

Multimodalidade na Localização do Jogo Digital *God of War* (2018): as orações elípticas

Johwyson da Silva Rodrigues*

Introdução

A indústria de jogos digitais vem se expandido a cada ano com o lançamento de jogos totalmente localizados, que incidem sobre seus menus, interface do usuário, documentos legais, legendagem e dublagem. Com isso, a Localização de Jogos Digitais (LJD), subárea dos Estudos da Tradução (ET), tem-se tornado um dos vários campos de atuação de tradutores(as).

O jogo *God of War* (2018), por exemplo, teve sua versão localizada para o português do Brasil, juntamente com o seu lançamento simultâneo em vários países do mundo. Neste mais recente jogo da franquia, Kratos ressurgue com uma aparência mais madura e com um filho, o pré-adolescente Atreus. Juntos, pai e filho iniciam uma saga rumo ao pico mais alto dos reinos nórdicos para jogar as cinzas da mãe e satisfazer seu desejo póstumo.

É neste contexto que a presente pesquisa objetiva investigar a multimodalidade presente na localização do jogo *God of War* (2018), mais especificamente, as ocorrências entre as orações elípticas e as imagens que as acompanham, presentes nas *cutsscenes*¹ do jogo. O texto utilizado para o corpus foi a dublagem para português brasileiro (pt-br) como texto de chegada (TC), tendo a sua versão em inglês americano (en-us) como texto de partida (TP).

A fundamentação teórica busca apoio na Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), especialmente nas noções sobre as orações elípticas pertencentes à metafunção

* Doutor em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina (PGET/UFSC), Florianópolis/SC. Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Linguísticos, linha de pesquisa: Ensino e Aprendizagem, pela Universidade Federal do Pará (PPGL/UFPA). Licenciado em Letras: Licenciatura em Letras - Língua Inglesa pela Universidade Federal do Pará e Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa também pela Universidade Federal do Pará. Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal do Pará.

E-mail: johwyson@ufpa.br

¹ *Cutsscenes* são cenas, geralmente não jogáveis, que servem para que a narrativa ocorra de forma mais rápida.

interpessoal, bem como na Gramática do *Design Visual* (GDV), proposta por Kress e Van Veeuwen (1996; 2006).

Este artigo é dividido em seis partes: a Localização de Jogos Digitais, a Linguística Sistêmico-Funcional e as orações elípticas, Multimodalidade e a Gramática do *Design Visual*, metodologia, análise e considerações finais.

A Localização de Jogos Digitais

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, grifo nosso, tradução nossa³). 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. Esse processo de adaptação de um *software* é chamado de internacionalização (MILLER, 2017).

A localização abrange bem mais que a simples troca de uma palavra em uma língua por sua equivalente em outra, envolvendo também a localização de outros recursos semióticos contidos em um produto digital. As especificidades transculturais vão desde diferenças entre representações de casas decimais e datas, diferenças de regência verbo-nominal, diferenças de ordem semântica, política, econômica, cultural, passando por diferenças que envolvem representações sonoras, visuais, gestuais, etc.

Quando associada ao termo ‘glocalização’, a localização torna-se um elemento integrante do processo de criação de um produto ou serviço. O termo é tido como uma estratégia mercadológica que une tanto aspectos globais quanto locais que, ao fazê-lo, garante a essência autoral de um produto ao mesmo tempo em que se vale da criatividade de produtores locais (ESSER; BERNAL-MERINO; SMITH, 2016). Robertson (1994), um dos primeiros autores a discutir academicamente o assunto, ressalta que o global e o local são, de fato, partes de um mesmo processo, não podendo ser vistos como atividades opostas. Mais que a simples tradução de textos verbais ou imagéticos de um produto ou a sua preparação prévia para suportar múltiplas línguas ou texturas, como no processo de internacionalização, a glocalização conta com a parceria de empresas globais na adaptação e personalização de produtos que são lançados e consumidos localmente (BERNAL-MERINO, 2016).

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

³ Todos os trechos cujo texto de partida aparece em nota de rodapé foram traduzidos pelo autor desta pesquisa.

Os jogos digitais, como todos os *softwares* e produtos com pretensões à globalização, também têm seguido essa tendência mundial. Além das lojas virtuais de *softwares*, a indústria de jogos conta com lançamentos, muitas vezes mundiais e simultâneos, localizados tanto em mídia física quanto por meio de lojas virtuais especializadas, como a Playstation Network, a Steam, a Xbox live e a Nintendo eshop, as quais permitem a compra ou o aluguel de jogos, incluindo a sua descarga e/ou transmissão e execução contínuas (*streaming*⁴).

A adoção do termo Localização de Jogos Digitais parece ser um consenso entre a maioria dos estudiosos ao referirem-se aos processos tradutórios decorrentes de jogos digitais (ESSELINK, 2000; O'HAGAN; MANGIRON, 2013; BERNAL-MERINO, 2014; SOUZA, 2014; SILVA, 2016). Esselink (2000, p. 3), por exemplo, a conceitua simplesmente como o “[...] processo que torna um produto linguisticamente e culturalmente apropriado ao local-alvo (país/região e língua) onde será usado e vendido”⁵, em que a noção de local vai além da simples delimitação geográfica de um país ou língua. Conforme Souza (2014), são muitos os elementos que devem ser levados em consideração durante um processo de localização, como fatores linguísticos, culturais, técnicos, políticos, legais, religiosos, que, por sua vez, incidem em costumes, padrões, convenções, etc.

Uma vez que a LJD está relacionada a documentos técnicos, textos internos e arte visual, quer sejam veiculados pelos modos visuais, escritos ou orais, Bernal-Merino (2014) a categoriza em termos: a) narrativos, que dizem respeito a informações sobre o mundo do jogo e seus personagens; b) dialógicos, referentes às falas das personagens; c) técnicos, concernentes ao uso do *software* ou do *hardware*; d) didáticos, que visam o controle de seu manuseio; e) promocionais, que envolvem à propaganda do produto; e f) legais, que intencionam alertar o(a) jogador(a) sobre seus direitos e deveres.

Muito do que ocorre em um jogo está atrelado à interface do usuário, que compreende menus de opções e comandos interativos que guiam o(a) jogador(a) durante o *gameplay*. A localização desses elementos requer destreza por parte do profissional, já que seu formato é restrito a certos números de caracteres. Dessa forma, a localização da interface precisa ser clara, curta e direta para que o(a) jogador(a) a compreenda rapidamente e não interrompa o fluxo do jogo. Além da interface do usuário, a localização também pode ocorrer em mensagens do sistema, também

⁴ Os serviços de *streaming* permitem que o usuário possa executar um programa sem precisar baixá-lo primeiramente em seu dispositivo, assim como o aplicativo Netflix, no caso de filmes e séries.

⁵ Trecho traduzido: “Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold” (ESSELINK, 2000, p. 3).

chamadas de prompts, como as mensagens *in-game* didáticas, de erro ou alertas, normalmente apresentadas no modo escrito, ou os pacotes de instalação de conteúdo.

A dublagem e a legendagem, comuns em produções audiovisuais e, certamente, um ponto de clara interseção entre a Tradução Audiovisual (TAV) e a LJD, também são elementos desafiadores à localização. Na dublagem de jogos digitais, conforme Bernal-Merino (2014), ao contrário das dublagens audiovisuais, que geralmente ocorrem na pós-produção de um filme, a produção de falas localizadas pode ocorrer antes que as imagens gráficas estejam prontas. Nesse caso, os roteiros de produção dos textos a serem enviados às empresas de dublagem possuem diretrizes um pouco mais específicas, como deixas de fala da personagem, os contextos em que elas ocorrem, tons e inflexões de voz, os locais em que as personagens estão e os efeitos que uma determinada fala trará ao diálogo.

Além de necessária no que diz respeito à acessibilidade, a legendagem em jogos digitais, apesar de comportar-se de forma semelhante a legendagem de um filme, pode conter algumas especificidades. Pelo fato de competirem com mensagens *in-game*, que podem eventualmente surgir para auxiliar o(a) jogador(a) durante o *gameplay*, as legendas podem aparecer em qualquer parte da tela ou até serem omitidas. A versatilidade provocada pelo seu caráter interativo também pode fazer com que as legendas surjam sob a forma de: balões de diálogo, aludindo aos quadrinhos; leque de opções de fala, em que o(a) jogador(a) pode escolher uma delas para dialogar com outros personagens ou até mesmo serem parte integrante do *gameplay*.

No tocante às escolhas tradutórias realizadas por localizadores de forma geral, segundo Bernal-Merino (2014), o caráter comercial desse tipo de produto faz com que ocorra uma clara tendência em distanciar seus produtos da literalidade com o TP, ressaltando a preferência pela domesticação em detrimento à estrangeirização⁶. Munday (2016) 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 LC.

Conforme Munday (2016), o(a) tradutor(a) 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. Aubert (1998), por exemplo, ao revisar os procedimentos técnicos descritos por Vinay e Darbelnet (1995), propõe 13 procedimentos técnicos, aos quais ele chama de modalidades de tradução,

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.

que são: a omissão, a transcrição, o empréstimo, o decalque, a tradução literal, a transposição, a explicitação, a implicação⁷, a modulação, a adaptação, a tradução intersemiótica, o erro, a correção e o acréscimo.

No Brasil, a LJD encontra-se em plena expansão. Segundo Fleury, Nakano e Cordeiro (2014), a Microsoft foi uma das primeiras empresas a apostar em jogos legendados e dublados no país em parceria com estúdios especializados em narração e dublagem de personagens. Infelizmente, os autores não possuem uma lista dos jogos, até agora, dublados para pt-br. O site UOL, em 2013, no entanto, publicou uma lista com 36 jogos dublados para pt-br, com títulos como *Assassin's Creed 3* (UBISOFT, 2012), *Assassin's Creed 4* (UBISOFT, 2013), *Call of Duty: Black Ops II* (TREYARCH, 2012), *FIFA 13* (EA, 2013), dentre outros. O site Steam (2019), atualmente, apresenta uma lista com 93 títulos dublados para pt-br, que podem ser comprados via plataforma, com títulos como *Rise of the Tomb Raider* (CRYSTAL DYNAMICS, 2015), *Batman: Arkham Knight* (ROCKSTEADY STUDIOS, 2015), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD PROJEKT, 2015), *Dishonored 2* (BETHESDA SOFTWAREWORKS, 2016), dentre outros.

Após esta breve explanação sobre a LJD, o aporte teórico-metodológico das LSF será exposto a seguir.

A Linguística Sistêmico-Funcional e as orações elípticas

A LSF (HALLIDAY, 1994; HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004; 2014; FUZER; CABRAL, 2014; HEBERLE, 2018), voltada aos estudos sobre a linguagem verbal, conforme Heberle (2005, p. 211), “[...] entende a linguagem como semiótica social, ou seja, como recurso de construção de significados na sociedade”. O texto, para a LSF, é tido como um processo no qual se produz significados em contexto, referindo-se a “[...] qualquer instância da linguagem, em qualquer meio, que faz sentido para alguém que a compreende”⁸ (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014, p. 3). Apesar de estrutural, por ser realizado por orações, imagens ou gestos, o texto, de fato, constitui significados e, por isso, deve ser levado em consideração tanto como produto quanto como processo, sendo este segundo fator voltado a aspectos interativos e às trocas sociais de significados.

Em conformidade com a LSF, o contexto, sempre associado a um texto, é subdividido em contexto de cultura, que diz respeito a questões de gênero

⁷ Tanto a implicação quanto a explicitação são tratadas, no trabalho de Aubert (1998), como um tipo de modalidade.

⁸ Trecho traduzido: “any instance of language, in any medium, that makes sense to someone who knows the language” (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014, p. 3, grifo nosso).

textual/discursivo (*genre*), e em contexto de situação, também chamado de registro, definido como um arranjo de significados geralmente associados a um conjunto específico de elementos que compõem uma situação, sendo eles o campo, as relações e o modo. O campo dá conta da atividade realizada, de sua natureza e de seus propósitos. As relações procuram verificar os vários tipos de relações entre os participantes a partir da troca de mensagens. O modo lida com questões voltadas à função da linguagem enquanto veículo de comunicação.

O campo, as relações e o modo são, respectivamente, realizados pelas metafunções ideacional, interpessoal e textual, as quais, apesar de ocorrerem de forma simultânea em um dado registro, podem ser compreendidas e analisadas separadamente. 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.

Na LSF, os recursos interpessoais encontram-se inseridos na metafunção interpessoal, que lida com as relações interpessoais entre os sujeitos e os papéis sociais que estes desempenham. Os papéis fundamentais da fala, determinados por fatores culturais de ordem social, econômica, profissional, etc., são dar e solicitar ou bens e serviços ou informações.

Quando a oração está voltada a bens e serviços, ela é chamada de proposta, na qual o(a) locutor(a) pode realizar ofertas ou comandos com o intuito de influenciar o comportamento do(a) outro(a). As trocas de informação, por sua vez, realizadas por proposições, que se subdividem em funções de fala do tipo declaração ou pergunta, estão voltadas à troca da própria linguagem.

A metafunção interpessoal conta com o sistema de MODO⁹, compreendido como a gramaticalização do sistema semântico das funções de fala. Nesse sistema, as ofertas e comandos são realizados pelos modos oracionais interrogativo e imperativo, enquanto as funções declaração e pergunta são realizadas pelos modos declarativo e interrogativo, respectivamente. As orações no modo interrogativo podem surgir sob a forma de interrogativas QU, aquelas em que a pessoa que pergunta solicita algo preciso, ou de perguntas cujas respostas podem caber sim ou não, chamadas de interrogativas SIM-NÃO. As orações no modo indicativo são subdivididas em modo declarativo,

⁹ Para a LSF, segundo Bernardino (2015), há três distinções entre modo, MODO e Modo. O primeiro refere-se à variável do contexto de situação, o segundo refere-se ao nome do sistema de gramaticalização e o terceiro refere-se à estrutura interpessoal da oração, constituída de sujeito e finito, como será visto mais a diante.

voltadas a declarações, e em modo imperativo, voltadas a propostas que expressam ordem.

No sistema de MODO, a oração é organizada pelos componentes de Modo e resíduo. O Modo é composto pelo sujeito, identificado por grupos nominais ou pronomes, e pelo finito, voltado ao tempo, polaridade e modalidade. Uma vez que o sujeito e o finito são identificados em um enunciado, o seu restante é tido como o resíduo.

As orações elípticas, segundo a LSF, “[...] são formas gramaticais em que alguns de seus elementos não são realizados na estrutura oracional¹⁰” (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014, p. 116), podendo ser divididas em elipses anafóricas e elipses esofóricas. As elipses anafóricas remetem, semanticamente, ao que foi realizado anteriormente, tendo suas formas bastante variadas e similares a uma oração menor. As elipses esofóricas, por outro lado, valem-se do contexto imediato para que sejam realizadas, o que inclui os papéis assumidos pelos interlocutores. A divisão das elipses em modos oracionais é possível, uma vez que, segundo a LSF, o sujeito e o finito, neste tipo de oração, podem ser compreendidos a partir do contexto em que se encontram, quer seja anafórico ou esofórico (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014).

Após esta breve apresentação sobre o aporte teórico-metodológico referente à LSF e às orações elípticas, serão apresentados conceitos sobre multimodalidade e a GDV.

Multimodalidade e a Gramática do *Design Visual*

A Semiótica Social, conforme Ferreira e Heberle (2010), tem mostrado resultados bem-sucedidos ao ser utilizada como aparato teórico na análise tanto de textos escritos quanto de imagens, assim como outros recursos semióticos. Em conformidade com essa concepção de linguagem, a multimodalidade, que “[...] se refere ao uso de diferentes recursos semióticos para produzir e interpretar significados”¹¹ (HEBERLE, 2010, p. 101), procura dar conta do texto, bem como de seus inúmeros registros, discursos e representações, como um fenômeno multimodal. O termo multimodalidade, surgido no fim dos anos 80 a partir dos trabalhos de Kress e Van Leeuwen (1996; 2006), é definido por Bateman, Wildfeuer e Hiippala (2017, p. 7, grifo dos autores) como “[...] uma forma de caracterizar situações comunicativas (consideradas

¹⁰ Trecho traduzido: “[...] a grammatical form in which certain features are not realized in the structure” (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014, p. 116, grifo nosso).

¹¹ Trecho traduzido: “[...] refers to the use of different semiotic resources to produce or interpret meanings” (HEBERLE, 2010, p. 101, grifo nosso).

de forma ampla) que dependem da combinação de *formas* diferentes de comunicação para que sejam efetivadas”¹². Para os autores, programas de TV, por exemplo, valem-se de modos como o oral, o imagético, o gestual e o escrito, assim como os livros impressos que, para construírem significados, utilizam texto escrito, imagens, elementos tipográficos, etc. Dessa forma, modos tipicamente orais ou escritos, apesar das aparências, fazem, de fato, uso de outros recursos semióticos em suas construções.

Os ET não lidam apenas com os aspectos estritamente linguísticos da tradução, mas também levam em conta outros modos e recursos semióticos combinados a ela. Gambier (2006), ao relatar as limitações teórico-procedimentais pelas quais tradutores(as) e analistas da TAV têm passado, afirma que a própria noção de texto, tanto para os ET, de forma geral, quanto para a tradução voltada à TAV, é questionável, já que, historicamente, o texto impresso, concebido em termos analíticos de forma monomodal, tem sido mais amplamente privilegiado. Para o autor, “[...] nenhum texto é, estritamente falando, monomodal”¹³ (GAMBIER, 2006, p. 6), nem mesmo o *design* de um texto impresso, quer seja verbal ou imagético, afirmação que se alinha às fundamentações teóricas adotadas por este trabalho.

A partir dos significados ideacional, interpessoal e textual da LSF, Kress e Van Leeuwen (2001; 2006), concebem, no que tange ao modo visual, os significados representacional, interativo e composicional, respectivamente. Assim como na LSF, os significados representacionais estão voltados às representações de mundo, os significados interativos lidam com as interações entre os participantes e/ou quem vê a imagem e os significados composicionais dizem respeito à organização composicional da imagem.

Esta pesquisa se deterá a analisar apenas os significados narrativos, mais especificamente, os significados acionais e racionais, que serão explicados no capítulo sobre a análise, conforme a apresentação dos exemplos. Entretanto, este trabalho também necessitará da noção de atributo, presente nos significados conceituais e, mais especificamente, nos processos simbólicos. Nos processos atributivos, um atributo do(a) portador(a) é destacado, como a sua localização na imagem, tamanho, incidência de luz, foco, etc. Nesse tipo de processo, o atributo normalmente qualifica o(a) participante em termos geográficos e identitários.

¹² Trecho traduzido: “Multimodality is a way of characterising communicative situations (considered very broadly) which rely upon combinations of different ‘forms’ of communication to be effective” (BATEMAN; WILDFEUER; HIIPALA, 2017, p. 7, grifo nosso).

¹³ Trecho traduzido: “[...] no text is, strictly speaking, monomodal” (GAMBIER, 2006, p. 6, grifo nosso).

A Figura 1 a seguir mostra de forma resumida e detalhada os significados que compõem a GDV, bem como cada uma de suas subcategorias e aspectos.

Figura 1 – Significados da GDV e suas categorias



Fonte: Criada pelo autor com base nas categorias da GDV de Kress e Van Leeuwen (2006).

Após esta breve explanação sobre multimodalidade e a GVD, será apresentada a metodologia utilizada na pesquisa.

Metodologia

Tendo como objeto o jogo digital *God of War* (SANTA MONICA, 2018), a partir de sua localização dublada para pt-br como TC e de sua versão em en-us como TP, esta pesquisa tem como objetivo investigar a multimodalidade presente na localização do jogo *God of War* (2018), mais especificamente, as ocorrências entre as orações elípticas e as imagens que as acompanham, presentes nas *cutsscenes* do jogo.

God of War (SANTA MONICA, 2018), uma continuação da trilogia principal da franquia, é um jogo digital americano em terceira pessoa, do gênero ação e aventura, feito para um jogador (*single-player*), que visa ao entretenimento. O jogo também é caracterizado pelo termo americano *hack and slash*, que diz respeito aos seus momentos de intenso combate. Disponível apenas para o console *Playstation 4* (SONY, 2013), o jogo, lançado em abril de 2018, foi criado pela produtora de jogos digitais Santa Monica e distribuído pela empresa coreana Sony em versões em mídia física, vendidas

em lojas especializadas, e versões digitalizadas, que podem ser compradas e baixadas via Playstation Store para aqueles que possuem uma conta na plataforma.

Para a elaboração do corpus, foi utilizado o enquadre analítico de Silva (2016), que engloba três níveis organizacionais: o *design* do corpus, que diz respeito aos aspectos gerais e teóricos do corpus a ser analisado; a construção do corpus, que envolve as suas decisões técnicas; e o processamento do corpus, relacionado às ferramentas digitais necessárias à implementação da coleta de dados e da análise.

O Quadro 1 a seguir apresenta, de forma resumida, a classificação do corpus adotada por este trabalho.

Quadro 1 – Tipo de corpus adotado

Tipo de relação textual	corpus paralelo
Área temática	ET (LJD)
Domínio	especializado (diálogos orais das personagens principais do jogo)
Modos	oral e visual
Restrição temporal	sincrônico
Número de línguas	bilíngue (en-us e pt-br)
Direcionalidade	unidirecional: de pt-br para en-us
Tamanho	Tempo de duração: 1:53:44 (<i>cutscenes</i> e <i>scripted sequences</i> ¹⁴)

Fonte: Inspirado em Silva (2016, p. 134).

Para a sua coleta, a pesquisa valeu-se do console *Playstation 4* (SONY, 2013) que, diferentemente de outros consoles que necessitam de equipamentos externos de captura de vídeo, possui um sistema interno de gravação de *gameplays* que permite gravações de até 60 minutos em seu disco rígido, podendo também ser salvas em um *pen drive*.

Para obter as gravações, o pesquisador necessitou jogar o jogo tanto em pt-br quanto em en-us. Após a gravação e a transferência dos arquivos de vídeos para um PC, a pesquisa valeu-se do programa *Avidemux* (MEAN; GRUNTSTER; FAHR, 2000), para unir e editar os vídeos para que esses se tornassem versões contendo um único arquivo cada.

Após a utilização do programa de edição de vídeos, o programa ELAN (THE LANGUAGE ARCHIVE, 2000) foi utilizado para a criação das transcrições dos diálogos,

¹⁴ Uma vez que o recorte da pesquisa se deteve a investigar a localização de diálogos, percebeu-se que, no jogo, a sua maior incidência ocorria em *cutscenes* e *scripted sequences*.

tanto em pt-br quanto em en-us, e das trilhas que serviram de base para a análise do corpus, dispostas em suas respectivas categorias.

Na trilha ELIP-VERB-IMP, foram catalogadas todas as elipses que, de alguma forma, estavam conectadas às imagens em que elas ocorriam nas *cutscenes*. Também foram criadas as trilhas DEITVIS e EXPLI, que serão explicadas logo no início da próxima seção.

Análise

Na trilha ELIP-VERB-IMG, referente às linhas de concordância entre elipses e significados visuais, observa-se, conforme o quadro a seguir, a presença, tanto no TC quanto no TP, de 32 escolhas que remetem a atributos visuais, localizando-os verbalmente por meio de dêiticos¹⁵ (DEITVIS) ou explicitando-os (EXPLI). Essas ocorrências são realizações verbais que fazem referência a atributos visuais por meio da reação ou ação das personagens a objetos, lugares e condições em que elas se encontram.

Quadro 2 – ELIP-VERB-IMG

EXPLI
a corrente <i>the chain</i> , a corrente <i>the chain</i> , a doença <i>the sickness</i> , a estátua <i>the statue</i> , a faca dela? <i>her knife?</i> , a floresta com as folhas vermelhas <i>the woods with the blood-red leaves</i> , a luz <i>the light</i> , a montanha <i>the mountain</i> , armadilha <i>trap</i> , as pegadas <i>these tracks</i> , e a nossa luta com o Baldur <i>and our fight with Baldur</i> , Jotunheim <i>Jotunheim</i> , Jotunheim <i>Jotunheim</i> , mais Draugr <i>more Draugr</i> , o cume <i>the summit</i> , o seu machado <i>it's your axe</i> , os gigantes <i>the giants</i> , outro elfo luminoso <i>another light elf</i> , pegadas <i>tracks</i> , pegadas de cervo <i>deer tracks</i> , pesadelos <i>nightmares</i> , um bilhete <i>there's a note</i> , um enigma <i>a riddle</i> , vinho lemniano <i>Lemnian wine</i>
DEITVIS
ali em cima <i>up there</i> , aqui <i>here</i> , aqui <i>here</i> , aqui em cima <i>I'm up here</i> , logo ali <i>right over there</i> , por ali <i>that way</i> , por aqui <i>this way</i> , pra cá <i>this way</i>

Fonte: Figura contendo os resultados da trilha ELIP-VERB-IMG, capturada do programa ELAN.

Na categoria EXPLI, a maior parte das imagens ocorre por meio de processos reacionais, ou seja, por meio das reações dos olhares dos(as) participantes,

¹⁵ Dêiticos são elementos linguísticos que indicam um possível lugar, participante ou tempo em que um enunciado é produzido. Os dêiticos são sensíveis ao contexto, sendo praticamente impossível identificá-los quando descontextualizados.

chamados(as) de reatores(as), e de fenômenos, participantes que são olhados(as) pelo(a) reator(a), como ilustrado pelas imagens contidas no quadro a seguir.

Quadro 3 – Exemplos da categoria EXPLI

The figure consists of three vertically stacked screenshots from the game God of War, each showing a different environment and the corresponding ELIP-VERB-IMG list in the ELAN software interface.

Top Screenshot: Shows a character in a snowy, forested environment. The ELIP-VERB-IMG list has 17 items, with item 2, 'EXPLI Pegadas | Tracks', highlighted in blue.

Grade	Texto	Legenda
>	N.	
1	DEITVIS Pra cá This way	
2	EXPLI Pegadas Tracks	
3	EXPLI Pegadas de cervo Deer tracks	
4	DEITVIS Por aqui This way	
5	DEITVIS Ali em cima Up there	
6	EXPLI A montanha The mountain	
7	EXPLI Mais Draugr More Draugr	
8	DEITVIS Aqui Here	
9	EXPLI A corrente The chain	
10	EXPLI A corrente The chain	
11	EXPLI Um enigma A riddle	
12	EXPLI As pegadas These tracks	
13	DEITVIS Aqui Here	
14	EXPLI Pesadelos Nightmares	
15	EXPLI Outro elfo luminoso Another glowing elf	
16	EXPLI A luz The light	
17	EXPLI A estátua The statue	

Middle Screenshot: Shows a character in a misty, forested environment. The ELIP-VERB-IMG list has 17 items, with item 6, 'EXPLI A montanha | The mountain', highlighted in blue.

Grade	Texto	Legenda	Lexicon
>	N.		[32]
1	DEITVIS Pra cá This way		
2	EXPLI Pegadas Tracks		
3	EXPLI Pegadas de cervo Deer tracks		
4	DEITVIS Por aqui This way		
5	DEITVIS Ali em cima Up there		
6	EXPLI A montanha The mountain		
7	EXPLI Mais Draugr More Draugr		
8	DEITVIS Aqui Here		
9	EXPLI A corrente The chain		
10	EXPLI A corrente The chain		
11	EXPLI Um enigma A riddle		
12	EXPLI As pegadas These tracks		
13	DEITVIS Aqui Here		
14	EXPLI Pesadelos Nightmares		
15	EXPLI Outro elfo luminoso Another glowing elf		
16	EXPLI A luz The light		
17	EXPLI A estátua The statue		

Bottom Screenshot: Shows a character in a lush, green environment with a large circular structure. The ELIP-VERB-IMG list has 17 items, with item 11, 'EXPLI Um enigma | A riddle', highlighted in blue.

Grade	Texto	Legenda	Lex
>	N.		
1	DEITVIS Pra cá This way		
2	EXPLI Pegadas Tracks		
3	EXPLI Pegadas de cervo Deer tracks		
4	DEITVIS Por aqui This way		
5	DEITVIS Ali em cima Up there		
6	EXPLI A montanha The mountain		
7	EXPLI Mais Draugr More D		
8	DEITVIS Aqui Here		
9	EXPLI A corrente The chair		
10	EXPLI A corrente The chair		
11	EXPLI Um enigma A riddle		
12	EXPLI As pegadas These t		
13	DEITVIS Aqui Here		
14	EXPLI Pesadelos Nightmar		
15	EXPLI Outro elfo luminoso		
16	EXPLI A luz The light		
17	EXPLI A estátua The statu		

Fonte: Imagens contendo exemplos da trilha EXPLI, capturada do programa ELAN.

Nas imagens, respectivamente, Atreus deixa explícito que está olhando para pegadas (pegadas | *tracks*), Kratos deixa claro que olha para a montanha em que desejam chegar (a montanha | *the mountain*) e também deixa explícito que o portal redondo se trata de um enigma (um enigma | *a riddle*). Nesta última imagem, a elipse age não apenas como um recurso que explica um atributo contido no modo visual, um portal, como também sinaliza ao(à) jogado(a) que este se trata de um enigma, elemento comum a jogos digitais.

Algumas dessas imagens, conforme o quadro a seguir, são realizadas por meio de processos acionais, nos quais os participantes, chamados de atores, estão envolvidos em eventos circunstanciais rumo a uma meta, ou seja, rumo a um participante para qual a ação é destinada.

Quadro 4 – Mais exemplos da categoria EXPLI

Grade	Texto	Legenda	Lexicon	C
▼	ELIP-VERB-IMG		[32]	
>	N.			
	14	EXPLI Pesadelos Nightmares		
	15	EXPLI Outro elfo luminoso Another light		
	16	EXPLI A luz The light		
	17	EXPLI A estátua The statue		
	18	EXPLI Um bilhete There's a note		
	19	EXPLI O cume The summit		
	20	EXPLI Jotunheim Jotunheim		
	21	EXPLI A floresta com as folhas vermelhas The forest with the red leaves		
	22	DEITVIS Por ali That way		
	23	EXPLI A doença The sickness		
	24	EXPLI Armadilha Trap		
	25	EXPLI A faca dela? Her knife?		
	26	EXPLI Vinho lemniano Lemnian wine		
	27	EXPLI Jotunheim Jotunheim		
	28	DEITVIS Aqui em cima I'm up here		
	29	DEITVIS Logo ali Right over there		
	30	EXPLI O seu machado It's your axe		

01:20:23.261 Seleção: 01:20:23.261 - 01:20:28.587 5326

Grade	Texto	Legenda	Lexicon	C
▼	ELIP-VERB-IMG		[32]	
>	N.			
	14	EXPLI Pesadelos Nightmares		
	15	EXPLI Outro elfo luminoso Another light		
	16	EXPLI A luz The light		
	17	EXPLI A estátua The statue		
	18	EXPLI Um bilhete There's a note		
	19	EXPLI O cume The summit		
	20	EXPLI Jotunheim Jotunheim		
	21	EXPLI A floresta com as folhas vermelhas The forest with the red leaves		
	22	DEITVIS Por ali That way		
	23	EXPLI A doença The sickness		
	24	EXPLI Armadilha Trap		
	25	EXPLI A faca dela? Her knife?		
	26	EXPLI Vinho lemniano Lemnian		
	27	EXPLI Jotunheim Jotunheim		
	28	DEITVIS Aqui em cima I'm up here		
	29	DEITVIS Logo ali Right over there		
	30	EXPLI O seu machado It's your		

01:08:33.552 Seleção: 01:08:33.552 - 01:08:34.390 838

Fonte: Imagens contendo exemplos da trilha EXPLI, capturada do programa ELAN.

Nas imagens, Kratos segura uma garrafa de vinho (vinho lemniano | *Lemnian wine*) e toca a cabeça de Atreus, certificando-se de que ele está doente (a doença | *the sickness*). Mais uma vez, nota-se que, verbalmente, os significados realizados tendem a explicitar atributos específicos contidos nas imagens, funcionando como um tipo de recurso tradutório intersemiótico tanto no TC quanto no TP.

Na categoria DEITVIS, conforme mostram os exemplos contidos no quadro a seguir, percebe-se que suas ocorrências se valem da imagem para situar as personagens geograficamente, assim como o(a) jogador(a), rumo a um destino.

Quadro 5 – Exemplos da categoria DEITVIS

The image displays three screenshots from the game *God of War* (2018) alongside a software interface (ELAN) showing the localization process for the DEITVIS category. Each screenshot is paired with a list of entries in a table with columns: Grade, Texto, Legenda, and Lexicon.

- Top Screenshot:** Kratos and Atreus in a snowy, mountainous landscape. The interface shows entries 4 through 20, with entry 4 selected: "4 DEITVIS Por aqui | This way".
- Middle Screenshot:** Kratos and Atreus in a boat on a body of water. The interface shows entries 16 through 32, with entry 22 selected: "22 DEITVIS Por ali | That way".
- Bottom Screenshot:** Kratos and Atreus in a rocky, mountainous landscape. The interface shows entries 22 through 32, with entry 28 selected: "28 DEITVIS Aqui em cima | I'm up here".

Fonte: Imagens contendo exemplos da trilha DEITVIS, capturada do programa ELAN.

Nelas, Atreus indica caminhos, como os que levam, respectivamente, para onde o cervo se encontra (por aqui | *this way*), o caminho para a casa da bruxa (por ali | *that way*) e onde ele se encontra (aqui em cima | *I'm up here*).

Nesta última imagem, é curioso notar que, no TP, a oração foi realizada por meio de uma oração declarativa, "*I'm up here*", ao invés de uma elipse, como ocorre no TC.

Considerações finais

Este artigo teve como principal objetivo investigar a multimodalidade presente na localização do jogo *God of War* (2018), mais especificamente, as ocorrências entre as orações elípticas e as imagens que as acompanham, presentes nas *cutsscenes* do jogo.

Por meio da análise da interseção entre as orações elípticas presentes no corpus, tanto do TC quanto do TP, e as imagens que ocorrem simultaneamente a elas, é possível dizer que estas orações se valem diretamente da construção de significados presentes em estruturas visuais para realizar seus significados, o que demonstra o caráter multimodal desse tipo de objeto.

Nas elipses, as estruturas verbais fazem uso de dêiticos para referirem-se a estruturas visuais, além de escolhas que traduzem, de modo intersemiótico, atributos presentes nas imagens, explicitando-os.

Foi interessante perceber uma das ocorrências de elipses se tratava de uma oração declarativa no TP, o que demonstra a possível intercambialidade entre orações elípticas e orações maiores, cabendo ao(à) tradutor(a) escolhê-las conforme suas necessidades.

É importante ressaltar a eficácia da LSF para a análise em questão que, associada ao arcabouço teórico-metodológicos da GDV, permitiu que a análise se estendesse tanto às estruturas verbais quanto visuais, contribuindo ainda mais para a compreensão dos jogos digitais enquanto objeto multimodal.

Referências

ASSASSIN's Creed 3. EUA: Ubisoft, 2012. PC, PS3, PS4, Xbox One.

ASSASSIN's Creed 4. EUA: Ubisoft, 2013. PC, PS3, PS4, Xbox One.

AUBERT, F. H. Modalidades de Tradução: Teoria e Resultados. **TradTerm**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 99-128, 1998.

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

BATMAN: Arkham Knight. EUA: Rocksteady Studios, 2015. PC, PS4, Xbox one.

BATEMAN, J.; WILDFEUER, J.; HIIPPALA, T. **Multimodality**. Alemanha: De Gruyter, 2017.

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

BERNAL-MERINO, M. Á. Globalization and co-creation: trends in international game production. In: ESSER, A.; BERNAL-MERINO, M. Á.; SMITH, I. R. **Media across borders**: localizing TV, filmes and video-games. Nova Iorque: Routledge, 2016.

CALL of Duty: Black Ops II. EUA. Treyarch, 2012. PC, PS3, Xbox 360.

DISHONORED 2. EUA: Bethesda Softworks, 2016. PC, PS4, Xbox one.

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

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

ESSER, A.; BERNAL-MERINO, M. Á.; SMITH, I. R. **Media across borders**: localising TV, film and video-games. Nova Iorque: Routledge, 2016.

FERREIRA, S. N.; HEBERLE, V. M. Semiotic Change: A pilot study on text-image resources in modern and (post)modern ads. **Revista Intercâmbio**, São Paulo, v. 21, p. 98-117, 2010.

FIFA 13. EUA: EA, 2013. PC, PS3, Xbox 360.

FLEURY, A.; NAKANO, D. N.; CORDEIRO, J. H. D.'O. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo: GEDIGames: NPGT, 2014.

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

GAMBIER, Y. Multimodality and Audiovisual Translation. In: CARROLL M.; Gerzymisch-Arbogast, H.; NAUERT, S. (Orgs.). **Audiovisual Translation Scenarios**: Proceedings of the Second MuTra Conference. Copenhagen, 2006. p. 1-8.

GOD of War. EUA: Santa Monica, 2018. PS4.

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

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

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

HEBERLE, V. M. Investigando a sala de aula de línguas estrangeiras: estudos recentes em Linguística Aplicada e a teoria socio-semiótica de Halliday. **Calidoscópico**, São Leopoldo, v. 3, n. 3, p. 209-213, 2005.

HEBERLE, V. M. Multimodal literacy for teenage EFL students. **Cadernos de Letras**, Rio de Janeiro, v. 27, p. 101-116, 2010.

HEBERLE, V. M. Apontamentos sobre linguística sistêmico-funcional, contexto de situação e transitividade com exemplos de livros de literatura infantil. **DELTA**, São Paulo, v. 34, n. 1, p. 81-112, 2018.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. Londres/Nova Iorque: Routledge, 1996.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2006.

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

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

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

PLAYSTATION 4. Coreia: Sony, 2013. Console eletrônico.

RISE of the tomb raider. EUA: Crystal Dynamics, 2017. PC, PS4, Xbox one.

ROBERTSON, R. Globalization or glocalization? **Journal of International Communication**, Los Angeles, v. 1, n. 1, p. 33-52, 1994.

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

SOUZA, R. V. F. **Tradução e videogames**: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil. 2015. 395f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

STEAM. **Jogos dublados em ptbr**. Disponível em:

<<https://store.steampowered.com/curator/7895438-Dublados-em-PTBR/>>. Acesso em: 07 abr. 2019.

THE WITCHER 3: Wild Hunt. Polônia: CD Projekt, 2015. PC, PS4, Xbox one.

UOL. **Jogos dublados em português**. 2013. Disponível em:

<<https://jogos.uol.com.br/album/2013/07/01/jogos-dublados-em-portugues.htm?mode=list&foto=5>>. Acesso em: 06 abr. 2019.

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

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