCHIVE, 2000), se deu, inicialmente, por meio da transcrição dos textos para trilhas¹⁵. A transcrição dos diálogos de partida em EN-US, isto é, o TP, foi nomeada T1. A transcrição da legendagem em PT-BR, ou seja, o TC legendado oficialmente, foi nomeada T2 e a transcrição da dublagem para PT-BR, o TC dublado por fãs, foi nomeada T3. Em seguida, os textos foram dispostos lado a lado, de acordo com suas linhas e tempo de ocorrência, prática comum em concordanciadores, totalizando dez minutos e 15 segundos.

Com relação à compilação dos dados propriamente dita, foram criadas trilhas com o objetivo de se comparar as escolhas contidas nas transcrições. As trilhas nomeadas T1xT2 ESA¹⁶ e T1xT3 ESA registraram as escolhas semanticamente ágnatas presentes em T2 e T3, respectivamente, a partir da comparação com as escolhas presentes na trilha T1. As trilhas T1xT2 ECA¹⁷ e T1xT3 ECA registraram as escolhas contextualmente agnatas em T2 e T3, respectivamente, a partir da comparação com as escolhas presentes na trilha T1. A trilha T3 ACRESCIMO registrou as anotações de escolhas que constam em T3, mas não constam na trilha T1. A trilha T2 OMISSÕES registrou as anotações de escolhas que constam em T1, mas não constam na trilha T2. A trilha T2 INGAME registrou as mensagens *in-game*¹⁸ presentes no corpus, as quais parecem contribuir para a omissão de algumas ocorrências em T2. Por fim, a trilha T3 MULTIMOD registrou a ocorrência de escolhas presentes na trilha T3 que são influenciadas exclusivamente pelo modo visual contido no corpus, ao invés do modo verbal presente nas trilhas T1 e T2.

É necessário esclarecer que as trilhas de compilação foram sendo criadas à medida em que os dados foram sendo compilados e hierarquizados.

¹⁴ O programa *ELAN* foi criado pelo instituto holandês *Max Planck Institute for Psycholinguistics*, que desenvolve recursos e ferramentas linguísticas. O *software* permite a anotação e transcrição de áudio ou vídeo. O programa, distribuído de forma gratuita, é muito utilizado em pesquisas que envolvem análises multimodais tanto qualitativas quanto quantitativas.

¹⁵ As trilhas, no programa *ELAN*, são espaços hierárquicos em que se podem inserir transcrições e anotações com base no recurso de *timeline* (linha do tempo).

¹⁶ A sigla ESA significa escolhas semanticamente agnatas.

¹⁷ A sigla ECA significa escolhas culturalmente agnatas.

¹⁸ Como poderá ser visto na seção reservada à análise, as mensagens *in-game* são informações ou comandos que aparecem no decorrer do corpus sob a forma de legenda com o objetivo de informar o jogador sobre como proceder.

4. Análise e discussão dos dados

No que concerne ao seu contexto de cultura, *GTA V* (2013) é classificado como um jogo de ação e aventura, com gráficos em 3D e em terceira pessoa. O jogo, bastante popular até os dias de hoje, possibilita controlar as suas três personagens principais, contraventores que realizam os mais variados delitos. A cena de abertura é um misto de *cutscene*, *scripted sequence* e *gameplay* contendo vários recursos, como os realizados pelo modo oral, por meio dos diálogos entre as personagens; pelo modo escrito, por meio de comandos internos ao jogo; pelo modo visual, por meio da oferta de imagens em movimento; e acional, por meio das ações controladas pelo jogador. Por conter muitas cenas violentas e impróprias, o jogo é recomendado para maiores de 18 anos pela classificação PEGI (*Pan European Game Information*).

Com relação ao seu contexto de situação, o campo da cena que compõe o corpus diz respeito ao assalto a um banco da pequena cidade fictícia de Ludendorff, localizada no estado fictício de North Yankton, em 2004. As relações giram em torno dos assaltantes Michael Townley, Trevor Philips, Brad Snider, reféns, entre guardas e clientes, e policiais. Apesar de sua multimodalidade, os modos analisados foram apenas o verbal, com base na dublagem, legendagem e diálogos orais, e o modo visual, contemplado apenas em momentos em que a sua influência contribui explicitamente para a realização de certas escolhas tradutórias.

A figura a seguir contém o número de anotações presentes no corpus, tendo, como já mencionado, T1 como o TP, T2 como a legendagem e T3 como a dublagem realizada por fãs. T3 é a transcrição que mais contém ocorrências, com um total de 324, seguida de T1, com 275 ocorrências, e T2, com 236 ocorrências. A figura também apresenta as trilhas T3 ACRESCIMO e T2 OMISSÕES, nas quais, tomando-se T1 como referência, constatou-se um acréscimo de 70 orações em T3 e 53 omissões em T2, respectivamente.

Figura 01 – Transcrições e trilhas iniciais.

Track Label	Time Interval	Content
T1 [275]	.000 - 00:01:31.500	Hahaha
T2 [236]		
T3 [324]		Hahaha
T3 ACRESCIMO [70]		
T2 OMISSÕES [53]		Hahaha
T2-INGAME [25]		

Fonte: imagem obtida por meio da captura de tela do programa ELAN.

Os acréscimos registrados em T3 são expressões, como 'ai', 'ah-há', 'ô', 'hem?', 'hã?', 'ah', 'ai', 'hahaha', 'ei', 'é', 'porra', 'puta que pariu', 'caralho', 'fodeu', 'otário', 'coroa', 'Zé buceta', 'você', 'madame', 'Zé Roela', 'imbecil', 'senhor', 'cara', 'abre', 'anda', 'se fudeu', 'ouviram?', 'eu já tô indo', 'calma', 'olha só' ou repetições envolvendo as expressões 'vai' e 'anda'. Essas retextualizações tendem a marcar, em termos quantitativos, as relações interpessoais entre os participantes, já que dublagens geralmente são reproduções de diálogos realizados no modo oral e, por isso, podem apresentar marcas típicas em interações face a face. Tveit (2009), por exemplo, afirma que a dublagem pode ser vantajosa no que diz respeito à manutenção de traços referentes a dialetos e socioletos, tendendo a conter enunciados inacabados, redundâncias e interrupções, como é o caso de algumas das ocorrências aqui verificadas.

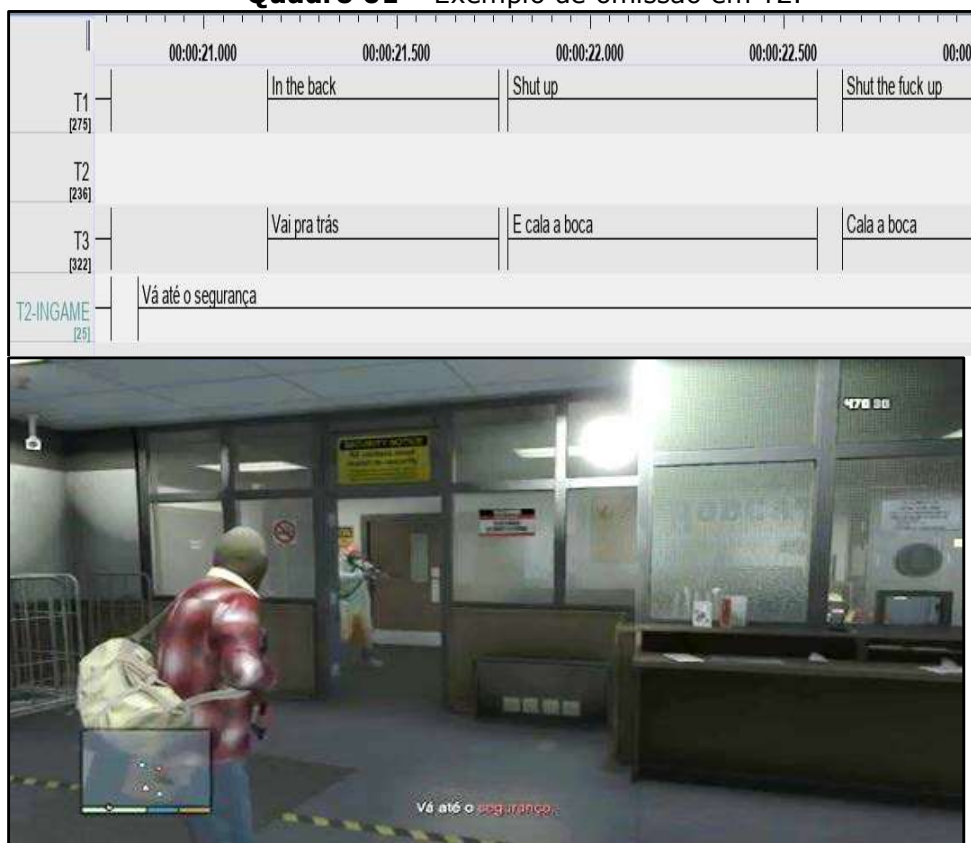
Concomitantemente, as omissões ocorridas em T2, presentes em T1, envolvem expressões, como 'ah', 'hu-huh', 'hahah', 'babababab', 'please', 'go', 'shutup', 'listenup', 'finally', 'intheback' e repetições envolvendo as expressões 'ah' e 'hey'. Para Diaz-Cintas (2013), a legendagem na TAV, apesar de objetivar dar conta dos significados contidos nos diálogos do TP de forma adequada, também tenta lidar com fenômenos envolvendo limitações espaço-temporais, o que resulta na tendência em reduzir traços comuns à oralidade. Oliveira e Kilian (2016), ao afirmarem que a legendagem é a árdua tarefa de se transformar um texto originalmente pertencente ao modo oral, em modo escrito, alegam que esta deve ser sucinta para que não interfira na atenção a outros recursos como a imagem, efeitos sonoros, etc.

Corroborando as afirmações de Oliveira e Kilian (2016), nota-se que boa parte das omissões em T2 são tecnicamente concorrentes à ocorrência de 25 mensagens *in-game* presentes no campo destinado às legendas e no topo esquerdo da tela, registradas pela trilha T2-INGAME, conforme visto na figura anterior.

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Aгнаção e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Como pode ser visto mais detalhadamente, conforme o quadro a seguir, é possível observar na figura superior que, por estarem no modo oral, as orações em T1 e T3 são realizadas, ao passo que as orações em T2 são omitidas e a trilha T2-INGAME registra o comando *in-game* 'vá até o segurança', cuja duração é de 7 segundos. Conclui-se, assim que omissões ocasionadas por limitações impostas por mensagens *in-game* podem ocorrer em legendagens na LJD.

Quadro 01 – Exemplo de omissão em T2.



Fonte: imagens obtidas por meio da captura de tela do programa ELAN.

Com relação à agnação, conforme a figura a seguir, foram encontradas 63 escolhas semanticamente agnatas em T2 e 75 em T3, registradas pelas trilhas T1xT2 ESA e T1xT3 ESA, respectivamente. Escolhas semanticamente agnatas, como já dito, são aquelas que, no TC, são realizadas por escolhas que não possuem paridade léxico-gramatical, mas semântica. As trilhas T1xT2 ECA e T1xT3 ECA registram as ocorrências de escolhas contextualmente agnatas, com 29 escolhas em T2 e 112 escolhas em T3. Essas escolhas são influenciadas pelo contexto de cultura de uma língua de chegada, não pelos eixos léxico-gramatical ou semântico.

Figura 02 – Trilhas contendo agnação.

T1 [275]	
T2 [236]	
T3 [324]	Huhu
T1xT2 ESA [63]	
T1xT2 ECA [29]	
T1xT3 ESA [75]	
T1xT3 ECA [112]	

Fonte: imagem obtida por meio da captura de tela do programa ELAN.

Ao se subtrair o total de ocorrências em T2 e T3 pelo total obtido nas trilhas contendo escolhas semanticamente e contextualmente agnatas, o número de escolhas léxico-gramaticalmente agnatas foi de 144 em T2 e de 137 em T3. Em termos percentuais, as escolhas léxico-gramaticalmente agnatas presentes em T2 equivalem a 61% do seu total, enquanto, em T3, elas equivalem a 42%. Conseqüentemente, o percentual de escolhas semanticamente ágnatas em T2 é de 26% e de 23% em T3, ao passo que o percentual de escolhas contextualmente ágnatas é de 12% em T2 e 34% em T3. Isso demonstra, quantitativamente, que T2, ao realizar mais orações léxico-gramaticalmente agnatas, tende a aproximar-se mais da literalidade do TP, enquanto T3, ao realizar mais orações semanticamente e contextualmente agnatas, tende a distanciar-se dela.

Como forma de ilustrar algumas ocorrências de paridade entre os textos, o quadro a seguir apresenta as trilhas T1, T2 e T3, seguidas de algumas de suas linhas de concordâncias mais representativas. Esses exemplos carregam semelhanças léxico-gramaticais entre si, como, por exemplo, na concordância 11, em que cada item léxico-gramatical possui um equivalente literal. Ocorrências como essas, com relação às modalidades de tradução concebidas por Aubert (1998), são tidas como traduções literais.

Quadro 02 – Algumas escolhas léxicas-gramaticalmente agnatas.

T1	1	<i>You come near me, she's fuckin' dead</i>	2	<i>You guys alright?</i>
T2		Se vocês chegarem perto, ela morre		Vocês estão bem?
T3		Se chegarem perto, ela morre		Vocês estão bem?
T1	3	<i>Where's the chopper?</i>	4	<i>Man</i>
T2		Cadê o helicóptero?		Cara
T3		Cadê o helicóptero?		Cara
T1	5	<i>Fuck you</i>	6	<i>Go right</i>
T2		Vão se fuder		Vire à direita
T3		Vão se fuder		Vire à direita
T1	7	<i>I'm not gonna make it</i>	8	<i>Let's get to the chopper</i>
T2		Eu não vou conseguir		Vamos para o helicóptero
T3		Eu não vou conseguir		Vamo pro elicóptero
T1	9	<i>Ain't gonna leave you</i>	10	<i>All set</i>
T2		Não vou deixar você		Tudo pronto
T3		Eu não vou deixar você		Tudo pronto
T1	11	<i>Brad's gonna be fine</i>	12	<i>On your feet</i>
T2		O Brad vai ficar bem		De pé
T3		O Brad vai ficar bem		De pé
T1	13	<i>Stick to the fucking plan</i>	14	<i>I'll handle the plastic</i>
T2		Segue a porra do plano		Eu cuido dos explosivos
T3		Segue a porra do plano		Eu cuido dos explosivos

Fonte: Anotações obtidas por meio da compilação de dados do programa ELAN.

O próximo quadro, também de cunho ilustrativo, apresenta algumas ocorrências das escolhas semanticamente agnatas encontradas. Nessas linhas de concordância, as escolhas realizadas nos TC ocorrem, basicamente, por meio da substituição de itens léxico-gramaticais presentes no TP por retextualizações semanticamente agnatas, como nas concordâncias 4 e 8, em que as iniciais das personagens são trocadas por seus nomes. Já na ocorrência 13, a tradução literal do TP da oração 'não pode haver mais policiais nesta cidade' é substituída nos TC por uma retextualização que sugere que todos os policiais da cidade estão presentes, mantendo-se, assim, a equivalência semântica presente no TP. O mesmo acontece na concordância 5, em que a ideia de algo terminado é realizada por formas léxico-gramaticais diferentes.

Quadro 03 – Algumas escolhas semanticamente agnatas.

T1	1	<i>We're gonna do this?</i>	2	<i>Show me the money</i>
T2		Vamo ou não vamo?		Quero ver a grana
T3		Vamo ou não vamo?		Quero ver a grana
T1	3	<i>Depends on how you look at it</i>	4	<i>T.</i>
T2		Depende do ponto de vista		Trevor
T3		Depende do ponto de vista		Trevor
T1		<i>All done here</i>		<i>We gotta move</i>

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

T2	5	Terminamos aqui	6	Vamos
T3		Limpa feita		Vambora
T1	7	<i>How about you make sure this is one of them?</i>	8	B.
T2		Por que não esquece essa também?		Brad
T3		Por que não esquece essa também?		Brad
T1	9	<i>Be cool</i>	10	<i>Ain't gonna happen</i>
T2		Fique de boa		Não vai rolar
T3		Fica de boa		Não vai rolar
T1	11	<i>Move</i>	12	<i>Thi swasn't in the job description</i>
T2		Sai da frente		Isso não era parte do acordo
T3		Sai da frente		Isso não era parte do acordo
T1	13	<i>Can't be many more cops in this town</i>	14	<i>It's still wide open</i>
T2		Isso deve ser toda a polícia dessa cidade		Ainda temos chance
T3		Isso deve ser toda a polícia dessa cidade		A gente ainda tem chance

Fonte: Anotações obtidas por meio da compilação de dados do programa ELAN.

O próximo quadro apresenta alguns exemplos de escolhas contextualmente agnatas encontradas nos TC. Na ocorrência 7, por exemplo, a tradução literal 'você entendeu isso corretamente' é preterida pela expressão 'pode apostar'. Na ocorrência 12, a oração 'let's go' é retextualizada pela expressão tipicamente brasileira 'vamo pôr pressão'. Outras expressões típicas da cultura estadunidense são retextualizadas por expressões brasileiras, como é o caso, na ocorrência 14, da expressão 'a dick', traduzida como 'um pau no cu' e 'a stallion'¹⁹, na ocorrência 13, traduzida como 'você fez uma merda e tanto'. A oração 'thisisfucked', que expressa algo difícil de se acreditar, na concordância 9, é retextualizada como 'fodeu tudo', expressando que algo ruim aconteceu. Alguns outros exemplos, como é o caso das concordâncias 2 e 5, uma vez que não há realizações no TP, são tidas como orações contextualmente agnatas. Já na ocorrência 1, a risada no TP é retextualizada pela oração 'beleza', o que ressalta ainda mais a influência do contexto de situação em que as personagens se encontram.

Descrito como "quais significados, em termo culturais, os membros de uma comunidade são capazes de realizar"²⁰ (HALLIDAY e MATTHIESSEN, 2014, p. 33, tradução nossa), o contexto de cultura

¹⁹ Em inglês, a palavra 'stallion', enquanto expressão idiomática, significa que alguém é excepcional, fantástico, diferentemente da ideia, no Brasil, de que um garanhão é aquele que têm várias relações amorosas com mulheres.

²⁰ Trecho traduzido: "The context of culture is what the members of a community can mean in cultural terms" (HALLIDAY e MATTHIESSEN, 2014, p. 33).

compreende a coleção dos possíveis contextos de situação pertencentes a uma dada comunidade, podendo ser mais frequentemente percebido em situações que envolvem piadas, anedotas, no imaginário popular, nos trocadilhos, nos bordões, nas expressões idiomáticas, nas referências às personalidades famosas, etc. Logo, pode-se pensar que a fonte de inspiração para a produção das escolhas contextualmente agnadas em uma dada tradução diz respeito aos vários campos, modos e relações que envolvem um determinado gênero. Ao se relacionar o contexto de situação do corpus analisado com as escolhas aqui apresentadas, percebe-se que a classe social e a situação imediata vivida pelas personagens, envolvidas em um assalto a banco, assim como suas relações interpessoais, refletem as escolhas por eles realizadas tanto no TP quanto no TC. Posto que esses textos são socioculturalmente motivados, cada língua/cultura realiza escolhas diversas.

Quadro 04 – Exemplos de escolhas contextualmente agnatas.

T1	1	<i>Hahahah (risos)</i>	2	-
T2		Beleza		Heim?
T3		Beleza		Heim?
T1	3	<i>Slow and steady</i>	4	<i>Boy</i>
T2		Na manha		Caraca
T3		Na manha		Que merda
T1	5	-	6	<i>Make a move</i>
T2		Olha só		Dê o seu lance
T3		Olha só		Dê o seu lance
T1	7	<i>You got that right</i>	8	<i>Let's move</i>
T2		Pode apostar		Saiam daqui
T3		Pode apostar		Saiam daqui
T1	9	<i>This is fucked</i>	10	<i>We are bornofsin</i>
T2		Fodeu tudo		Nascemos no pecado e morremos no pecado
T3		Fodeu tudo		Nascemos no pecado e morremos no pecado
T1	11	<i>I fucking put that bitch's face against the glass</i>	12	<i>Let's GO</i>
T2		Fiz aquele veado beijar o vidro		Vamo pôr pressão
T3		Fiz aquele veado beijar o vidro		Vamo pôr pressão
T1	13	<i>You're a real stallion</i>	14	<i>That guy's a Dick</i>
T2		Você fez uma merda e tanto		Aquele cara era um pau no cu
T3		Você fez uma merda e tanto		Também não passava de um belo de um pau no cu mesmo

Fonte: Anotações obtidas por meio da compilação de dados do programa ELAN.

Sem dúvida, as ocorrências que mais chamam a atenção, tanto quantitativamente quanto qualitativamente, são as pertencentes à trilha T1xT3 ECA, as quais registram orações contextualmente agnatas pertencentes a T3. No quadro a seguir, nota-se que as escolhas em T1 e

T2 tendem a manter semelhanças entre si, ao passo que as escolhas presentes em T3 tendem a distanciar-se, como, por exemplo, na concordância 3, em que *'or face the consequences'* foi retextualizada como 'ou toma um balaço; na ocorrência 7, em que *'fuckyou too'* foi retextualizada como 'não enche o saco'; na ocorrência 9, em que *'c'mon'* foi retextualizada como 'aí'; ou na ocorrência 11, em que *'I'll believe in this Bird when I get eyes on it'* foi retextualizado como 'falta pouco, nós vamos conseguir'. Esses exemplos valem-se, a partir do contexto de situação, de significados que permeiam o contexto de cultura do gênero assalto a banco.

Quadro 05 – Exemplos de escolhas contidas na trilha T1xT3 ECA.

T1	1	<i>Boy</i>	2	<i>I got it</i>
T2		Caraca		Eu consigo
T3		Que merda		Vamo
T1	3	<i>or face the consequences</i>	4	<i>God</i>
T2		ou sofra as consequências		Deus
T3		ou toma um balaço		Eu
T1	5	<i>Dumb fucking cops</i>	6	<i>Fuckyou</i>
T2		Policiais burros do caralho		Vão se foder
T3		Policiais do caralho		Me matem
T1	7	<i>Fuck you too</i>	8	<i>Fuckyou</i>
T2		Vá se foder também		Vão se foder
T3		Não enche o saco		Seus cuzões
T1	9	<i>C'mon</i>	10	<i>Motherfucker</i>
T2		Vamos lá		Filhos da puta
T3		Aí		Seus pau no cu do caralho
T1	11	<i>I'll believe in this bird when I get eyes on it</i>	12	<i>Help</i>
T2		Vou acreditar no helicóptero só quando eu o vir		Socorro
T3		Falta pouco, nós vamos conseguir		Ai
T1	13	<i>I</i>	14	<i>Please</i>
T2		Eu		Por favor
T3		Vamo		ai

Fonte: Anotações obtidas por meio da compilação de dados do programa ELAN.

Em outros casos em que há concordâncias apenas entre T1 e T3, também é possível observar a mesma tendência de distanciamento do TC com relação ao TP, conforme mostram as ocorrências destacadas no quadro a seguir, o que comprova que tal tendêncianão é influenciada pelas ocorrências presentes em T2, mas pelo contexto cultural da língua de chegada. Na ocorrência 5, por exemplo, a possível escolha léxico-gramaticalmente 'não atire' foi preterida pela escolha interjeição 'ai'. Em um movimento contrário, as interjeições *'hey, hey'* foram preteridas pela escolha 'vai logo' no TC.

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Quadro 06 – Mais exemplos de escolhas em T1xT3 ECA.

T1	1	<i>Hey, hey</i>
T3		Vai logo
T1	2	<i>Finally</i>
T3		Seu bosta
T1	3	<i>Listen up</i>
T3		Anda
T1	4	<i>I'm making the call</i>
T3		Tô indo
T1	5	<i>Don't shoot</i>
T3		Ai

Fonte: Anotações obtidas por meio da compilação de dados do programa ELAN.

Algumas retextualizações presentes em T3, além de serem influenciadas pelo contexto de cultura, remetem a recursos visuais contidos no próprio contexto de situação em que se encontram, como é o caso da concordância destacada no quadro abaixo. Na cena, é possível notar que a fala realizada por um dos assaltantes é endereçada ao guarda que se encontra atrás da porta de vidro. Influenciado pelos recursos visuais, o tradutor realiza a oração 'não fica olhando pra mim', o que demonstra que a própria característica multimodal do jogo é um fator de influência para a realização de escolhas, gerando traduções subsequentes acerca do guarda, como 'imbecil' e 'vai logo', ambas realizadas em T3.

Quadro 07 – Primeiro exemplo de escolhas visualmente influenciadas.



	3.000	00:00:13.500	00:00:14.000	00:00:14.500
T1 [275]		Or they'll get worse than hurt		Hey, hey,
T2 [236]		Ou eles vão ficar bem mais que machucados		
T3 [324]		Não fica olhando pra mim	Imbecil	Vai logo

Fonte: imagens obtidas por meio da captura de tela do programa ELAN.

Na concordância '*finally*' e 'seu bosta', nota-se que a retextualização em T3 também pode ser considerada um exemplo de

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Aгнаção e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

escolha influenciada por significados visuais, já que, como pode ser visto na figura a seguir, ela é endereçada ao guarda que acabou de abrir a porta e não ao fato de ele tê-la aberto, como ocorre no TP.

Quadro 08–Segundo exemplo de escolhas visualmente influenciadas.

	00:00:19.500
T1 [275]	Finally
T2 [236]	
T3 [324]	Seu bosta

Fonte: imagens obtidas por meio da captura de tela do programa ELAN.

A ocorrência 'ei, você', presente apenas em T3, conforme mostra a figura superior contida no quadro a seguir, também alude ao contexto visual da cena, já que o assaltante a endereça a um dos reféns que se encontra à sua frente. O mesmo acontece com a concordância '*listenup*', em T1, e 'anda', em T3, em que o assaltante pede para que o refém ande mais rápido e se dirija até a sala dos fundos. Subsequentemente, a retextualização 'coroa', realizada por um dos assaltantes e realizada apenas em T3, ressalta, conforme o seu contexto visual, a idade avançada do refém em questão.

RODRIGUES, Johwysom da Silva. Aгнаção e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Quadro 09 – Terceiro exemplo de escolhas visualmente influenciadas.

00:00:27.500		00:00:28.000	00:00:28.500	00
T1	[275]	Hands behind your back		
T2	[236]	Mãos para trás		
T3	[324]	Ei	Você	Mãos pra trás

00:00:44.000		00:00:44.500	00:00:45
T1	[275]	Listen up	What's he doing?
T2	[236]		
T3	[324]	Anda	Coroa
			Que diabos está fazendo?

Fonte: imagens obtidas por meio da captura de tela do programa ELAN.

Apesar das poucas ocorrências, a influência dos recursos visuais nas retextualizações apresentadas é clara, corroborando a afirmativa comum à TAV, a qual também pode ser estendida à LJD, de que a tradução, por vezes, é influenciada por recursos que não sejam apenas verbais, mas também multimodais. Borodo (2015), por exemplo, com

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Aгнаção e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

base na Semiótica Social hallidiana, ao analisar traduções contidas em revistas em quadrinho polonesas, conclui que tradutores(as), motivados(as) por limitações espaciais impostas pelos quadrinhos ou com o objetivo de eliminar incongruências entre significados verbais e visuais, valem-se tanto de escolhas influenciadas por aspectos linguísticos quanto imagéticos durante o processo de retextualização. Similarmente, Chuang (2006) alega que o processo tradutório decorrente da legendagem, além de valer-se dos significados representados pelos diálogos de um filme no modo oral, vale-se também da imagem dinâmica e do modo musical para retextualizar contextos situacionais específicos por meio das legendas no modo escrito, ou seja, o(a) tradutor(a), ao realizar a tradução de uma legenda, não leva em conta apenas o que é dito verbalmente, mas também o que é construído por meio de outros modos envolvidos em mídias audiovisuais.

5. Considerações finais

A análise das escolhas tradutórias presentes nos TC analisados, que enfatizam os processos de agnação e de multimodalidade, revelou, de modo geral, que a localização dublada por fãs, ao contrário da legendagem oficial, tende a distanciar-se do TP por meio de retextualizações com base em escolhas semanticamente e culturalmente agnatas. Esses processos, portanto, refletem diretamente nas estratégias de estrangeirização e domesticação predominantes em T2 e T3, respectivamente.

T2 tende a realizar escolhas mais léxico-gramaticalmente agnatas a T1. Ao não abusar de redundâncias e interjeições, por exemplo, este TC tende a possuir traços do que Goris (1993) e Chaume (2013) chamam de norma da padronização, em que há a neutralização de maneirismos comuns em interações orais informais face a face. Além disso, as limitações impostas pela própria mecânica do jogo, as quais contribuíram para a omissão de algumas orações, impedem o jogador de ter uma experiência tão completa quanto a que ocorre na dublagem feita por fãs. Como decorrência, percebe-se a iniciativa, por parte de fãs, em criar suas próprias localizações dubladas, já que essas não concorrem tecnicamente com outros elementos localizados, como as mensagens *in-game*, por exemplo.

Em conformidade com a pesquisa de Galhardi (2014) com relação às *fandubs*, a tendência por escolhas culturalmente ágnatas em T3 incide diretamente na discussão essencial sobre o papel da cultura na LJD. A localização dublada por fãs demonstra como essas localizações podem ser tão eficazes quanto as feitas pela indústria da localização ao

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

estabelecer empatia com o jogador em termos de suas expectativas quanto ao contexto de situação de um assalto a banco. Essa tendência, portanto, contribui para a percepção do jogo enquanto um produto que foi localmente produzido, o que torna a experiência de *gameplay* muito mais prazerosa.

Corroborando o que autores como Chuang (2006) e Borodo (2015) versam sobre a tendência de alguns tradutores serem influenciados por recursos visuais em suas traduções, nota-se, nesta análise, que T3 foi o único texto a valer-se desse recurso. Logo, conclui-se que esta tendência também pode ocorrer não apenas em mídias relacionadas à TAV, mas também em mídias referentes à LJD.

Finalmente, conclui-se que as localizações dubladas por fãs, ao contrário do que se pode pensar, não são de qualidade duvidosa ou alvo de desmerecimento. Pelo contrário, com elas, localizadores profissionais talvez possam ter a chance de observar traços e recorrências de escolhas que um jogador brasileiro, por exemplo, que também é um fã, gostaria de ver enquanto joga o seu jogo favorito.

Referências bibliográficas:

AUBERT, Francis Henrik. Modalidades de Tradução: Teoria e Resultados. *TradTerm*. São Paulo: CITRAT/FFLCH-USP, v.5, n. 1: 99-128, 1998.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Nova Iorque: Routledge, 2014.

BORODO, Michał. Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*. Routledge: Reino Unido. v. 23, n. 1: 1-21, 2015.

CAPELAS, Bruno. FIFA 17 e GTA V são os jogos mais vendidos do País no 1º semestre. *Estadão*, São Paulo, set. 2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/games,fifa-17-e-gta-v-sao-os-jogos-mais-vendidos-do-pais-no-1-semester,70001893991>>. Acesso em: 10 de out. de 2017.

CATFORD, John C. *A linguistic theory of translation*. Londres: Oxford University Press, 1965.

CHAUME, Frederic. Research paths in audiovisual translation. In: MILLÁN, Carmen; BARTRINA, Francesca. *The Routledge handbook of Translation Studies*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2013.

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

CHUANG, Ying-ting. Studying subtitle translation from a multi-modal approach. *Babel*. Paris, v. 52, n. 4: 372-383, 2006.

COSTA, Ana Paula Silva Ladeira; GODOI, CaioVinícius Alves. Culturaparticipativa e formação de grupos de fandublagem: Análise da comunidade fandubbr. *Revista Científica de Comunicação Social do Centro Universitário de Belo Horizonte (UniBH) e-Com*, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, 2018.

DIAZ-CINTAS, Jorge. Subtitling: theory, practice and research, In: MILLÁN, Carmen; BARTRINA, Francesca. *The Routledge handbook of Translation Studies*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2013.

EGENFELDT-NIELSEM, Simon; SMITH, J.H.; TOSCA, S. P. *Understanding videogames: the essential introduction*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2008.

ESSELINK, Bert. *A practical guide to localization*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins, 2000.

FERRAZ DE SOUZA, Ricardo Vinicius. O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games. *Scientia Traductionis*. Florianópolis, Santa Catarina, v. 15, 2014.

FERRAZ DE SOUZA, Ricardo Vinicius. *Tradução e videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil*. 2015. 395f. DISSERTAÇÃO (Mestrado), FFLCH-USP, São Paulo, 2015.

FOLARON, Deborah A. Discipline Coming of Age in the Digital Age. In: DUNNE, Keiran J. (Org.). *Perspectives on Localization*. American Translators Association Scholarly Monograph Series XII I. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2006.

FRANCO, Eliana P. C.; ARAÚJO, Vera S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). *Tradução em Revista*, n. 11: 1-23, 2011/12.

FUZER, Cristiane; CABRAL, Sara. R. S. *Introdução à Gramática Sistêmico-Funcional em língua portuguesa*. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2014.

GALHARDI, Rafael. M. De fã para fã: as traduções de Chrono Trigger. In: ALTHOFF, G. Dossiê - Localização de games: um olhar

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

interdisciplinar. *Scientia Traductionis*. Florianópolis, Santa Catarina, V. 15, 2014.

GESSNER, Ricardo. Transcrição, transconceituação e poesia. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 36, n. 2: 142-162, 2016.

GLEASON Jr, Henry Allan. *Linguistics and English grammar*. New York: Hartford Seminary Foundation, 1965.

GORIS, Olivier. *The Question of French Dubbing: Towards a Frame for Systematic Investigation*. *Target*, v. 5, n. 2: 169-90, 1993.

HALLIDAY, M.A.K e HASAN, R. *Language, context, and text: aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

HALLIDAY, Michael. A. K. *An Introduction to Functional Grammar*. 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, Michael. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. *An introduction to functional grammar*. 3rd ed. London: Arnold, 2004.

HALLIDAY, Michael. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. *Halliday's introduction to functional grammar*. 4rd ed. London: Arnold, 2014.

JESUS, Silvana M. de. Estudos sistêmico-funcionais da tradução. *Domínios de Lingu@gem*, v. 6, n. 42: 285-301, 2012.

KRESS, Gunther. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Londres: Routledge, 2010.

LIMA, Érika; STEFANINI, Marcella Wiffler. 5x favela, agora por nós mesmos: um estudo sobre legendagem e audiodescrição. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 38, n. 2: 219-240, 2018.

LOMMEL, Arle. *The Localization Industry Primer*. The Localization Industry Standards Association, 2007. Disponível em: <https://liberalarts.utexas.edu/tlc/_files/conferences/heritage/lisa_globalization_primer.pdf>. Acesso em: 05 de setembro de 2017.

MATTHIESSEN, Christian M.I.M. The environments of translation. In: STEINER, E., YALLOP, C. (Org.). *Exploring translation and multilingual*

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

text production: beyond content. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2001.

MILLER, Christopher. *Cross-platform localization for native mobile apps with xamarin*. Califórnia: Apress, 2017.

MORINAKA, Eliza Mitiyo. Estudos da Tradução e Linguística Sistêmico-Funcional. *Sitientibus* (UEFS), Feira de Santana, v. 42: 73-85, 2010.

MUNDAY, Jeremy. *Introducing translation studies: theories and applications*. 4a edição. Nova Iorque: Routledge, 2016.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. *Game localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2013.

OLIVEIRA, Gabriela. R.; KILIAN, Cristiane. K. Legendagem e marcadores culturais: análise da tradução para o inglês do filme *Lisbela e o Prisioneiro*. *Letras & Letras* (Online), v. 32: 387-402, 2016.

SÁNCHEZ, Pablo Muñoz. ROMHACKING: localização de games clássicos em um contexto de fãs (Tradução de Luiziane da Silva Rosa). *In-Traduções*, Edição Especial - Games e Tradução. Florianópolis, Santa Catarina, V. 5, 2013.

SILVA, Fernando da. The mapping of localized contents in the videogame in *Famous 2*: a multimodal corpus-based analysis. 2016. 307f. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

TVEIT, Jan-Emil. Dubbing vs. subtitling: Old battleground revisited. In: DÍAZ CINTAS, Jorge e ANDERMAN, Gunilla (Org.). *Audiovisual Translation*. Language Transfer on Screen. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009.

VASCONCELLOS, Maria Lúcia. *Retextualizing 'Dubliners': a systemic functional approach to translation quality assessment*. 1997. 273f. Tese. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

VENUTI, Lawrence. *The translator's invisibility: a history of translation*. Londres, Nova Iorque: Routledge, 1995.

VIDAL, Tiago Miguel Raposo. *Representações, Identidade e Práticas de Fãs na Cultura Participativa: Um estudo de caso sobre o fandubbing em*

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

Portugal. 2017. 74f. DISSERTAÇÃO (Mestrado em Comunicação, Cultura e Ciência da Tecnologia), Faculdade de Sociologia, Instituto Universitário de Lisboa. Lisboa, 2017.

VINAY, Jean-Paul; DARBELNET, Jean. *Comparative stylistics of French and English: a methodology for translation* (1958). Amsterdã, Filadélfia: John Benjamins, 1995.

JOGOS DIGITAIS, SITES E *SOFTWARES* CITADOS:

AVIDEMUX. EUA: Mean, Gruntster e Fahr, 2000. PC

ATUBE Catcher: Diego Uscanga, 2019. PC.

BATMAN: Arkham Knight. EUA: Warner Bros., 2015. PS4.

UOL. *Com 85 milhões de cópias, "GTA V" é o jogo mais vendido na história dos EUA*. UOL, São Paulo, nov. 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/11/09/quatro-anos-depois-gta-v-vira-jogo-mais-vendido-na-historia-dos-eua.htm>>. Acesso em: 8 de out. de 2018.

CRONO Trigger. Japão:Square Enix, 1995. SNES, PS1.

DISHONORED2. EUA: Bethesda Softworks, 2016. PlayStation 4, Xbox One, PC (Windows).

DOOM. EUA: Bethesda Softworks, 2016. PlayStation 4, Xbox One, PC (Windows).

ELAN. EUA: The Language Archive, 2000. PC.

GOD of War. EUA: Santa Monica Studio, 2005. PlayStation 1.

GOD of War. EUA: Santa Monica Studio, 2018. PlayStation 4.

GRAND Theft Auto. EUA: Rockstar Games, 1997. PC (Windows).

GRAND Theft Auto 2. EUA: Rockstar Games, 2000. PlayStation 1, Dreamcast, Game Boy Color, PC (Windows).

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Agnação e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociosemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

GRAND Theft Auto III. EUA: Rockstar Games, 2001. PlayStation 2, Xbox, PC (Windows).

GRAND Theft Auto: Chinatown Wars. EUA: Rockstar Games, 2009. Playstation Portable, Nintendo DS.

GRAND Theft Auto: Episodes From Liberty City. EUA: Rockstar Games, 2010. Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

GRAND Theft Auto IV. EUA: Rockstar Games, 2008. Playstation 3, Xbox 360, PC (Windows).

GRAND Theft Auto: Liberty City Stories. EUA: Rockstar Games, 2005. Playstation Portable, PlayStation 2, iOS Android.

GRAND Theft Auto: San Andreas. EUA: Rockstar Games, 2004. PlayStation 2, Xbox, PC (Windows).

GRAND Theft Auto V. EUA: Rockstar Games, 2013. Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows).

GRAND Theft Auto: Vice City. EUA: Rockstar Games, 2002. PlayStation 2, Xbox, PC (Windows).

GRAND Theft Auto: Vice City Stories. EUA: Rockstar Games, 2006. Playstation Portable, PlayStation 2.

GTA 5 - #1 - (dublado PT-BR). 1 Vídeo (0:10:15). Publicado por: Matias Produções. fev. 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=yjK2hXjsPOk>>. Acesso em: 10 out. 19.

STATISTA. *Leading gaming markets worldwide as of October 2017, by gaming revenue* (in billion U.S. dollars). Statista, dez. 2017. Disponível em: < <https://www.statista.com/statistics/308454/gaming-revenue-countries/>>. Acesso em: 21 de jan. de 2018.

MACIELL DUBLAGENS. YouTube, 1 set. de 2011. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bVXhiL1mYzk&list=PLEEFB9F6A3E8A1398>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

PLAYSTATION 4 PRO. Coreia: Sony, 2016. Console eletrônico.

RODRIGUES, Johwyson da Silva. Aгнаção e multimodalidade em localizações do jogo digital *GTA V* (2013): uma análise sociossemiótica. *Revista Intercâmbio*, v. XLV: 89-118, 2020. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X

RESIDENT Evil4. EUA: CAPCOM, 2005. Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, PC (Windows), Wii, iOS, Zeebo, Android.

RISE of the Tomb Raider. EUA: Microsoft Studios, 2016. Playstation 4, Xbox 360, PC (Windows).

YOUTUBBING. YouTube, set. 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=R45pTegPejo&list=PLhWwme_P6twXKhvemdaWjBDpN25bB1XLE>. Acessoem: 17 set. 18.