

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Tradução – Área de Especialização em Inglês, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Maria Zulmira Bandarra de Sousa Veríssimo Castanheira, Professora Auxiliar do Departamento de Línguas, Culturas e Literaturas Modernas da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, e sob a coorientação científica da Professora Doutora Maria Teresa Barbieri de Ataíde Malafaia Lopes dos Santos, Professora Associada do Departamento de Estudos Anglísticos da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Esta dissertação respeita as normas do Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa que entrou em vigor em janeiro de 2009.

Ao meu cão Tobias.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a toda a minha família pelo apoio que me deu durante a redação desta dissertação. Quero também agradecer a orientação da Prof.^a Maria Zulmira Castanheira e da Prof.^a Teresa Malafaia, que me acompanharam desde o início com extrema dedicação. Um agradecimento especial para as seguintes pessoas e entidades: João Albuquerque e Marta Braga, pela amizade; Prof. David G. Santos, pela motivação que me transmitiu; Eng.º José Manuel Brázio, pela disponibilidade que demonstrou em me ajudar; todos os colegas do mestrado, pelo companheirismo; CETAPS/FCSH-UNL, pela confiança depositada na minha vontade de trabalhar.

Título da Dissertação: Tradução, Videojogos e Racismo

Autor: Ricardo Temporão Albuquerque

Palavras-chave: Tradução, Localização, Videojogos, Guerra, Racismo.

Resumo: A indústria GILT (*Globalization, Internationalization, Localization and Translation*) é a indústria associada à tradução mais lucrativa do século XXI, com milhares de videogames, *websites* e *software* localizados em todo o mundo. Dentro deste contexto, a localização de videogames tem um papel decisivo no sucesso comercial deste gênero de entretenimento. De acordo com a GIA (*Global Industry Analysts*), existe uma estimativa que aponta para o valor de 91,96 mil milhões de dólares de um mercado global de videogames em 2015. Desse valor, aproximadamente 30-45 mil milhões de dólares (cerca de 30-50%) são atribuídos ao mercado internacional, o que leva as produtoras e as distribuidoras a ponderar cuidadosamente a sua estratégia de distribuição de videogames para o estrangeiro, sendo a localização um fator-chave para o sucesso comercial dos títulos lançados. Através de um estudo de caso dos mercados da localização português e global, no primeiro capítulo da presente dissertação, analisamos a forma como os videogames localizados para português são encarados pelos consumidores portugueses, a importância que estes atribuem à localização para a sua língua materna, a influência de mercados paralelos no mercado tradicional retalhista das lojas portuguesas como o *mercado cinzento*, e a valorização ou desvalorização estética da localização de videogames em português quando equiparada a um original inglês que segue os modelos do cinema de Hollywood. No segundo capítulo da dissertação, partimos do adágio italiano que se popularizou nos Estudos de Tradução, *traduttore, traditore*, e adaptamo-lo à argumentação que pretendemos demonstrar com a forma *traduttore, dittatore*. O exercício de poder do tradutor advém da tradução enquanto forma de repetição, de acordo com a palavra sânscrita *anuvad*, que significa simultaneamente tradução e repetição. Assim, os dicionários, uma das ferramentas de trabalho principais dos tradutores, são repositórios de repetições autoritárias. Deduzimos, assim, que quanto maior a ignorância alheia, maior a autoridade e consequente poder político das chefias, que asseguram o seu *statu quo* com a dificuldade de acesso imposta a quem queira atingir os tradutores, os quais mantêm o conhecimento que confere o poder político às chefias longe do alcance popular. No terceiro capítulo da dissertação, analisamos a maneira como toda a tradução consiste num ato de guerra, como só se pode libertar os sentidos aprisionados pela tradução escravizando os novos sentidos das novas traduções, como a tradução é essencial para a emancipação das culturas escravizadas, e como a libertação das culturas escravizadas é o primeiro passo para a formação das suas identidades culturais. Finalmente, no quarto capítulo desta dissertação, constatamos a forma como os videogames podem ser veículos de propaganda racista, mas também como a polémica resultante da representação de contextos aparentemente discriminatórios do ponto de vista racial, no caso de certos títulos, é originada por um mero *publicity stunt* utilizado para lançar comercialmente os videogames controversos.

Dissertation Title: Translation, Video Games and Racism

Author: Ricardo Temporão Albuquerque

Keywords: Translation, Localization, Video Games, War, Racism.

Abstract: The GILT industry (Globalization, Internationalization, Localization and Translation) is the most profitable translation-related industry of the twenty-first century, with thousands of localized video games, websites and software all around the world. Within this context, video game localization plays a decisive role in the commercial success of this kind of entertainment. GIA (Global Industry Analysts) projects an estimated 91.96 billion dollars by 2015 for the global video game market. Approximately 30-45 billion dollars of the total sum (about 30-50%) is attributed to the world market, which makes developers and publishers cautiously plan their foreign video game distribution strategy, localization being a key-factor for the commercial success of the internationally released titles. By using the Portuguese and world localization markets as a case study, in the first chapter of this dissertation I analyze the way Portuguese consumers look at video games which were localized into their mother language, the relative importance they attribute to the localization into Portuguese, the influence of parallel markets such as the *grey market* on the traditional Portuguese retail stores market, and the aesthetic value, or lack thereof, of video games localized into Portuguese when compared to the Hollywood film standards of the original English version. In the second chapter of this dissertation, I consider as a starting point the Italian adage *traduttore, traditore*, which I have adapted to *traduttore, dittatore* in order to prove my point. The exercise of the translator's power is derived from translation as a form of repetition, according to the Sanskrit word *anuvad*, which means both translation and repetition. Therefore, dictionaries, which are some of translators' main work tools, are repositories of authoritarian repetitions. Thus, I consequently deduce that the greater the individuals' ignorance, the greater the leaders' authority and subsequent political power, whose *status quo* is protected by making access to translators, the ones responsible for keeping knowledge safe from people's grasp, as difficult as possible. In the third chapter of this dissertation, I analyze how every translation consists of an act of war, how we can only release formerly imprisoned senses by imprisoning new senses in new translations, how translation is essential to the emancipation of enslaved cultures, and how the liberation of enslaved cultures is the first step in the formation of their cultural identities. Finally, in the fourth chapter of this dissertation, I focus awareness on the way video games can be used as racist propaganda, but also as the polemic derived from the representation of contexts which are apparently discriminatory from a racial point of view, in the case of certain titles, is caused by nothing more than a publicity stunt intended to put controversial video games under the spotlight.

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: <i>Guilty pleasures</i>	8
Capítulo II: <i>Traduttore, dittatore</i>	19
Capítulo III: <i>Omnis vestri substructio es servus ad nobis</i>	31
Capítulo IV: Sacanas sem lei.....	43
Conclusão.....	59
Bibliografia, Webgrafia, Filmografia, Ludografia e Discografia.....	61
Lista de Figuras.....	69

INTRODUÇÃO

A indústria da localização de videojogos é uma subdivisão da indústria GILT (*Globalization, Internationalization, Localization and Translation*), estando esta, por sua vez, ligada à tradução mais lucrativa que existe nos nossos dias, como é patente pela quantidade de *software*, *websites* e videojogos que têm vindo a ser localizados nas últimas décadas. Este facto faz com que um número crescente de pessoas que trabalham nas áreas tradicionais da tradução, associadas à tradução de livros ou de publicidade, entre outras, migre para a área da localização, sem dúvida mais apelativa do ponto de vista financeiro.

Para poder analisar o processo de localização de videojogos, torna-se indispensável conhecer os mistérios da sua linguagem técnica, sem os quais não é possível produzir informação relevante em termos científicos. Tal só é possível para as pessoas que, operando dentro da indústria como localizadores, elaboram manuais práticos onde explicitam os processos através dos quais os videojogos são localizados. Apenas e só estas pessoas têm a autoridade requerida para fornecer definições dos termos técnicos respeitantes a esta indústria, assim como para sistematizar toda a sua terminologia em glossários.

Alguns académicos mais vanguardistas, e em especial Anthony Pym, têm feito um esforço para compreender a indústria da localização, e a publicação de vários artigos e livros relacionados com esta área representa uma tentativa de divulgar os segredos da indústria GILT junto dos leigos na matéria. No entanto, temos de admitir que esta bibliografia é praticamente inútil da perspetiva estritamente profissional da localização, já que dela está ausente qualquer tipo de informação que permita a realização prática dos processos técnicos que lhe são inerentes. Este facto não é de espantar, já que Anthony Pym é um académico que nunca trabalhou nesta indústria.

Mesmo no caso de académicos que trabalharam de forma simultânea na indústria GILT e na academia, como, por exemplo, Minako O'Hagan ou Miguel Bernal Merino, a bibliografia por eles disponibilizada demonstra uma certa opacidade para quem esteja fora da indústria, dado que existe uma parte relativamente inteligível para os leigos, a sua faceta cultural, e uma parte completamente ininteligível, a sua faceta técnica, cuja linguagem só é dominada pelos profissionais da área. Assim, torna-se impossível para os leigos na matéria estabelecer um vínculo de causalidade entre as duas partes, e a faceta cultural permanece obscurecida para todos os que não têm experiência

profissional nesta área. Esta bibliografia foi escrita por e para localizadores, e não por e para acadêmicos puros.

Tendo em conta as nossas limitações do ponto de vista da experiência profissional na área da localização, que é no nosso caso nula, decidimos abordar a questão da localização de videojogos a partir de uma perspetiva exclusivamente cultural, conscientes das dificuldades que iríamos enfrentar.

O título da presente dissertação, *Tradução, Videojogos e Racismo*, representa uma tentativa de relacionar a análise de um estudo de caso dos mercados da localização português e global com o exercício de poder e de autoridade associado à atividade da tradução, a qual contribui para a formação de identidades culturais. Estas identidades culturais representam pontos de partida para o desenvolvimento de atitudes patentes na criação e experiência de jogo motivadas por uma ideologia ostensivamente racista, mas também para uma perceção distorcida, por parte de um público leigo, no que toca à cultura respeitante aos videojogos como forma de arte, os quais, não provindo de uma intenção discriminatória do ponto de vista racial, são meros *publicity stunts* cujo único objetivo redundante em projetar, do ponto de vista comercial, os títulos controversos. A relevância científica desta dissertação justifica-se pela ausência, tanto quanto sabemos, de obras em Portugal que relacionem os três tópicos da *Tradução*, dos *Videojogos* e do *Racismo*, os quais formam o título do presente trabalho.

Em relação ao estado da arte na área da localização de videojogos, podemos afirmar que a referência principal é a obra *The Game Localization Handbook* (2011), estando incluídas na obra a participação de outros localizadores e ainda entrevistas com gestores de projeto de localização que trabalham com produtoras de videojogos. A parte técnica, todavia, não será acessível a pessoas que não tenham experiência profissional na área, pelas razões atrás indicadas.

No entanto, foi possível incluir nesta dissertação algumas citações da referida obra relativas ao volume de negócios do mercado dos videojogos e às implicações comerciais dos constrangimentos culturais de certos videojogos. Toda a bibliografia relevante que encontrámos referenciada nesta e nas obras seguintes será indicada na bibliografia da presente dissertação; também indicaremos a produção científica existente na área dos videojogos que consultámos.

Da bibliografia presente na obra *The Game Localization Handbook* podemos destacar o artigo “When Two Tribes Go to War: A History of Videogame Controversy” (2004), de Lauren Gonzalez, e a dissertação de mestrado da Universidade de Tampere,

na Finlândia, *Internationalisation in Operating Systems for Handheld Devices* (2001), de Jere Käpyaho, na área de Ciência de Computadores e Informática, que está disponível para ser descarregada da Internet (esta dissertação não foi lida devido à barreira da sua linguagem informática, que desconhecemos).

Quanto a artigos, ainda existe uma escassez de produção académica, causada pelas exigências de conhecimento técnico extremamente especializado e de experiência profissional indispensáveis para os produzir. Podemos indicar os artigos “Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation”, de Carmen Mangiron e Minako O’Hagan, da Universidade de Dublin, e “On the Translation of Video Games”, de Miguel Bernal Merino, da Universidade de Roehampton, ambos publicados no número 6 de *The Journal of Specialised Translation*, em 2006. Estes contêm uma bibliografia onde figuram outros artigos, dissertações ou teses, e livros relacionados com a área da localização, e ambos podem ser descarregados da Internet a partir dos *links* indicados na bibliografia da presente dissertação.

Das bibliografias destes dois artigos podemos destacar os seguintes títulos: “Localising MMORPGs” (2003), de Eric Heimburg; “Current trends in games localization” (2005), de Heather Maxwell Chandler; “Challenges in videogames localization” (2004), de Katrin Darolle; “Localising *Final Fantasy* – Bringing fantasy to reality” (2004), de Carmen Mangiron; e “Games localization: when *Arigato* gets lost in translation” (2004), de Minako O’Hagan e Carmen Mangiron. Salientamos também uma dissertação de mestrado da Universidade de Dublin não publicada, da autoria de Johann Roturier, intitulada *Video Games Localization: Constraints and Choices in the Industry* (2003).

Existe também o número 5 da *Revista Tradumàtica*, dedicada à localização de videojogos, publicado em formato digital, em 2007, pela Universidade Autònoma de Barcelona, que contém os seguintes artigos: “The State of Play”, de Gearoid O’Riada, jornalista especializado na área dos videojogos; “Challenges in the translation of video game [sic]”, de Miguel Bernal Berino, da Universidade de Roehampton; “Paseo por la localización de un videojuego”, de María Loureiro Pernas, Diretora de Localização da empresa Pink Noise; ““How difficult could it be” – The Work of Computer and Video Game Localization”, de Frank Dietz, tradutor especializado em tradução técnica, localização de *software* e de videojogos; “Localización de juegos para móvil”, de Yolanda Torres Molina, do Departamento de Localização da empresa I-play; “Cultural Localization: Orientation and Desorientation in Japanese Video Games”, de Francesca

di Marco, professora de japonês e de história moderna do Japão na Universidade de Perugia; “Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados”, de Pablo Muñoz Sánchez, da Universidade de Granada; “Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door – Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.”, de Anna Fernández Torné, da Universidade Autònoma de Barcelona; e “Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience”, de Minako O’Hagan, da Universidade de Dublin. No número 1 da mesma revista, encontramos o artigo “Localização de videojogos” (2002), de Michael Scholand.

Em relação à bibliografia relacionada com a localização em geral, podemos afirmar que esta é muito mais abundante do que a bibliografia especializada em localização de videojogos, pelo que nos limitaremos a indicar as obras consultadas para a presente dissertação. Em primeiro lugar, destacamos a segunda edição da obra *A Practical Guide to Localization* (2000), de Bert Esselink (a primeira edição, de 1998, tem o título *A Practical Guide to Software Localization*). Bert Esselink justifica a modificação do título da seguinte forma no prefácio à segunda edição:

The preface of the first edition of this book started with “Writing about software localization is like fighting against time.” In the two years that have passed since the first edition was published, the localization industry has changed quite dramatically. The web has taken over the world and new, web-based localization providers are challenging the larger, established localization vendors by offering advanced translation workflow automation solutions. Translation technology has evolved quickly, with an even greater number of translation tools available than ever before. Global or local web sites have become a necessity rather than a luxury, and more than half of all web pages are now in languages other than English.

Many of these changes are reflected in the second edition of *A Practical Guide to Software Localization*. For this second edition, I have elected to omit the word “Software” from the title, because the book covers a wide variety of topics useful to people localizing and translating material in other areas, such as web sites or “traditional” documentation.¹

Como é óbvio, se da primeira para a segunda edição, em apenas dois anos, as mudanças na indústria da localização foram enormes, temos de admitir que esta obra se encontra agora, em 2011, bastante datada, tendo em conta a celeridade dos avanços tecnológicos ocorridos durante a última década. De facto, excetuando os dois primeiros capítulos, cuja extensão corresponde a 55 páginas de um total de 481, onde são fornecidas as definições dos principais termos da indústria da localização, e os apêndices A e B (páginas 467-481), o livro é praticamente ilegível para as pessoas que não têm experiência profissional na área da localização. Apesar de estas definições,

¹ Bert Esselink. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000 (1998): v.

assim como o glossário final onde está sistematizada a terminologia, serem ainda hoje citados por outros autores, não nos devemos iludir quanto às dificuldades que os leigos na matéria irão encontrar quando consultarem uma obra que se lê como um manual de informática (datado).

Em relação à produção científica portuguesa, a única obra que consultámos foi a dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Letras da Universidade do Porto intitulada *Tradução e Localização: Pontos de Contacto e de Afastamento* (2001), de António Jorge Pais Antunes. Esta dissertação em Estudos de Tradução partilha do mesmo problema encontrado na obra de Bert Esselink (a barreira da linguagem técnica), para além de estar hoje igualmente ultrapassada do ponto de vista informático.

Existem mais três obras que devemos referir. A primeira tem como título *Translation-Mediated Communication in a Digital World: Facing the Challenges of Globalization and Localization* (2002), de Minako O'Hagan e David Ashworth; a segunda é *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution* (2004), de Anthony Pym; e a terceira é o conjunto de artigos intitulado *Translation Technology and its Teaching (with much mention of localization)* (2006), editado por Anthony Pym, Alexander Perekrestenko e Bram Starink, da Universidade de Rovira i Virgili, Espanha. Estas obras, apesar de não se lerem como manuais de informática, estão tão datadas como as supracitadas; são, no entanto, bastante úteis para quem desconhece por completo a área da localização e para quem pretende obter algumas noções gerais da vertente cultural a ela associada. Para além destes volumes, existe ainda uma grande quantidade de artigos relacionados com a localização em geral que serão indicados na nossa bibliografia.

Passando agora à estrutura da dissertação, esta está dividida apenas em quatro capítulos, em virtude do limite de páginas imposto à componente não-letiva de um mestrado de três semestres (60 páginas). Optámos por utilizar referências bibliográficas em notas de rodapé, ao invés de recorrermos ao sistema autor-data, já que são citadas várias fontes da Internet e pareceu-nos mais útil, da perspectiva do leitor, utilizarmos as notas de rodapé para introduzirmos os *links* para os *websites* de uma maneira que fosse visível e imediata. Os vídeos do YouTube indicados nas notas de rodapé deverão ser visionados, por serem indispensáveis à compreensão da nossa argumentação.

No primeiro capítulo da dissertação, iremos contextualizar a localização de videojogos como fazendo parte de um mercado de vários milhares de milhões de dólares por ano, à escala global. Serão explicitados, de forma breve, os diferentes tipos

de localização de videojogos, cujo nível menos profundo ou mais profundo de localização varia de acordo com a dimensão de cada *locale*. Serão citados testemunhos de consumidores brasileiros e portugueses relativos às dificuldades económicas inerentes aos sistemas de impostos que os respetivos países aplicam à comercialização de videojogos, e como essas dificuldades impulsionam a alternativa mais viável, do ponto de vista económico, que é a do *mercado cinzento*. Este mercado, não sendo ilegal, permite a aquisição de videojogos através de lojas *online* internacionais por preços bastante mais baixos do que os praticados pelas lojas retalhistas de cada país, uma prática que tem um impacto significativo nas economias nacionais. O domínio da língua inglesa por um número significativo dos consumidores portugueses de videojogos faz com que encarem com desconfiança a qualidade das localizações portuguesas dos videojogos. Afinal, se dominam o inglês, qual é a necessidade de recorrer a uma localização portuguesa de valor duvidoso?

No segundo capítulo da dissertação, iremos analisar a posição precária que ocupam os tradutores de inglês em Portugal, cuja autoridade é posta em causa de forma sistemática pela quantidade enorme de tradutores profissionais e amadores que existe no nosso país. O ato de traduzir é visto da perspetiva da palavra sânscrita *anuvad*, que tem o sentido etimológico primário de repetir, explicando, e simultaneamente de traduzir. Os tradutores são considerados ditadores, de acordo com a aceção da palavra latina *dictator*, que designava as pessoas nomeadas pelo antigo estado romano, de forma temporária, para salvar a nação de uma situação de conflito.

Através de um exemplo retirado do videojogo *God of War II*, verificamos como a autoridade de um tradutor é diretamente proporcional à ignorância dos leitores em relação à língua traduzida. O ato de traduzir é visto com um sacrifício, só efetuado com o sangue do próprio tradutor. O modo mais eficaz de garantir a hegemonia política das chefias é impedir que os textos com a informação mais relevante sejam traduzidos e divulgados para o resto da população.

No terceiro capítulo da dissertação, iremos analisar a maneira como a tradução é uma forma de guerra. Todas as traduções são *segundo o sentido*, mesmo as que seguem a letra, porque traduzir implica, por parte do tradutor, o exercício de um ato político com uma determinada ideologia que o sustenta; ao libertar o antigo, o tradutor escraviza o novo. Mesmo as traduções típicas dos tradutores inexperientes, que aparentemente traduzem *segundo a letra*, por não se conseguirem abstrair das estruturas da língua de partida, são segundo um sentido, o originado por um impulso cego. As memórias de

tradução, essas sim, traduzem *segundo a letra*, ou seja, não podem fazer escolhas. A invasão territorial, a conquista imperial e o terrorismo são formas de traduzir culturas exógenas. A libertação da escravidão imposta por uma cultura invasora a uma cultura invadida é a condição essencial para a formação da identidade cultural da cultura libertada.

No quarto capítulo da dissertação, iremos analisar o modo como a hibridação cultural contribui para a destruição das identidades culturais hegemónicas. Os filhos bastardos de um grupo cultural são os agentes das revoluções que eliminam o regime ditatorial imposto pelos apologistas de uma raça pura. As demonstrações de racismo presentes em alguns videojogos atuais, em especial nos videojogos do género conhecido como *first-person shooter* (atirador de primeira pessoa), são indicadores crassos de como a indústria do entretenimento pode ser uma via de divulgação de propaganda racista utilizada por grupos culturais movidos pelo ódio racial.

A recente tragédia na ilha de Utøya, em Oslo, na qual o ideólogo de extrema-direita norueguês Anders Breivik assassinou 69 pessoas com uma arma de fogo automática, é uma prova da forma como o ódio apenas simulado na prática de jogo confessada no seu manifesto *2083 – A European Declaration of Independence*, no caso com o videojogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*, se pode tornar realidade. O medo simbolizado pela iminente emasculação de uma Europa invadida e escravizada por elementos da cultura islâmica é a motivação para o assassinato dos defensores políticos noruegueses do multiculturalismo, uma consequência trágica de uma afirmação do poder masculino reprimida e, mais tarde, sublimada através do impulso de morte.

Na Conclusão da presente dissertação, iremos referir os três fatores que contribuem para uma expectativa baixa em relação à prosperidade da indústria da localização de videojogos em Portugal; demonstraremos também como a tradução está associada ao poder político, e como a autoridade dos tradutores depende da ignorância da comunidade de que faz parte no que concerne ao conhecimento das línguas que ele traduz; adicionalmente, iremos demonstrar como a tradução é uma forma de guerra, e como ela representa também um modo de emancipação de uma cultura escravizada por outra cultura escravizadora, e como esta emancipação constituiu a condição essencial para a formação de uma identidade cultural; finalmente, iremos concluir que os videojogos podem ser criados e jogados por motivações de índole racista, mas também apresentar um contexto narrativo de jogo percebido como discriminatório do ponto de vista racial que, na realidade, foi concebido por meros motivos comerciais.

I. *Guilty pleasures*

“So, you want to be a pirate, eh?
You look more like a flooring inspector.”
The Secret of Monkey Island

Numa dissertação em tradução escrita em português, nada mais conveniente do que o título do primeiro capítulo numa língua estrangeira, constituindo-se como ponto de partida para uma hermenêutica da própria tradução do título. Sendo o inglês a língua franca contemporânea, nada como democratizar o conhecimento com um título anglófono. Como é óbvio, o jogo de palavras desfaz-se na tradução: *prazeres de ouro*, e não dourados, porque nem tudo o que luz é ouro, será elegante, mas não culpado.

A indústria GILT (*Globalization, Internationalization, Localization and Translation*), cujo acrónimo coloca adequadamente a tradução como o conceito representado pela última inicial, e cuja tradução do próprio acrónimo para português tem o carácter ilusório de uma correspondência exata entre cada uma das quatro iniciais em inglês e em português, não conseguiu expiar a culpa de ter considerado que a indústria era apenas uma questão de localização, como afirma Anthony Pym.²

Os três primeiros termos cujas iniciais constituem o acrónimo GILT são definidos da seguinte forma por Bert Esselink no glossário de termos técnicos presente na obra *A Practical Guide to Localization* (2000):

Globalization (g11n) – Globalization addresses the business issues associated with launching a product globally. In the globalization of high-tech products this involves integrating localization throughout a company, after proper internationalization and product design, as well as marketing, sales, and support in the world market.

Internationalization (i18n) – The process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions, without the need for re-design. Internationalization takes place at the level of program design and document development.

Localization (L10n) – 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.³

As abreviaturas g11n, i18n e L10n são formadas com a primeira e a última letra de cada termo inglês intercaladas pelos algarismos que representam o número de letras existentes entre os extremos. No caso de L10n, é utilizado o L maiúsculo para que não

² Anthony Pym. *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004: xv.

³ Bert Esselink. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000 (1998): 469-471.

seja confundido com o algarismo 1. É bastante interessante o facto de o termo *Translation* não figurar no glossário de termos técnicos da obra de Bert Esselink, quase como se fosse uma parte insignificante da indústria GILT. No entanto, no primeiro capítulo da mesma obra, o autor apresenta a seguinte definição do conceito de tradução no contexto da localização:

Translation is the process of converting written text or spoken words to another language. It requires that the full meaning of the source material be accurately rendered into the target language, with special attention paid to cultural nuance and style. The difference between translation and localization can be defined as follows: “Translation is only one of the activities in localization; in addition to translation, a localization project includes many other tasks such as project management, software engineering, testing, and desktop publishing.” In localization there is stronger emphasis placed on translation tools and technology compared to the traditional translation industry.⁴

Milhares de localizações são feitas, nos dias de hoje, num estado de ignorância absoluto em relação ao contexto em que o texto será apresentado, seja em programas de *software*, *websites* ou videojogos, muitas vezes com resultados desastrosos no que toca à qualidade final do texto traduzido. Daqui resulta a desconfiança dos utilizadores em relação às versões localizadas dos textos, preferindo não raramente a segurança do texto original, se souberem inglês suficiente, e se o texto original estiver em inglês, o que acontece frequentemente.

Em relação à localização de videojogos, é constante o repto lançado pelos especialistas de que manter, ou até mesmo superar, o fator de diversão da versão original é a prioridade número um dos localizadores; afinal, trata-se de uma indústria de entretenimento, e uma das mais lucrativas – quanto mais prazer, mais lucro.

De acordo com as profissionais da indústria da localização Heather Maxwell Chandler e Stephanie O’Malley Deming,⁵ as estimativas mais recentes (2011) do mercado global dos videojogos apontam para uma indústria avaliada em cerca de 31,6 mil milhões de dólares por ano; a GIA (*Global Industry Analysts*) projeta uma estimativa de 91,96 mil milhões de dólares até 2015, com a Europa e a Ásia a crescerem a uma taxa de 10% por ano. Aproximadamente 30-50% dessa receita é atribuída ao mercado internacional.

Se a estimativa da GIA estiver correta, daqui a 4 anos teremos uma receita potencial de aproximadamente 30-45 mil milhões de dólares por ano provenientes do

⁴ *Id. Ibid.*: 4.

⁵ Heather Maxwell Chandler & Stephanie O’Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): xiii.

mercado internacional. Essa receita dependerá, como é óbvio, da quantidade e da qualidade das localizações; está assim justificado o acrónimo GILT.

Em relação a Portugal, os dados mais recentes que encontramos são de 2009:

O mercado dos videojogos em Portugal cresceu 17,6% em 2009, uma subida superior à de qualquer outro país europeu. Segundo a consultora GfK, o sector totalizou 189.93 milhões de euros no ano passado [i.e. 2009]. O grande impulso foi dado pelas vendas da Nintendo.⁶

Como é lógico, as subidas sobressaem mais nos mercados mais pequenos, por isso estes dados não são particularmente indicativos das suas dimensões relativas. O mercado português totalizou perto de 190 milhões de euros em 2009, um valor que não representa mais do que uma gota no oceano do mercado global.

As opções que são tomadas em relação à localização, ou não localização, de determinados títulos para determinados *locales* dependem da estimativa projetada pelo departamento P&L (*Profit and Loss*) de cada produtora de videojogos. Bert Esselink define da seguinte forma o conceito de *locale*: “**Locale** – A collection of standard settings, rules and data specific to a language and geographical region”.⁷

Se o número de cópias vendidas calculado atingir um valor mínimo, é aplicada a localização *box and docs* (localização dos textos em exposição na caixa do videojogo e da documentação contida no manual de instruções); com um valor mínimo acima do primeiro, aplica-se adicionalmente a localização parcial, que consiste normalmente na localização dos textos nos menus e da legendagem das vozes originais (que se apresentam geralmente em inglês, com a exceção ocasional dos videojogos japoneses); com um valor mínimo ainda mais alto, recorre-se à localização total, que acrescenta aos outros dois níveis a dobragem das vozes originais.

Se a estimativa apontar para um número de cópias vendidas inferior ao primeiro limiar, o videojogo acaba por ser simplesmente distribuído sem qualquer localização, exceto os videojogos japoneses, que não conseguem ultrapassar a barreira nacional da língua. A maioria dos videojogos é distribuída nas lojas portuguesas sem localização total, devido aos riscos elevados deste tipo de investimento, não havendo vendas suficientes no nosso país para o justificar.

⁶ André Carita. *Pensar videojogos*. Público, 5 Mar. 2010: 32. Web. 7 Set. 2011. <http://pensarvideojogos.blogspot.com/2010_03_01_archive.html>

⁷ Bert Esselink. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000 (1998): 471.

Quanto mais elevado o nível de localização, maior o investimento, mas este é compensado com uma venda superior de cópias. Quanto mais cópias são vendidas no mercado internacional, mais localizações são feitas – quanto mais lucro, mais prazer. Muitas liberdades criativas são permitidas aos localizadores, desde que o resultado seja uma experiência tão ou mais divertida do que a versão original (que se apresenta em inglês quase sempre, e em japonês em alguns casos). Mas será que o prazer que os utilizadores procuram se encontra na localização para a sua própria língua materna? Será que o que os utilizadores procuram não é precisamente o alheamento da sua própria língua? Um prazer culpado, porventura?

O caso de um consumidor brasileiro é paradigmático do dilema que poderá persistir na mente de um jogador:

As pessoas que compram no exterior ou no mercado paralelo, compram porque é barato. Eu, por exemplo, comprei cerca de 20 jogos originais nos últimos 12 meses. Desses, 4 foram comprados no Brasil, 16 no exterior e apenas 1 foi taxado pela receita. O Brasil deixou de arrecadar 75% do meu consumo com games no último ano. Eu não estou errado, compro jogos originais e não estímulo a pirataria, mas compro onde acho melhor para o meu bolso. O *mercado cinza* não é errado, é injusto.⁸

Comprar versões exclusivamente em inglês por metade do preço via Internet é totalmente legal no *mercado cinza* (em português europeu, *mercado cinzento*): uma espécie de academia de piratas que treinam para o mercado negro, um mercado cinzento onde o comércio só é visto como *legal* pelos não-aspirantes-a-piratas, no sentido exclusivamente brasileiro da palavra: uma forma *bem legal* de comprar. Metade do preço, o prazer por inteiro, em boa linguagem publicitária. Um prazer de ouro para o mercado internacional via *web*, e um prazer culpado para o consumidor.

Não estou a ajudar a economia do meu país, dirá a consciência pesada (*ag(u)ilty conscience, perhaps?*) do aspirante-a-pirata. Mas porquê pagar mais só porque o jogo pode ser comprado no seu país, e com a sua língua materna como opção? Será que esta opção representa um valor acrescentado para o jogo? Pode não representar, pelo menos para alguns consumidores, os aspirantes-a-pirata que navegam nas águas pardacentas da Internet em busca de uma bagatela, munidos do inglês como arma de arremesso.

Como todos sabem, os verdadeiros piratas têm berço, mas não têm pátria – são mercenários que só buscam o lucro, saqueando e *sacaneando* (continuando com o

⁸ Sylvio Ribeiro. *Pequeno guru. Reflexões sobre o marketing do século XXI*. 22 Jul. 2010. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.pequenoguru.com.br/2010/07/mercado-cinza/>>

português do Brasil) os compatriotas, se necessário. Voltaremos aos *sacanas* mais tarde. Ora, os piratas sabem línguas: porquê limitar-se às águas nacionais? Mas será mesmo que sabem línguas?

A seguinte transcrição de um excerto narrativo de um vídeo colocado no YouTube em 2010 por um entusiástico jogador brasileiro do videogame *God of War III* (2010) pode baralhar a nossa argumentação:

E uma coisa que é bem legal vocês saberem é que se vocês não entendem muito de inglês, porque neste jogo é legal saber a história, que a história dele é bem legal, vocês compram a versão europeia, porque eles fizeram uma dublagem em português de Portugal (tem legenda também, para se entender melhor) e está muito legal assim, porque eu pensei “ah não, português de Portugal, aquele português chato”, mas não, eu ouvi assim, e está bem legal, eles pegaram um dublador [Ricardo Carriço] que tem uma voz bem grossa, assim tipo a do Kratos [protagonista do videogame], bem potente. Então essa é a minha dica, se vocês não sabem inglês, nada, nada, nada, não dá para entender o jogo, comprem a versão europeia. Não sei se essa versão que está saindo nas lojas do Brasil, americana, do Submarino [loja *online* brasileira], não sei que versão vai ser mas acho que é mesmo a americana, mesmo, porque eu acho que é mais fácil importar dos Estados Unidos do que da Europa, não é?⁹

Claro, as lojas brasileiras importam dos Estados Unidos porque a distribuição é mais barata a partir do mesmo continente. Mas se os aspirantes a pirata brasileiros não souberem inglês, terão de navegar por mares mais inóspitos, as lojas *online* europeias, e buscar o português de Portugal que, afinal, não é assim tão chato. Os apologistas da Lusofonia terão de aplaudir a aprendizagem da pirataria se quiserem alcançar o ideal da união transatlântica. O consumidor brasileiro que acabámos de citar não faz referências ao preço: pode ser mais barato, igual, ou mais caro importar da Europa do que comprar no Brasil. Mas vejamos o que outro consumidor brasileiro diz acerca das compras de videogames no seu país, em pleno 2011:

Preços de jogos no Brasil são no mínimo abusivos. Lançamentos por aqui não saem por menos de 200 reais. Na realidade brasileira isso é impraticável, é impossível para o gamer conseguir os jogos que deseja, a não ser que ganhe na Mega-Sena [lotaria brasileira]. Os culpados são sempre os impostos. Jogos de videogame quando entram no país são classificados como jogos de azar e recebem uma tributação muito alta, e ainda temos os gastos com transportadora, a importadora e os lucros dos vendedores. A redução de impostos diminuiria muito o valor mas mesmo assim ficaria mais caro comparando com os preços nos Estados Unidos ou Europa. Um lançamento nos Estados Unidos sai por volta de 60 dólares, convertendo para o Real, aproximadamente 100 reais. Metade do valor cobrado aqui.¹⁰

⁹ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *O III*. 2010. Wesleyfalc. *YouTube.com*. Wesleyfalc, 17 Mar. 2010. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=2yoZ-ol22kk>>

¹⁰ Ginguelona. *Ginguelona.press.com*, 13 Mar. 2011. Web. 7 Set. 2011. <<http://ginguelona.wordpress.com/2011/03/12/jogos-comprar-no-brasil-ou-importar/>>

Parece que compensa ser aspirante-a-pirata do outro lado do Atlântico, mesmo que se importe da Europa. E, em vez de saber inglês e dispensar a língua materna, os aspirantes-a-pirata brasileiros procuram, por vezes, pelo menos quando não sabem nada, nada, nada de inglês, uma versão europeia com o português não tão chato de Portugal. Mas passemos a águas mais turvas.

Como é sobejamente conhecido, a pirataria é o inimigo número um da indústria dos videogames. O mercado negro, controlado por piratas profissionais e não meros aspirantes, pode ser contrariado através do *sim-ship*, uma estratégia de distribuição que consiste no lançamento simultâneo de um videogame à escala global, com uma data única para vários países.

Esta estratégia, que só é possível se as várias localizações nas várias línguas forem pensadas de forma escrupulosa desde a pré-produção do videogame, estando todas as versões prontas antes do lançamento único, previne a procura no mercado cinzento, reduzindo as importações, além de fortalecer as campanhas de *marketing*, concentrando os esforços numa única data de lançamento, com resultados muito mais interessantes do ponto de vista das vendas.

Se o videogame for lançado apenas no mercado nacional, normalmente em inglês ou japonês, e só depois no resto do mundo, com as versões localizadas terminadas apenas após o lançamento nacional, os piratas facilmente copiam de forma ilegal o videogame para o vender imediatamente no mercado negro por preços muito mais baixos. Alguns utilizadores não vendem cópias, mas fazem *downloads* ilegais. O esforço das produtoras em localizar os videogames é inglório, e uma parcela importante dos lucros esperados desaparece de maneira irremediável.

A Gestora do Grupo de Localização da produtora de videogames Ubisoft, Bénédicte Laborie, em 2011, afirma o seguinte em relação ao *sim-ship*:

Sim-ship is a requirement for distribution of games all over the world, which adds another level of difficulty to the process. This is another difference with the movie industry (which tends to release international versions after the main version is released). Without sim-shipment, distribution in such countries as The Netherlands or Russia or someplace else may be useless because of piracy or even because of cultural issues. For example, in The Netherlands many people speak English, so if the Dutch game is not released at the same time as the English version, then there is a good chance that you have spent money on localizing a game that won't sell in the end.¹¹

¹¹ Heather Maxwell Chandler & Stephanie O'Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): 50.

Parece que há piratas e aspirantes a pirata um pouco por todo o mundo. Se os holandeses conhecedores do inglês, que pelos vistos são muitos, importarem a versão inglesa do videogame se este só for lançado posteriormente na Holanda, também eles não se importarão muito com a localização na sua língua materna. Para além da questão do dinheiro, há também a da rapidez. Bem, tempo é dinheiro. Como canta Chico Buarque de Hollanda, na canção *Bom Conselho*,

Ouçã um bom conselho
Eu lhe dou de graça
Inútil dormir que a dor não passa
Espere sentado
Ou você se cansa
Está provado, quem espera nunca alcança
Venha, meu amigo
Deixe esse regaço
Brinque com meu fogo
Venha se queimar
Faça como eu digo
Faça como eu faço
Aja duas vezes antes de pensar
Corro atrás do tempo
Vim de não sei onde
Devagar é que não se vai longe
Eu semeio o vento
Na minha cidade
Vou pra rua e bebo a tempestade¹²

E os consumidores portugueses, será que são diferentes? Ou será que a importância atribuída à localização em português é radicalmente diferente? Os dados de que dispomos são insuficientes. O seguinte comentário postado no fórum de discussão português da PlayStation em 2009, no entanto, parece apoiar a nossa argumentação:

É verdade... infelizmente o preço dos [video]jogos em Portugal é mesmo muito elevado. Eu, como todo o cidadão português, quer o bem para o país. Mas temos de ver bem as coisas... eu já fui daqueles que dava 70€ por um jogo, mas actualmente importo sempre. Pelo valor de um jogo em Portugal, compro dois e acabadinhos de serem lançados. E infelizmente, não é só nos jogos que isto acontece...¹³

Mas o que é que a nossa epígrafe, provocando um corte epistemológico necessário com a nossa argumentação, tem que ver com traduções, localizações e

¹² Chico Buarque de Hollanda. *Quando o Carnaval Chegar*. Universal Brazil, 2003 (1972). Heavygraffiti. *YouTube.com*. Heavygraffiti, 9 Mai. 2010. Web. 4 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=OzuNfDSY5iQ>>

¹³ David Santos. *Community.eu.playstation.com*. 3 Mar. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://community.eu.playstation.com/t5/Discuss%C3%A3o-Geral-PlayStation3/Pre%C3%A7o-dos-Videojogos-em-Portugal/m-p/7119974/highlight/true#M32609>>

piratarias? A citação é do videojogo *The Secret of Monkey Island*, um clássico produzido pela Lucasfilm Games em 1990, e remasterizado numa edição especial lançada em 2010. Nesta aventura gráfica, o jogador controla o anti-herói Guybrush Threepwood, um forasteiro que acabou de chegar à Ilha Mêlée e cujo objetivo principal é ser pirata.

Na primeira cena do jogo, Guybrush encontra o vigia da ilha, conhecido apenas como *The Lookout*, e diz-lhe: “Hi! My name’s Guybrush Threepwood and I want to be a pirate!” O vigia, que sofre de falta de vista e usa uns óculos com lentes de fundo de garrafa, responde-lhe: “So, you want to be a pirate, eh? You look more like a flooring inspector”.¹⁴ Um vigia com falta de vista tem, como é evidente, uma perceção visual alterada, e um aspirante-a-pirata aparenta ser um inspetor, mas não um inspetor qualquer: a profissão é especializada, ele inspeciona chãos.

Para espanto das gerações anteriores, que são os nossos vigias, as pessoas que nasceram em Portugal durante os anos 80 do século passado tiveram, talvez, o primeiro contacto direto com a música clássica através de anúncios publicitários referentes a detergentes para lavar o chão. Nesses anúncios, uma mulher, em geral uma jovem e bonita dona de casa, limpa o chão da sua sala de estar num êxtase de alegria, dançando de esfregona em riste ao som de Mozart ou Beethoven. Não é a imagem mais glamorosa do mundo. Estes anúncios formataram a perceção da música clássica para gerações portuguesas inteiras, condicionando para sempre a sua apreciação estética deste género de música. Tornámo-nos inspetores de chãos. A inclusão da música clássica na chamada cultura erudita passou a ser, para nós, questionável. Mas nada disto é realmente revolucionário, ou sequer novo.

No filme *A Clockwork Orange* (1971), Alex, o protagonista, é um grande apreciador de Beethoven. As etimologias não enganam: *A-lex*, sem lei. Alex e os seus amigos gostam de espancar pessoas que encontram na rua de forma completamente gratuita. Quando cai nas malhas da lei, Alex é submetido a um programa de reinserção social durante o qual o sujeitam a um tratamento de condicionamento pavloviano, sendo forçado a ver imagens extremamente violentas enquanto ouve a sua querida música clássica. Depois deste tratamento de choque, sempre que ouve a 9.^a Sinfonia de Beethoven, Alex sofre dores insuportáveis devido ao trauma provocado pelo condicionamento sensorial extremo.

¹⁴ Lucasfilm Games. *The Secret of Monkey Island*. 1990. Cubex55. *YouTube.com*, 31 Out. 2006. Web. 7 Set. 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=KFPFFZs5m_w>

E assim se comportam as gerações portuguesas mais recentes quando jogam videogames com vozes em português. Se passámos a nossa juventude a ver séries de televisão norte-americanas e britânicas legendadas, assim como os grandes épicos de aventura e os *thrillers* de Hollywood, o que acontece quando, de repente, ouvimos vozes portuguesas, provavelmente de atores ou atrizes portugueses famosos que conhecemos, a sair dos lábios de personagens que nos habituámos a ver apenas como modelos criados a partir de Hollywood? Ridículo? Enjoo? Inquietação? É uma posição extremamente desconfortável do ponto de vista estético, sobretudo quando a tudo isto se juntam erros crassos de tradução, falsos amigos, e uma interpretação desadequada por parte dos atores e das atrizes portuguesas. *It out-Herods Herod*, como diz Hamlet.

O mais importante não é a compreensão do inglês, mas sim a própria experiência estética, até porque uma percentagem significativa dos portugueses que jogam videogames compreende razoavelmente bem o inglês. Não temos, contudo, acesso a estatísticas recentes que suportem a nossa argumentação, nem temos maneira de correlacionar a idade dos jogadores portugueses com o seu nível de proficiência na língua inglesa. Mas não é necessário compreender a totalidade dos textos para desfrutar da experiência de jogo; e quem se pode gabar de compreender totalmente um texto, seja ele simples ou complexo? Ninguém precisa de compreender Shakespeare totalmente para ler ou assistir às suas peças e sentir prazer estético com a experiência; e, provavelmente, ninguém tem coragem de dizer que o compreende de forma absoluta.

A versão localizada em português não é uma necessidade mas sim uma escolha estética, exceto talvez para as crianças mais pequenas. Mas mesmo nos títulos apontados para uma faixa etária mais baixa, os videogames são pensados e criados de forma a serem facilmente manejáveis sem um grande conhecimento de línguas, seja inglês, japonês ou outra língua qualquer. A complexidade textual e funcional é diretamente proporcional ao escalão etário do videogame. E quando há exceções (que as há, obviamente), existe sempre a opção de localizar totalmente o título, se for viável do ponto de vista das vendas. No caso da série *Harry Potter*, cujo universo ficcional está direcionado essencialmente para um público infantojuvenil, existem alguns títulos totalmente localizados para português, que tiveram direito a este privilégio devido à estimativa favorável em relação às vendas da série em Portugal.

Mas o que queremos descobrir é se os portugueses valorizam ou não as localizações em português: será uma mais-valia para o jogador? Acrescenta algo à

experiência estética ou, pelo contrário, estraga-a? O seguinte comentário não é muito abonatório:

Eu vou sempre preferir a versão em inglês [dos videogames]. Só enriquece a cultura linguística. Português falo na vida real, e já chega. Aliás até acho que o inglês deveria ser adoptado oficialmente como o idioma principal de todos os países.¹⁵

Esta opinião pode ser vista por muitos como elitista. Como tem um bom domínio da língua inglesa, este consumidor ignora que existem pessoas em Portugal que, ao contrário dele, precisam que alguém lhes traduza o inglês que não dominam de forma suficiente. Apesar da nossa tradição de legendagem de filmes e séries de televisão, que ajudou a formar muitas gerações portuguesas do ponto de vista cultural e linguístico nas últimas três décadas, e não obstante a importação massiva de música anglo-saxónica para Portugal durante o mesmo período, em lojas, na rádio e, mais recentemente, na Internet, ainda há aqueles a quem essa ajuda não chegou.

Essas pessoas, uma porção considerável dos portugueses mais jovens, não teve um acesso constante e consistente a essas formas de aprendizagem devido a questões de ordem económica. Os videogames, por exemplo, são um produto de luxo em Portugal, taxados com um IVA de 23%, e vendidos por preços que ultrapassam, por vezes, os 70 euros por unidade. Além disso, a pirataria não se interessa muito pelos pobres – não têm o suficiente para roubar.

O paradoxo do nosso país é que as pessoas mais despreparadas do ponto de vista linguístico e cultural, no tocante à língua e culturas anglófonas são precisamente aquelas que escolhem os cursos de Letras. Só quem esteja em negação é que não admite que, nos dias de hoje, a esmagadora maioria dos jovens que entram nas licenciaturas da área das Humanidades vem das classes média-baixa ou mesmo baixa. Salvo raras exceções, estes jovens saem das escolas secundárias para as faculdades de Letras e de Ciências Sociais e Humanas com um domínio da língua inglesa claramente inferior ao dos seus colegas que seguem os cursos de Ciências Exatas, Tecnologias, Economia, Saúde ou Direito. Ou seja, os que mais dependem da existência de traduções para poder chegar à informação são precisamente os que escolhem cursos associados às mesmas: Línguas, Literaturas e Culturas, Tradução, Linguística, etc. Também serão estes os futuros professores de inglês em Portugal, o que não deixa de ser alarmante para o nosso país.

¹⁵ Luís Alves. *Eurogamer.pt*, 19 Mar. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.eurogamer.pt/articles/traducao-nos-videogames-sera-tema-de-debate-na-gdc#comments>>

Por outro lado, os que seguem Saúde, Ciências ou Tecnologias vão precisar de utilizar as competências adquiridas na língua inglesa para ler a bibliografia de que necessitam para passar nos exames, ou fazer pesquisa na Internet em *websites* internacionais, e, seguramente, aqueles com o domínio mais seguro da língua inglesa serão os que mais longe vão chegar nos campos académico e profissional. A democratização do inglês não é assim tão democrática. E são estes os verdadeiros consumidores de videojogos. Podemos dizer mesmo que os consumidores de videojogos também são tradutores amadores – se não fossem, como é que poderiam ser tão críticos em relação às localizações de videojogos? Não são tradutores profissionais, claro, não são pagos para traduzir, mas, a partir do momento em que questionam a competência dos tradutores que são contratados pelas empresas de localização, provam que também traduziram, na sua mente, as palavras que, a seu ver, consideram ter sido traduzidas.

Vejamos mais uma opinião de um jogador português em 2009:

Para mim não faz muita diferença [haver ou não localização de videojogos em português]! Percebo inglês tanto como o português. Mas se for para localizar um jogo para mim só legendas e menus! As vozes é que têm de ser as originais, vozes em português com traduções mal feitas ficam muito más! Devia de haver a opção para quem quer, mas o ideal é disponibilizar sempre as vozes originais. Legendas para mim é o ideal.¹⁶

A legendagem é o ideal porque segue a tradição portuguesa de legendagem de séries e de filmes. Parece que o método preferido deste jogador é a localização parcial, com menus e legendagem, mas sem a dobragem de vozes portuguesas. Mesmo que a legendagem tenha os mesmos erros de tradução que se escutam nas vozes portuguesas, há sempre uma forma de comparar com o original. Com as vozes em português, o original está escondido, mas os erros são também visíveis no texto traduzido, e existe uma sensação de manipulação. Alguém lhe está a esconder a verdade.

Num vídeo legendado de forma amadora por um fã brasileiro do videojogo *God of War II* (2007), que retrata o encontro entre Teseu e Kratos, o ateniense diz: “I doubt you’re capable of killing me, let alone the King of Olympus!”; esta frase foi legendada da seguinte forma: “Eu duvido que você seja capaz de me matar, deixe em paz o Rei do Olimpo!”¹⁷ Nós duvidamos que este tradutor deixe em paz quem só quer jogar.

¹⁶ Luís Alves. *Eurogamer.pt*. 19 Mar. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.eurogamer.pt/articles/traducao-nos-videojogos-sera-tema-de-debate-na-gdc#comments>>

¹⁷ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. BrazilianSabotage. *YouTube.com*. BrazilianSabotage, 8 Jun. 2007. Web. 12 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=9eRamHz5iAk>>

II. Traduttore, dittatore

“A medida de um homem é o que ele faz com o poder”.
Platão

À semelhança do primeiro capítulo, começamos com um título numa língua estrangeira. Esta expressão é uma modificação do adágio italiano *traduttore, traditore*, de origem desconhecida, que pode ser traduzido de forma bastante literal para português como *tradutor, traidor*. Mas a que tipo de traição se refere o adágio? A traição ao autor ou texto de partida, na era pós-imprensa? Ou a traição ao cliente ou utilizador do texto de chegada, como afirmam as teorias da tradução mais recentes? Talvez o tipo de traição mude com o contexto sociopolítico, mas nunca deixa de ser traição. Não é de admirar que Lawrence Venuti aponte a invisibilidade como uma das características mais acentuadas do tradutor anglo-americano¹⁸ – quem é que gosta de ser acusado de traição?

Agora vejamos a nossa modificação do adágio. *Traduttore, dittatore*, que tem a vantagem de manter a rima em italiano, traduz-se em português como *tradutor, ditador*. É uma melhoria para o estatuto do tradutor: sem dúvida que um ditador tem mais poder que um traidor. Mas de onde vem todo este poder? Atentemos na etimologia da palavra *ditador*.

O *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* apresenta a seguinte entrada para a palavra *ditador*:

ditador /d̃/ s. m. (sXV cf. IVP) **1** arql.vb. magistrado romano que era investido pelo Senado do poder de ditar leis e as fazer cumprir por um período de seis meses se, por algum motivo, as instituições nacionais estivessem em perigo **2** p.ext. autoridade máxima de um país que concentra todos os poderes do Estado e exerce poder absoluto, durante uma ditadura **3** p.ext. indivíduo autoritário, despótico <ele é um d. na sua casa> ◊ ETIM lat. *dictātor, ōris* ‘magistrado supremo romano, o que dita a lei, o que determina e faz cumprir as leis do Estado’; ver *diz-*; f.hist. sXV *ditador*, sXV *dictador* ◊ SIN/ VAR como subst.: ver sinonímia de *tirano*.¹⁹

Se seguirmos a etimologia latina da palavra, percebemos que o *dictator* era, de facto, um agente do estado romano convocado nos momentos de maior aperto da nação; não era necessariamente um tirano. As suas intenções eram as melhores. A nação encontrava-se num estado caótico, e o seu papel consistia em colocá-la de novo em ordem. A sua função era sobretudo a de um mediador, que tomava decisões em nome do

¹⁸ Cf. Lawrence Venuti. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London & New York: Routledge, 1995: 1-42.

¹⁹ *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Tomo VII. Lisboa: Temas e Debates, 2005: 3051.

Senado, intercedendo junto das instituições nacionais; e devemos sublinhar que o período durante o qual deveria exercer as suas funções, ditando novas leis e fazendo-as cumprir, era limitado a seis meses; não havia a possibilidade de uma ditadura eterna.

Mas a que se deve a associação do conceito de *dictator* ao de tradutor? A imagem tradicional do tradutor como um copista subserviente, mal pago e, mais a mais, traidor, está muito longe do poder associado aos ditadores. Vejamos, porém, mais atentamente a etimologia do termo latino *dictator*. O substantivo é formado a partir do verbo latino *dictō, ās, āre, āvī, ātum*. O *Dicionário de Latim-Português* da Porto Editora apresenta a seguinte definição do verbo:

dictō, ās, āre, āvī, ātum <freq. de **dico**²> v. tr. **1.** dizer repetindo, repetir, dizer; **2.** ditar; *orationem dictare alicui* Cic. ditar um discurso que alguém irá pronunciar; **3.** compor (*versus, carmina*); **4.** ditar, prescrever, ordenar, recomendar, aconselhar.²⁰

A definição do verbo é congruente com a do substantivo: se o Senado romano tem dúvidas acerca do método a utilizar para resolver os problemas nacionais, nomeia um *dictator* temporário que dita novas leis, sendo estas distribuídas pelas instituições nacionais sob a forma de repetição. As leis são universais enquanto duram.

Tal como o *dictator*, também o tradutor depende da autoridade que lhe é outorgada pelas instituições creditadas para poder exercer a sua profissão. Por isso, existem cursos universitários, certificados de programas de tradução assistida por computador e outras valências que lhe conferem um estatuto de autoridade. Se desconhecemos por completo uma determinada língua e precisamos da informação de um texto nessa língua, recorreremos à autoridade do tradutor para atingirmos o conhecimento. Por sua vez, o tradutor depende da nossa ignorância para exercer a sua profissão, porque, se soubéssemos a língua que ele sabe, de que serviria o tradutor?

A associação do ato de traduzir ao ato de dizer, repetindo, pode parecer forçada, porque a tradição ocidental sempre associou a etimologia do verbo traduzir à deslocação no espaço, mesmo que alguns dos termos atuais das línguas europeias modernas para o verbo *traduzir* obscureçam esse facto, como o português *traduzir*, o espanhol *traducir* e o francês *traduire*. Não existe repetição, mas sim movimento. Numa nota explicativa presente na obra *Translation and Text Transfer: An Essay on the Principles of Intercultural Communication* (2010), Anthony Pym explica a etimologia do termo inglês *translation*:

²⁰ *Dicionário de Latim-Português*. Porto: Porto Editora, 2001 (1966): 224.

The OED notes that the derivation of *translation* from *transfere* was perhaps reinforced by the Old French *translater* – from the medieval Latin *translatare* –, which began to replace *transfere* in the early twelfth century (Durling 1989). This further supports the general argument that the sense of physical transfer has been lost in the Western tradition (despite a certain recuperability in the German *Übersetzung*). In Spanish, it is possible to follow a similar separation of concepts, the verb *traducir* (to translate) replacing earlier notions closer to the present *trasladar* (to carry over or across).²¹

A tradição oriental, todavia, apresenta uma leitura alternativa para o ato de traduzir. Na obra *Post-colonial Translation: Theory and Practice* (1999), Susan Bassnett e Harish Trivedi referem a palavra sânscrita *anuvad*, ainda utilizada para o ato de traduzir na maior parte das línguas indianas modernas, como tendo o sentido etimológico primário de, segundo Sir Monier Monier-Williams, “saying after or again, repeating by way of explanation, explanatory repetition or reiteration with corroboration or illustration, explanatory reference to anything already said”.²² Um sentido análogo pode ser verificado na profissão de intérprete, em que este repete o que os interlocutores dizem, traduzindo-os.

Quando os pais de uma criança pequena corrigem a pronúncia das palavras que esta profere, estão a traduzir para ela. A criança ouve uma determinada palavra e tenta reproduzi-la, como, por exemplo, a palavra *água*.²³ A criança diz *áua*, e os pais, como autoridades, repetem *água*. A autoridade faz com que a repetição não seja uma repetição exata dos fonemas proferidos (porque isso não seria verdadeiramente traduzir), mas sim uma repetição autoritária. A palavra pronuncia-se *água* porque se convencionou que era essa a pronúncia correta.²⁴

Vejamos a etimologia latina da palavra *dicionário*, recorrendo mais uma vez à autoridade do *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*:

dicionário ... O ETIM lat.medv. (c1220) *dictionariūm* ou *dictionariūs* (SC. *liber*) ‘repertório de *dictiōnes* (frases ou palavras)’, através do fr. *dictionnaire* (c1501) ‘id.’, der. do lat. *dictio,ōnis* ‘palavra, maneira de dizer’; ver *diz-*; f.hist. 1563 *dictionario*, 1672 *diccionario* O SIN/VAR desmancha-dúvidas, glossário, léxico, léxicon, pai-dos-burros, tira-teimas, tesouro, vocabulário O PAR *dicionario* (fl.dicionariar).²⁵

²¹ Anthony Pym. *Translation and Text Transfer: An Essay on the Principles of Intercultural Communication*. Tarragona: Intercultural Studies Group, 2010 (1992): 16. Web. 7 Set. 2011. <http://usuariis.tinet.cat/apym/publications/TTT_2010.pdf>

²² Sir Monier Monier-Williams. *A Sanskrit-English Dictionary Etymologically and Philologically Arranged*. Delhi: Motilal Banarsidass, 1997 (1899): 38. Citado em Bassnett & Trivedi, 1999: 9.

²³ Cf. Anthony Pym. *Epistemological Problems in Translation and its Teaching: A Seminar for Thinking Students*. Calaceit: Caminade, 1993: 126-127.

²⁴ Para reforçar a autoridade dos pais existem os dicionários, que são outra das grandes fontes de autoridade do tradutor. A grafia não engana, é mesmo *água* que se escreve e *áua* que se diz. Os dicionários são repositórios de repetições autoritárias.

²⁵ *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Tomo VII. Lisboa: Temas e Debates, 2005: 2971.

Como vemos pela etimologia, a palavra *dicionário* provém do latim *dictio,ōnis*, palavra ou maneira de dizer, que, como podemos constatar, está associado ao verbo latino *dictō, ās, āre, āvī, atum*. As repetições são traduções. Para corroborar este facto basta consultar qualquer dicionário bilingue, uma das principais ferramentas de trabalho dos tradutores.

Podemos sempre argumentar que os dicionários não são eternos: envelhecem, ficam desatualizados e cheios de arcaísmos. Mas o princípio da repetição mantém-se inalterado: uma percentagem elevadíssima dos termos repete-se de uma edição para outra; uma percentagem ínfima de termos que caíram em desuso tem de ser retirada, precisamente porque os termos deixaram de se repetir; e uma percentagem superior, mas relativamente pequena, de novos termos será acrescentada, devido à repetição constante dos mesmos que ocorreu da anterior edição para a mais recente. Talvez esta dinâmica explique a ideia romântica de que os grandes clássicos da literatura traduzem a época em que foram escritos.

Mas será este paradigma compatível com a era digital em que vivemos, com textos postados diariamente em *websites* atualizados várias vezes por dia? Parece que a fixidez dos dicionários em papel acaba por não constituir um bom avaliador da mudança terminológica constante e frenética da Internet, com milhares de neologismos criados por ano a serem utilizados com uma enorme frequência por parte dos navegadores. A ideia de repetição aparenta ser muito mais fugaz. Mas o princípio mantém-se exatamente o mesmo: só passam para as bases de dados digitais da Internet os neologismos mais repetidos, e os menos repetidos ficam esquecidos no ciberespaço (que poderá, sem dúvida, ser um lugar de grande interesse para filólogos), e a maior parte dos termos utilizados repete-se de uma página *web* para outra.

Na localização de *websites*, programas de *software* e videojogos que se pratica nos dias de hoje, são utilizados programas de tradução assistida por computador ou CAT (*Computer-aided Translation*), cujo acrónimo representa hoje uma redundância, já que praticamente todas as traduções são feitas com o auxílio de um computador desde que este se massificou. Estes programas funcionam com base em memórias de tradução, que são uma das mais úteis das suas aplicações. José Ramón Biau Gil e Anthony Pym descrevem da seguinte forma o que são as memórias de tradução:

Translation memories (TMs) are programs that create databases of source-text and target-text segments in such a way that the paired segments can be re-used. These tools are invaluable aids for the translation of any text that has a high degree of repeated terms and phrases, as is the case

with user manuals, computer products and versions of the same document (website updates). In some sectors, the use of translation memories tools has speeded up the translation process and cheapened costs, and this has led to greater demands for translation services. The memories do not put translators out of work; they ideally do the boring routine parts of translation for us.²⁶

As memórias de tradução são como dicionários de orações ou frases: basta traduzir uma determinada oração ou frase de certa forma uma única vez, e, quando a mesma frase surge repetida no texto de partida, o programa vai buscar a solução utilizada pela primeira vez à memória de tradução, e traduz por nós, de forma automática, a oração ou frase exatamente da mesma maneira. Eis a razão pela qual as memórias de tradução não são muito úteis na tradução de textos literários ou filosóficos – não há muitas repetições dentro do texto.²⁷

Contudo, para os textos presentes em manuais de instruções, ficheiros de ajuda de programas de *software*, ou a linguagem mais estandardizada dos menus de escolha dos videojogos, a repetição de termos, expressões, orações ou mesmo frases inteiras tende a ser a regra. Nestes casos, as memórias de tradução são, sem dúvida, uma ajuda para o tradutor e uma forma de otimizar o seu trabalho, traduzindo cada vez mais quantidades de texto em cada vez menos tempo, à medida que as memórias de tradução vão sendo preenchidas com correspondências entre o texto de partida e o texto de chegada. A autoridade do tradutor vai sendo, progressivamente, transferida para a memória de tradução, que passa a impor a tradução para cada segmento do texto de partida como um dicionário, traduzindo automática e autoritariamente, ou seja, repetindo.

Mas será que as memórias de tradução retiram ou acrescentam autoridade ao tradutor? Afinal, a tradução foi realizada pelos tradutores, as soluções foram encontradas por *eles*, foram *eles* que tiveram as dúvidas e foram *eles* que escolheram entre várias alternativas; as memórias de tradução limitaram-se a reproduzir um ato exclusivamente humano. A profissão de tradutor nem sempre é recompensada do ponto de vista do reconhecimento profissional e da correspondente remuneração, como afirmam José Ramón Biau Gil e Anthony Pym:

²⁶ Anthony Pym, Alexander Perekrestenko & Bram Starink, eds. *Translation Technology and its Teaching (with much mention of localization)*. Tarragona: Intercultural Studies Group, 2006: 8. Web. 7 Set. 2011. < <http://isg.urv.es/library/papers/isgbook.pdf>>

²⁷ Será certamente difícil conter o riso se pensarmos que as pessoas que criticam a incapacidade por parte das memórias de tradução de distinguir a existência de polissemia em certas palavras, traduzindo os mesmos segmentos textuais sempre da mesma forma, sejam aquelas que advogam a criação de glossários de termos filosóficos. Talvez a missão da filosofia contemporânea não seja suscitar a dúvida, mas sim fazer-nos repetir, em conformidade com o sentido etimológico primário do termo sânscrito *anuvad*.

The possibility of re-using previous translations means that clients ask translators to work with TM systems and then reduce the translator's fees. The more exact and fuzzy matches there are (equal and similar segments already translated and included in the database), the less they pay. This encourages translators to work fast and often uncritically with the previously translated segments, with a corresponding decline in quality. When higher-quality work is required, special emphasis must be put on revising the outputs of translation-memory tools.²⁸

Claro, podemos sempre argumentar que o tradutor só deve ser pago para traduzir, e que o trabalho executado automaticamente pelas memórias de tradução não depende do esforço humano. Se o tradutor traduziu um determinado segmento de uma única forma, só deve ser pago uma vez por esse segmento. O problema é que se um erro for cometido na primeira e única vez em que o segmento foi traduzido pelo tradutor, esse erro tenderá a ser reproduzido em todas as outras ocasiões pela memória de tradução, precisamente porque o tradutor só recebe dinheiro pela tradução dos novos segmentos, e não das repetições. Este facto diminui deveras a autoridade do tradutor, que passa a ser incentivado pelo cliente a repetir cada vez menos.

Os tradutores de inglês, a língua mais traduzida em Portugal, e a que gera mais postos de trabalho na indústria da localização no mundo inteiro, são ditadores precários. A sua autoridade é constantemente posta em causa pelo elevado número de pessoas, dentro e fora da academia, que sabe o suficiente da língua inglesa para detetar erros nas traduções. Tal como existem muitos textos em inglês, existem igualmente muitos tradutores para os traduzir, mas também muitos leitores não-nativos para os ler. Os leitores não-nativos não precisam de ser especialistas; basta saberem o suficiente. Mesmo que estes leitores não-nativos escolham ler as traduções em vez de os originais, vão sempre estar atentos às más traduções; e, mesmo no caso das boas traduções, podem fazer leituras erradas de textos bem traduzidos. A autoridade dos tradutores de inglês tem como fundamento a ignorância relativa dos leitores do texto traduzido no que diz respeito à língua inglesa. Por isso é tão fácil pôr em causa as opções feitas pelos tradutores profissionais de inglês em Portugal – somos quase todos tradutores amadores.

Na obra *Epistemological Problems in Translation and its Teaching: A Seminar for Thinking Students* (1993), Anthony Pym analisa os juízos de valor que são feitos em relação à autoridade do tradutor:

It's fashionable and facile to say that all authority is bad. And it's nice to imagine that the best of possible worlds will eventually result from everyone doing what their nature tells them to do, without any need for authority. But I don't think translation would be rated very highly in such a

²⁸ *Id. Ibid.*: 10.

world. Translation requires an active relationship with a very hard and mostly unappreciated kind of authority. We're condemned to choose in situations allowing no rational choice.²⁹

Eis o nosso dogma: as escolhas que os tradutores fazem são **sempre** irracionais; pensar de outra forma é uma tontearia. Existem muitas maneiras de esfolar um gato, *but there is no way to skin a CAT*. Mesmo no caso da tradução de textos técnicos, em que pode haver um único termo na língua de chegada disponível para traduzir um único termo na língua de partida, foi uma autoridade que escolheu a correspondência unívoca e a inseriu num glossário, e será esse mesmo glossário que ditará o termo que os tradutores irão utilizar. A escolha da autoridade é irracional, porque não há razão nenhuma para traduzir um determinado termo por outro. A convenção que obriga os tradutores a repetir a escolha irracional, essa sim, é racional. As escolhas advêm de um processo orgânico, e não mecânico: fazer uma escolha implica ter dúvidas.

Se uma escolha for programada num sistema informático, deixa de ser uma escolha e passa a ser uma regra. Os tradutores que obedecem à autoridade, traduzindo de acordo com o glossário, estão a traduzir mas não estão a escolher:

Newmark, who spoke to you here two years ago, will tell you that literalism is the basis of translation because “the sun” has to be “el sol” and it can't be anything else. That's what the basis of translation is, for Newmark. No one can doubt that translators make use of such straight correlations. But I can doubt that they're using translational competence when they do it, because these correlations don't require them to think in a translational way. Why should translators be employed to produce one-to-one correspondences? A dictionary can do that, a comparative linguist can do that, a machine can do that, even Peter Newmark can do that, but we don't need any translational competence to help us do it. Only in situations of doubt do we have translational competence. Only in situations of doubt, when we have more than one available model, do we have to theorize in order to help us translate.³⁰

Fora do contexto da tradução de textos técnicos, um termo, uma expressão, uma oração ou uma frase podem ser traduzidos de várias formas em vários contextos, todas elas corretas, defensáveis e legítimas. Tal como existem muitos tradutores amadores de inglês em Portugal, também existem muitas alternativas à escolha fixada pelo tradutor profissional de inglês. Até mesmo uma tradução portuguesa de um texto literário ou filosófico em inglês fica datada assim que ocorre a sua publicação.

O problema, nestes casos, é precisamente a falta de consenso entre os tradutores profissionais de inglês, que são muitos, e os leitores que são tradutores amadores de inglês, que são mais ainda – há demasiadas pessoas a querer falar ao mesmo tempo:

²⁹ Anthony Pym. *Epistemological Problems in Translation and its Teaching: A Seminar for Thinking Students*. Calaceit: Caminade, 1993: 124-125.

³⁰ *Id. Ibid.*: 29.

The most common ideal in this respect [i.e. happily, translators are involved in social relationships in a human world] is authority by consensus. This means authority is not something that comes through having a diploma or a big army. Authority is something given by those who are initially prepared to believe in it and then find it profitable to believe in it. I'm authoritative for as long as I can convince you that my interpretations of Australian professions are not mere inventions. When you're not convinced, when future texts don't coincide with what I say, when my interpretations can't gain a general consensus, you'll no longer recognize my authority and I'll *have* no authority. Authority is thus something given – or taken away – because of the value and quality of one's decisions. It's something given for as long as the authoritative individual can symbolize a general desire for progress in one direction or another, or for as long as their indeterminate decisions retain their market value.³¹

Como podemos constatar através desta citação de Anthony Pym retirada da obra supracitada, o valor de mercado das decisões do tradutor de inglês é muito baixo em Portugal. Existem muitos tradutores, profissionais e amadores, cujas decisões alternativas encaminhariam o desejo geral de progresso para várias direções ao mesmo tempo. Este facto faz todo o sentido. Mas aqui encontramos um paradoxo: quanto mais pessoas conhecem um objeto, menos divergentes são as opiniões em relação a esse mesmo objeto, e maior é o consenso entre elas.

Existem vários sinónimos para a cor vermelha em português: encarnado, rubro, rubicundo, escarlata, sanguíneo, férreo (no sentido do elemento químico que dá a cor ao sangue). Como a palavra mais repetida é *vermelho*, a cor que vemos quando olharmos para um carro desta cor será vermelho. Se alguém nos perguntar “de que cor é aquele carro?”, responderemos vermelho quase de certeza, ou encarnado como alternativa. Mas se não utilizarmos estas duas alternativas e respondermos *escarlata*, o inquiridor vai pensar que somos estranhos (talvez pense que somos poetas), simplesmente porque não utilizamos as duas palavras mais repetidas para descrever aquela cor na língua portuguesa. Não estamos a traduzir corretamente. Mas se estivermos a traduzir um poema, a palavra *red* poderá ser traduzida de todas as formas acima referidas e até de outras que não nos ocorreram. O problema é que muito poucas pessoas leem poesia, e muito menos pessoas a traduzem. Os tradutores de poesia não são ditadores, são tiranos.

Vejam agora a epígrafe deste capítulo: “A medida de um homem é o que ele faz com o poder”. Esta citação de Platão surge na introdução cinematográfica do videojogo *God of War III*, e corresponde à tradução legendada da citação em inglês que vemos escrita numa fonte diferente na interface de utilizador, “The measure of a man is what he does with power”,³² que, por sua vez, é a tradução da frase original de Platão

³¹ *Id. Ibid.*: 125.

³² MahaloVideoGames. *YouTube.com*. MahaloVideoGames, 20 Mar. 2010. <<http://www.youtube.com/watch?v=94SAF-Gzdg0>>

escrita em grego antigo. Para a grande maioria dos jogadores, que obviamente desconhece a língua grega, a frase original em grego antigo, para além de estar ausente da interface de utilizador, é completamente opaca. Não há forma de comparar o original com a tradução. Acreditamos piamente no tradutor da versão inglesa.

Provavelmente, os criadores do videojogo retiraram a frase traduzida de uma edição crítica das obras de Platão em inglês, de preferência traduzida por um conceituado professor universitário de grego antigo. Também eles se apoiaram na sua autoridade. Para a comunidade internacional não-anglófona que jogar *God of War III*, no entanto, a versão inglesa “The measure of a man is what he does with power” será um pseudo-original: as diferentes traduções presentes nas versões localizadas do videojogo serão comparadas com o inglês e não com o grego antigo, da mesma forma que as novas traduções da Bíblia em língua inglesa são comparadas com a *King James Bible* e não com os textos originais escritos em hebraico, aramaico e grego.

Os tradutores são mediadores entre ignorâncias. Quanto menos duas culturas se conhecerem, mais autoridade tem o tradutor, porque a ignorância mútua implica o não questionamento do *statu quo*. Dependemos do conhecimento do tradutor para chegarmos à língua totalmente desconhecida, e não temos forma de saber se o tradutor tem uma certa agenda política por detrás das decisões que toma nas suas traduções, ou sequer se é competente. Se desconhecermos grego antigo, lemos os autores da Grécia clássica num estado absoluto de crença na competência do tradutor, que normalmente pertence a uma elite de especialistas em língua e cultura grega clássicas.³³

Sendo esta elite especializada e profissional, os erros que porventura se encontram nas suas traduções (porque não há traduções perfeitas) não são considerados erros, mas sim gralhas ou falhas de revisão. A sua autoridade só pode ser posta em causa pelos seus pares, que são em número reduzido e têm mais a ganhar com a manutenção da autoridade individual de cada tradutor do que com o seu questionamento. Conhecimento é poder. E a medida de um homem é o que ele faz com o poder.

No videojogo *God of War II* (2007), o jogador controla a personagem principal, Kratos, que tem como objetivo vingar a traição de Zeus, seu pai, que mata o filho devido ao medo que sente em relação a ele. De acordo com a mitologia grega, também

³³ Esta elite é constituída por académicos com formação em Estudos Clássicos, Filosofia Antiga e História Antiga, disciplinas em permanente risco de serem extintas do universo académico português devido à falta de estudantes que queiram ingressar nestes cursos em Portugal, quer por considerá-los muito pouco valiosos do ponto de vista da empregabilidade, quer por simples desinteresse intelectual.

Cronos, o pai de Zeus, queria matar os seus filhos, motivado por um oráculo que previa a sua morte às mãos de um deles. Deste modo, Cronos devorava, um a um, todos os filhos que Reia, sua esposa, dava à luz. Reia consegue salvar Zeus, dando a Cronos uma pedra enrolada num manto, em vez de o recém-nascido.

Tal como Cronos, Zeus é assomado pelo medo de que o próprio filho o mate, e consegue matar Kratos. No entanto, depois de atingir as regiões inferiores do Hades, Kratos é ajudado pela titã Gaia, que pretende destruir Zeus. Gaia instrui Kratos no sentido de encontrar as Irmãs do Destino para conseguir reordenar os fios que controlam a sua vida e voltar atrás no tempo até ao momento em que Zeus o mata, impedindo-o de o fazer.

Para obter uma audiência com as Irmãs do Destino, conhecidas na mitologia grega como *Moirai*, Kratos tem de encontrar os Auditórios de Láquesis e Átropos, as entidades responsáveis por medir e cortar, respetivamente, os fios que representam a vida dos homens. Em cada um desses Auditórios encontra-se um tradutor pronto para traduzir um texto mágico cujas palavras, quando traduzidas e lidas em voz alta, invocam a presença espiritual de Láquesis e Átropos. É interessante notar que nenhum dos dois tradutores foi identificado com um nome, o que remete para o conceito de invisibilidade do tradutor de Lawrence Venuti.³⁴

Para que o Primeiro Tradutor, que se encontra no Auditório de Láquesis, possa traduzir o texto, Kratos tem de matar todos os inimigos que pretendem matar o tradutor, apercebendo-se da sua importância assim que entra no Auditório. Deste modo, a missão de Kratos é a de proteger o tradutor, o único que sabe traduzir o precioso texto, do ataque dos guardiães do Auditório. Depois de matar todos os inimigos, Kratos ordena ao tradutor que traduza o texto que está no livro sagrado:

Primeiro Tradutor: Leave me be! I do not want to die!

Kratos mata todos os inimigos e obriga o tradutor a traduzir o texto que está no livro sagrado.

Primeiro Tradutor: I...I have forgotten the words.

Kratos: Read it!

Primeiro Tradutor: Hear me, Sisters who control the threads!

Kratos: Keep going!

Kratos bate a cabeça do tradutor contra o livro sagrado, fazendo-o sangrar.

Primeiro Tradutor: Another searches for what only the Sisters may give.

Kratos: Read it!

³⁴ Cf. Lawrence Venuti. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London & New York: Routledge, 1995: 1-42.

Primeiro Tradutor: As proof that he is worthy...No, please, no! I cannot do it!

Kratos bate a cabeça do tradutor contra o livro sagrado mais uma vez, fazendo-o sangrar de novo.

Kratos: Read!

Primeiro Tradutor: Accept...this sacrifice...of my blood!

Kratos bate a cabeça do tradutor contra o livro sagrado pela terceira vez, matando-o, o que provoca uma enorme sangria. O sacrifício de sangue é aceite, o que causa a abertura parcial da passagem para o Templo das Irmãs do Destino. O espírito de Láquesis surge perante Kratos.

Láquesis: Well done, warrior. With this sacrifice you have proven your resolve to seek out the Sisters of Fate. However, this is but a small step in your quest to gain an audience with us.³⁵

Uma interpretação ingênua deste mito poderia implicar que o tradutor anónimo não passa de um mártir ao serviço de um herói em busca de vingança. O tradutor não quer morrer, e sabe perfeitamente que o texto traduzido declara a sua morte às mãos de alguém digno de encontrar as Irmãs do Destino. Mas a palavra-chave, neste caso, é sacrifício, cuja origem etimológica latina, *sacrificium*, significa *ato sagrado*. Para haver um sacrifício, tem de haver derramamento de sangue, e o sangue tem de ser do tradutor: só quem conhece a língua sagrada pode traduzir para o profano. O conhecimento possuído por muitos é profano, e o conhecimento possuído por poucos é sagrado. O tradutor tem de morrer anónimo, sem nome e sem glória.

Consideramos ser este o momento indicado para analisarmos a etimologia do nome Kratos. De acordo com o *H. G. Liddell and R. Scott Greek-English Lexicon*, a palavra *krátos* apresenta oito sentidos essenciais: “strenght...might...rule...sovereignty...authority...possession...mastery...victory”.³⁶ A personagem Kratos personifica estes atributos como o ser belicoso que simboliza a luta pelo poder entre deuses, semideuses e homens. Ele começa por ser o filho bastardo de Zeus e de uma mulher, um semideus, depois alcança o estatuto de deus da guerra após a morte de Ares às suas mãos, e finalmente é relegado para a condição humana em consequência da traição da deusa Atena, que se sacrifica para salvar Zeus da morte que Kratos lhe tenta infligir.

Neste contexto, o Primeiro Tradutor pertence a uma elite restrita de tradutores de textos sagrados: só o seu sangue pode ser aceite como sacrifício. O texto é tão sagrado, tão exclusivo, que nas suas palavras está contido o sacrifício de quem o traduz. Apenas

³⁵ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. Xcalizors. *YouTube.com*. Xcalizors, 5 Jan. 2009. Web. 9 Ago. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=6tKe2WrsHYs>>

³⁶ *H.G. Liddell and R. Scott Greek-English Lexicon*. Oxford: Clarendon Press, 1996 (1843): 992.

Kratos pode forçar o tradutor a traduzir o texto e a oferecer o seu sangue como sacrifício, porque o tradutor já foi despojado de todos os atributos personificados pelo filho bastardo de Zeus. O tradutor até tem medo de morrer. Mas este medo não é o simples medo de morrer. Existem implicações maiores do que a própria morte, como podemos constatar no encontro entre Kratos e o Segundo Tradutor, no Auditório de Átropos:

Kratos observa o Segundo Tradutor atrás de um portão de metal.

Segundo Tradutor: Ghost of Sparta? It was foretold that you would come. I will not let you reach the Sisters!

O Segundo Tradutor salta subitamente do alto do Auditório para a sua morte. Kratos atravessa um espelho mágico que está no Auditório para voltar atrás no tempo, regressando ao momento exato antes de o Segundo Tradutor começar a correr para a beira do Auditório e suicidar-se, usa o Amuleto das Irmãs do Destino para fazer abrandar o tempo, conseguindo correr atrás do Segundo Tradutor e agarrá-lo antes de este saltar. Kratos obriga-o a traduzir o texto sagrado.

Kratos: Read the words!

Segundo Tradutor: Hear me, noble Sisters who forge our destinies. Another seeks an audience to change their fate...

Tal como com o Primeiro Tradutor, Kratos bate com a cabeça do Segundo Tradutor contra o livro sagrado, fazendo-o sangrar.

Segundo Tradutor: As proof that he is worthy...No, Kratos! This will be the end of us all! You must stop!

Kratos volta a bater com a cabeça do Segundo Tradutor contra o livro sagrado, fazendo-o sangrar mais uma vez.

Kratos: This is your purpose! Die with honor!

Segundo Tradutor: I give... my blood... to illuminate the way...

Kratos bate com a cabeça do Segundo Tradutor contra o livro sagrado pela terceira vez, matando-o, o que provoca mais uma vez uma enorme sangria, sendo aberta na totalidade a passagem para o Templo das Irmãs do Destino. O espírito de Láquesis surge mais uma vez perante Kratos.

Láquesis: Kratos, like the fiery Phoenix who is resurrected from his ashes, you too search for a second chance at life. Find these ashes and free the Phoenix. Only then will you find a path to the Temple of the Fates.³⁷

O Segundo Tradutor prefere suicidar-se a ter de traduzir o texto do livro sagrado e sacrificar-se por Kratos, porque sabe que, se este conseguir chegar ao Templo das Irmãs do Destino e alterar o curso da história, Zeus não o vai conseguir matar, e Kratos irá matar Zeus, tal como havia matado o deus da guerra Ares, filho de Zeus, no primeiro

³⁷ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. NextGenWalkthroughs. YouTube.com. NextGenWalkthroughs, 26 Jun. 2007. Web. 9 Ago. 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=RsDchF_ugHk>

título da série *God of War*. De certa forma, o Segundo Tradutor sacrifica-se por Zeus e não por Kratos. A morte de Ares foi um dos motivos do medo de Zeus, que temia que o seu próprio filho o matasse, tal como matou o seu irmão. A estrutura hierárquica do Olimpo é o que está em causa, e a morte de Zeus, Rei dos Deuses, implica a destruição do Olimpo.

Os dois tradutores não se querem sacrificar por Kratos porque estão ao serviço de Zeus e do sistema político do Olimpo, que restringe a autoridade aos deuses. Mas a autoridade das Irmãs do Destino é ainda maior do que a sua. Elas detêm o poder de alterar o destino de todos, incluindo o dos próprios deuses. Por isso, os textos que permitem o acesso ao Templo das Irmãs do Destino estão bem escondidos, bem protegidos por guardiães, e os tradutores são poucos e sagrados. O objetivo consiste em vedar aos homens o acesso às *Moirai*, ou seja, a elitização do poder político e da autoridade a ele associada.

A partir do momento em que o conhecimento sagrado cai em mãos profanas, toda a estrutura política do Olimpo se desmorona. Esta também foi a razão pela qual Zeus deu a ordem ao deus ferreiro Hefesto para que agrilhoasse Prometeu, considerado um traidor, por ter roubado o fogo divino de Zeus para o dar aos homens. *Traduttore, traditore*. Prometeu foi condenado a passar os seus dias agrilhado ao Monte Cáucaso, onde uma voraz águia lhe devorava todos os dias o fígado, que se regenerava sempre após a dilaceração. Em *God of War II*, é Kratos (e não Hércules) que liberta Prometeu do seu tormento, disparando as flechas do Arco de Tífon, quebrando as correntes que o sustentavam e fazendo-o cair nas brasas do fogo do Olimpo, o que provoca a sua morte. A tradução é uma luta eterna pela conquista do poder político, uma disputa mortal entre deuses e homens pelo estatuto divino.

III. *Omnis vestri substructio es servus ad nobis*

“Home is where the heart war is.”
Homefront

O título do nosso terceiro capítulo é, previsivelmente, uma expressão numa língua estrangeira, ou, melhor dizendo, na língua morta que é o latim. A sua origem está associada às forças especiais militares norte-americanas conhecidas como *Black Ops*, e pode ser encontrada num emblema cosido nas suas fardas oficiais. O assunto é discutido de forma detalhada na obra *I Could Tell You But Then You Would Have to Be Destroyed*

by Me: *Emblems from the Pentagon's Black World* (2007), da autoria de Trevor Paglen. Não é este o local apropriado para analisar o simbolismo subjacente à indumentária das forças militares secretas norte-americanas, mas podemos desde já indicar que a expressão latina é uma tradução (errada) de outra tradução (errada) de uma expressão incluída na versão localizada em inglês do videojogo japonês *Zero Wing* (1989):



Figura 1 – O célebre *meme* da Internet *All your base are belong to us*, popularizado pela localização em inglês do videojogo japonês *Zero Wing*.³⁸

A versão localizada em inglês contém a expressão *All your base are belong to us*, um fraseado típico das traduções (erradas) de línguas asiáticas (e não só) para inglês conhecidas como representando a variante não oficial da língua inglesa jocosamente denominada *Engrish* (dada a confusão que os japoneses fazem entre os sons ingleses *r* e *l*). A expressão latina *Omnis vestri substructio es servus ad nobis* traduz-se de forma literal para português como *Toda a vossa base é escravo para nós*, o que não é exatamente o mesmo que a versão inglesa, mas a ideia de uma tradução errada feita a partir de outra tradução errada persiste na versão latina, como podemos observar através do emblema das fardas oficiais dos *Black Ops*:



Figura 2 – Emblema oficial das fardas militares dos *Black Ops*, com o mote *Omnis vestri substructio es servus ad nobis* adaptado do *meme* da Internet *All your base are belong to us*.³⁹

³⁸ Knowyourmeme.com. Web. 7 Set. 2011. <<http://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us>>

A frase do videogame *Zero Wing* representa uma premissa que é, na verdade, um cliché dos videogames de ação: o jogador controla uma personagem pertencente a um território estável, depois este território é invadido por forças alienígenas, e a sua missão será ajudar os seus conterrâneos a resistir à invasão, ripostando com o exército doméstico. Nada que não tenhamos já lido em romances ou visto em filmes. O tom imperialista da frase *All your base are belong to us*, conquanto seja menos eloquente do que a tradução latina (as frases mais disparatadas adquirem uma eloquência surpreendente quando são traduzidas para latim), é simbólica de um *topos* clássico das metáforas utilizadas para descrever o ato de traduzir, *a conquista*. Uma das citações mais utilizadas na teoria da tradução ocidental para exemplificar a metáfora da tradução-como-conquista encontra-se na carta de São Jerónimo enviada a Pamáquio, em 395 D.C.:

Texto original de São Jerónimo:

Dies me deficiet si omnium qui ad sensum interpretati sunt testimonia replicauero. Sufficit in praesenti nominasse Hilarium confessorem qui homilias in Iob et in psalmos tractatus plurimos in Latinum uertit e Graeco, nec adsedit litterae dormitanti, et putida rusticorum interpretatione se torsit, sed quasi captiuos sensus in suam linguam iure transposuit.

Tradução de Aires A. Nascimento:

Um dia seria pouco para reproduzir os testemunhos de todos os autores que traduziram pelo sentido. De momento, basta referir Hilário, o Confessor, que verteu as homilias sobre Job e vários tratados sobre os Salmos para latim a partir do grego; em vez de se agarrar à letra que entorpece e de se contorcer em tradução de mau gosto de analfabetos, como que cativou o conteúdo e o transportou para a sua própria língua, por direito de vencedor.⁴⁰

A ideia de que é possível pegar no sentido (*sensus*) de um texto, arrancá-lo desse texto, e transportá-lo para outro texto parece-nos, a nós, bastante ingénua. Mas não nos devemos esquecer de que a conquista representa, neste passo da carta de São Jerónimo, apenas uma metáfora para a tradução. De acordo com a teoria e com a prática da desconstrução propostas por Jacques Derrida, o sentido é um *efeito* da língua, gerado através do jogo operado nos interstícios das línguas através da diferença existente entre as diversas palavras que constituem o sistema linguístico de cada língua. Impulsionados por este jogo, os sucessivos sentidos vão sendo criados ao longo das sucessivas interpretações realizadas historicamente. Segundo Kathleen Davis, na obra

³⁹ Trevor Paglen. *Paglen.com*. Trevor Paglen, Ago. 2009. Web. 7 Set. 2011. <http://www.paglen.com/pages/odds_n_ends.html>

⁴⁰ São Jerónimo. *Carta a Pamáquio sobre os Problemas da Tradução*, Ep. 27. Tradução de Aires A. Nascimento. Lisboa: Edições Cosmos, 1995: 64-65.

Deconstruction and Translation (2001), é impossível extrair o sentido de um texto porque, *ab origine*, não existe nenhum sentido:

If we think of Derrida's extension of Saussure's formulation – that in the chain or system of signification each concept refers to the other “by means of the systematic play of differences” (for instance, the play among various terms for temperature and the circumstances of their context) – then we can see that this play of differences is the requirement for meaning. It is perhaps important to repeat here that this “play of differences” does not merely refer to obvious ambiguities or to wordplay (although wordplay, which calls attention to the self-reference of language, superbly illustrates this differential play). All language, in order to be language, generates meaning through this systemic movement, or play of differences. Since meaning cannot precede *différance*, there can be no pure, totally unified origin of meaning, as the story of Babel reminds us.⁴¹

Consideramos que a argumentação de Kathleen Davis está viciada à partida. A afirmação de que não pode haver uma origem totalmente unificada de sentido representa uma tautologia. A existência de um dado sentido numa língua implica a geração de movimento, diferindo de si para deixar de ser língua e passar a ser sentido, e as origens são origens precisamente porque ainda não houve a possibilidade de deslocação no tempo e no espaço. Nunca pode haver um sentido para as origens, porque as origens são justamente o que nunca teve passado e ainda não tem futuro, tal como o zero de uma escala é uma convenção adotada de forma arbitrária.

Como exemplo, passemos à desconstrução de Jacques Derrida. Como podemos desconstruir uma pessoa? Pelo nome próprio, claro, *son nom propre*. O nome próprio é, a um tempo, traduzível e intraduzível, porque pertence e não pertence à língua. Qual é a tradução portuguesa de Jacques Derrida? Simples, *já que dê, ri, dá*. A partir do momento em que tudo é permitido, escolhe, ri-te, e fá-lo: o som é o sentido escolhido. Derrida, de acordo com Anthony Pym, “sold himself to the United States as a reader of Shakespeare, as a client of literary institutions, and as a less-than-radical indeterminist”;⁴² pela mesma ordem de ideias, William Shakespeare vendeu-se à Rainha Isabel I como um encenador shakespeariano, e enriqueceu (segundo os relatos históricos de que dispomos, era um encenador shakespeariano mesmo muito bom). Talvez Pym sinta uma ponta de inveja em relação a Derrida; afinal, a ele ninguém o quis comprar.

De facto, os diversos sentidos criados ao longo da História têm sempre uma ideologia, uma subjetividade, uma posição política e ética, mesmo que inconscientes,

⁴¹ Kathleen Davis. *Deconstruction and Translation*. Manchester, UK & Northampton, MA: St. Jerome Publishing, 2001: 15.

⁴² Anthony Pym. “On Indeterminacy in Translation: A Survey of Western Theories”. Anthony Pym, 2008. Web. 7 Set. 2011. <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/2008_%20Indeterminacy.pdf>

que os geram.⁴³ Todas as traduções são *segundo o sentido*, mesmo as de orientação literal. Uma tradução *segundo a letra* não é mais do que uma tradução cuja possibilidade de gerar futuros sentidos será criada com o condicionamento adicional de uma tentativa de transportar para o texto de chegada as palavras do texto de partida traduzidas de forma literal, ou seguindo as suas estruturas morfossintáticas, como São Jerónimo exemplifica no caso excepcional da tradução da Bíblia:

Texto original de São Jerónimo:

Ego enim non solum fateor, sed libera uoce profiteor me in interpretatione Graecorum absque scripturis sanctis, ubi et uerborum ordo mysterium est, non uerbum e uerbo sed sensum exprimere de sensu.

Tradução de Aires A. Nascimento:

Pela minha parte, realmente, não apenas confesso, mas proclamo a plenos pulmões que quando traduzo os textos gregos – que não sejam as Sagradas Escrituras (onde até a estrutura da frase é mistério) – não é palavra a palavra, mas o sentido que eu exprimo.⁴⁴

Traduzir *palavra a palavra* é traduzir segundo o sentido, de entre os possíveis, mais conveniente à ideologia que apoia a tradução de tipo *palavra a palavra*, sendo, pois, uma escolha deliberada, consciente. Mas, mesmo assim, não há apenas uma forma de traduzir palavra a palavra, pois existe a possibilidade de traduzir de diversas formas e, ao longo da história, de acordo com as diferentes ideologias que apoiam esse tipo de tradução. A nossa escolha de traduzir *sensus* como *sentido* (ou seja, uma tradução segundo a letra e não segundo o sentido) e não como *conteúdo*, como o fez Aires A. Nascimento em 1995, é a escolha mais conveniente à nossa argumentação no momento histórico representado pela presente dissertação em 2011, sendo, então, uma escolha ideológica, ética e política, deliberada e consciente.⁴⁵

⁴³ Escolher traduzir segundo a letra também implica fazer uma escolha, e esta é um ato ético-político. Os animais considerados irracionais fazem-no, a fauna e a flora também o fazem, assim como as pedras. Uma relação de simbiose entre uma rocha e musgo implica a existência de uma capacidade volitiva por parte destes dois tipos de matéria. O musgo encontra na rocha um lugar para fixar as suas raízes e poder fazer a fotossíntese, e a rocha tem a ajuda do musgo para desacelerar o seu processo de erosão. Esta relação de cooperação resulta do instinto da matéria que tende a catalisar a sua transformação, e é precisamente este instinto que permite a escolha, a qual depende da possibilidade da existência de dúvidas perante as condições mutáveis do ambiente. A resistência que as rochas oferecem à mudança, no entanto, é impotente para impedir a erosão e consequente desmineralização, que advém da ação contínua dos elementos como o vento, o sol e a chuva; a mudança acaba por ser inevitável devido à própria constituição mineral das rochas, que representa a vontade da sua matéria, a qual tende a decompor-se. As máquinas, sendo programáveis, não podem fazer escolhas nem adaptar-se às condições ambientais, mas apenas obedecer a regras programadas através de mecanismos concebidos pela inteligência humana.

⁴⁴ *Id. Ibid.*: 60-61.

⁴⁵ O substantivo português *sentido* é cognato do substantivo latino *sēnsus, ūs*, o qual deriva do verbo latino *sentio, īs, īre, sēnsi, sēnsu*; daí afirmarmos que traduzimos segundo a letra quando escolhemos o

Não queremos com isto dizer que a escolha de Aires A. Nascimento resultou de um erro, apenas que a escolha que originou este sentido, a partir da interpretação subjetiva do tradutor, assim como os sentidos futuros projetados por ela, não têm, nem nunca poderão ter, uma determinação absoluta e unívoca. A implicação da nossa escolha é que, ficando presos à letra, sendo escravos do texto de partida do presente, libertámos o sentido da prisão do texto de chegada do passado, colocando no seu lugar a nossa escolha como um novo cativo no texto de chegada presente, donde podemos retirar o seguinte corolário: todas as traduções são, simultaneamente, esclavagistas e libertárias. Vejamos agora a tradução inglesa de Paul Carroll do primeiro passo citado da carta de São Jerónimo:

Time would run out if I were to mention all those who have translated according to this principle. Here it is sufficient to notice Hilary the Confessor as an example for the rest. When he turned some homilies on Job and several Psalms from Greek into Latin, he did not bind himself to the drowsiness of literal translation, or allow himself to be chained to the literalism of an inadequate culture, but, like some conqueror, he marched the original text, a captive, into his native language.⁴⁶

Podemos ver, nesta tradução, que Paul Carroll escolheu dois termos, *bind/chained* (prender/acorrentado), em vez de um, para o termo latino referente à ação de se juntar a algo, *adsedit*, ao invés de Aires A. Nascimento, que escolheu o termo *agarrar*. A “tradução de mau gosto de analfabetos” do tradutor português passou ao eufemístico “literalism of an inadequate culture” do tradutor anglo-saxónico, e o mero “conteúdo” passou à totalidade do “original text”.

Tal como, nas sociedades contemporâneas, os novos ditadores prometem a liberdade aos povos que escravizam, também todas as novas traduções trazem consigo, à laia de uma promessa utópica, a expectativa veladamente insidiosa de uma libertação das correntes do passado. *Traduttore, dittatore*.

Aliás, como afirmámos acima, não existe uma tradução independente de uma agenda política. A exceção, como é óbvio, será a representada por aqueles tradutores inexperientes que produzem a “tradução de mau gosto de analfabetos” caracterizada pelo literalismo específico que associamos, normalmente, à ingenuidade dos tradutores que ainda não aprenderam a libertar-se das estruturas da língua de partida, ficando

termo português *sentido* para traduzir o termo latino *sensus*, cf. *Dicionário de Latim-Português*. Porto: Porto Editora, 2001 (1966): 612. No entanto, não há nada que nos obrigue a seguir a etimologia latina do termo português, a não a ser a nossa própria argumentação, ou seja, a tese que queremos demonstrar.

⁴⁶ Douglas Robinson. *Western Translation Theory from Herodotus to Nietzsche*. Manchester, UK & Northampton, MA: St. Jerome Publishing, 2002 (1997): 26.

presos à letra do texto original. Para estes tradutores, nunca há escolha consciente, porque esta implica o discernimento entre várias alternativas; para quem tudo é igual, a decisão resulta sempre automática; não há a possibilidade de uma escolha consciente, apenas um impulso cego gerado por uma escolha inconsciente, e quem age inconscientemente não pode ter uma agenda política própria.

Na obra *Deconstruction and Translation* (2001), a autora Kathleen Davis analisa o conceito de *indecidibilidade* segundo Jacques Derrida:

A decision in this sense is never simply an attempt to make the ‘right’ (and therefore already decided) choice from predetermined or ‘presented’ options...Only when faced with an impossible decision – one for which a pre-existing ‘right’ choice is not ‘presented’ – do we decide. For translation studies, which has for some time been focusing on the decision-making process of the translator, the implications are enormous. The meaning of any text is undecidable, since it is an effect of language and not something that can be extracted and reconstituted. Translators must therefore make decisions in this strong sense. The decision-making process is one of the reasons that translations are performative events, rather than replays of events that have already happened. These implications cut two ways: they support the arguments, advanced by Venuti, for instance, that translators should receive treatment and recognition comparable to that of authors; on the other hand, they destroy the ruse that one can ever ‘simply’ translate – translations are ethical-political acts.⁴⁷

Compreendemos agora melhor a metáfora de São Jerónimo, que, de acordo com Aires A. Nascimento, afirma que o tradutor, “em vez de se agarrar à letra que entorpece e de se contorcer em tradução de mau gosto de analfabetos, como que cativou o conteúdo e o transportou para a sua própria língua, por direito de vencedor”, e, de acordo com Paul Carroll, “he did not bind himself to the drowsiness of literal translation, or allow himself to be chained to the literalism of an inadequate culture, but, like some conqueror, he marched the original text, a captive, into his native language”.

O que São Jerónimo advoga na sua carta, a sua ideologia e a sua posição ético-política, é que, exceto no caso da Bíblia, o tradutor não deve ser escravo da letra do original, mas sim, *iure* (justamente, com justiça, com razão), por direito de vencedor ou conquistador (*like a conqueror*), deve arrebatá-lo o sentido que mais lhe convém do texto original como se fora um escravo (*sed quasi captivos sensus*) e transportá-lo para a sua língua materna (*in suam linguam transposuit*), tal como a versão latina presente nos emblemas dos *Black Ops*. Podemos mesmo dizer que o mote *Omnis vestri substructio es servus ad nobis* consiste num *mise-en-abyme* semântico: uma tradução errada em latim de uma tradução errada em inglês (*All your base are belong to us*), que aprisiona

⁴⁷ Kathleen Davis. *Deconstruction and Translation*. Manchester, UK & Northampton, MA: St. Jerome Publishing, 2001: 51.

um sentido já de si aprisionado de um original japonês opaco, num ato imperialista de tradução-come-conquista que afirma a tomada de posse do território conquistado.

Para reforçar o nosso ponto de vista, introduzamos na nossa argumentação uma frase de teor poético do artista de música hip-hop português Allen Halloween. A frase é a seguinte: “Eu tenho a alma negra, grande demais para qualquer algema”.⁴⁸ Se traduzirmos esta frase para inglês como *My soul's tainted black, it's way too big to be enchained*, a cor negra já não é um estado da alma, mas sim a cor com a qual a alma está manchada; e, em vez de uma qualquer algema, é de correntes que a alma está livre. Por mais que mudemos, por mais que traduzamos de novo, nunca deixamos de escravizar o sentido que escolhemos, mesmo que libertemos o anterior.

Observemos agora a epígrafe do presente capítulo. *Home is where the heart is* é um provérbio da língua inglesa que significa, muito simplesmente, que o sentimento de pertença não depende da localização geográfica. Pertencemos aos nossos afetos, sentimo-nos em casa onde nos sentimos bem. Os relatos positivos de histórias de emigração descrevem, vezes sem conta, o modo como o emigrante se sente mais em casa fora da pátria do que dentro da mesma.

No videogame *Homefront* (2011), criado pela produtora norte-americana recém-extinta Kaos Studios, o jogador controla a personagem Robert Jacobs, um ex-piloto de helicópteros das forças militares norte-americanas. No ano 2025, depois de alcançar a anexação da Coreia do Sul e do Japão ao seu território, a Coreia do Norte invade os Estados Unidos. Dois anos mais tarde, as tropas norte-coreanas forçam Jacobs a sair da sua casa em Montrose, Colorado, sendo levado para um campo de reeducação no Alasca. A caminho do seu destino, o autocarro que transporta Jacobs é intercetado por elementos pertencentes à resistência norte-americana. Juntos, decidem lançar-se numa série de missões com vista à eliminação das forças invasoras norte-coreanas.

Durante as missões, os nossos companheiros de guerra dão-nos instruções em inglês que nos guiam através dos diferentes terrenos de batalha. Uma comunicação eficaz será essencial para a sobrevivência individual e coletiva, e a língua inglesa acaba por ser o fator de identificação principal. Os que falam inglês norte-americano são *dos nossos*, são a nossa identidade e a nossa bandeira. Os que falam coreano são *o inimigo*, o incompreensível, o que está por traduzir, por assimilar. O mote do videogame *Homefront*, escrito num cartaz publicitário, é o seguinte:

⁴⁸ Allen Halloween. *Allenhalloween.com*. Allen Halloween, Out. 2011. Web. 30 Out. 2011. <<http://www.allenhalloween.com/about>>



Figura 3 – Cartaz publicitário referente ao videogame *Homefront*, com o mote *Homefront: Home is where the heart war is.*⁴⁹

“Home is where the ~~heart~~ war is” é uma modificação do provérbio da língua inglesa que introduz uma ambiguidade por reter a palavra substituída, *heart*, com um traço vermelho que indica o termo rasurado; a palavra substituta, *war*, está manuscrita também a vermelho. O soldado norte-americano está vendado com uma bandeira da coligação Coreia do Norte/Coreia do Sul/Japão, o que simboliza o impulso cego de resistência de um povo oprimido, invadido, colonizado e escravizado por um povo opressor, invasor, colonizador e escravizador. *Homefront* parece ser uma espécie de experiência catártica (afinal, a produtora do videogame é norte-americana), uma tentativa de esconjurar os fantasmas da tragédia do 11 de setembro de 2001.

A queda das Torres Gémeas resultou de uma incapacidade, por parte da cultura norte-americana, de traduzir a cultura islâmica (pelo menos na sua vertente extremista), e vice-versa. Não foi a mera questão de uma incapacidade de traduzir línguas, mas sim da incapacidade de traduzir culturas como entidades específicas, herméticas. Como afirma Anthony Pym no artigo ‘Localization and the Training of Linguistic Mediators for the Third Millennium’ (2002), resultante de uma comunicação apresentada um ano após o ataque ao World Trade Center,

When there is failure in cooperation between cultures, the result can be far worse than a mere misunderstanding. The desire to negate the dignity of the other, for example, is a problem between cultures, not just between languages. And that desire, the zeal for the supremacy of one culture to the exclusion of others, is what we are dealing with at this beginning of this millennium. Our recent and approaching wars are not particularly between languages, nor between sexes, nor especially between social classes or economic systems, nor even between religions as theological creations or races as biological facts. The devastating struggles of our age are between cultures as complex identity structures, all trying to bring together elements on all these levels. In the Balkans and here in the Middle East, these are struggles between neighbours who understand each other’s *words* only too well. The avoidance of linguistic misunderstanding will not solve the major problems, just as comprehension of the words in Hollywood scripts will not create cinematographic diversity, any more than decoding a Help File

Amazon.com. Web. 7 Set. 2011. <http://www.amazon.com/Homefront-Blindfold-Poster-Print24x36/dp/B0057YBIBY/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1312925283&sr=8-2>

will liberate us from Microsoft culture. Linguistic mediation can be found in all these areas; cultures can be found on all these levels; but the aim of the exercise requires something more.⁵⁰

A expressão-chave desta citação é “the devastating struggles of our age are between cultures as complex identity structures”, o que aproxima o impulso marcial da afirmação de uma identidade. As guerras podem eclodir entre grupos culturais pertencentes à mesma nação, etnia ou religião precisamente porque a tradução não existe *dentro* do mesmo sistema linguístico, entre falantes da mesma língua. O problema essencial é que dois grupos culturais diferentes, com identidades diferentes, são como duas línguas diferentes, independentemente de falarem ou não a mesma língua, sendo necessária uma tradução agressiva que resulta num estado de guerra.

Quando o território ocupado por um grupo cultural é invadido por um grupo cultural exterior, este grupo também invade a identidade do primeiro enquanto grupo cultural: “Home is where the heart is”. A única resposta possível a essa invasão será a afirmação da própria identidade através da guerra: “Home is where the war is”. A pátria é a identidade, e a guerra a tradução. A fundação da identidade está sempre associada à guerra, porque a asserção de uma identidade depende de pelo menos uma identidade exterior contra a qual possamos combater. Por isso verificamos, sem exceção, em todas as literaturas pós-coloniais do século XX, a tentativa da construção de uma identidade por oposição à identidade do ex-colonizador. Como afirma Edward W. Said na obra *Culture and Imperialism* (1994),

Self-definition is one of the activities practised by all cultures: it has a rhetoric, a set of occasions, and authorities (national feasts, for example, times of crisis, founding fathers, basic texts, and so on), and a familiarity all its own. Yet in a world tied together as never before by the exigencies of electronic communication, trade, travel, environmental and regional conflicts that can expand with tremendous speed, the assertion of identity is by no means a mere ceremonial matter. What strikes me as especially dangerous is that it can mobilize passions atavistically, throwing people back to an earlier imperial time when the West and its opponents championed and even embodied virtues designed not as virtues so to speak but for war.⁵¹

Existe algo de falacioso no argumento de Edward W. Said: parece-nos que pretende separar as ocasiões que celebram a identidade de um povo (*national feasts, times of crisis, founding fathers, basic texts*) da circunstância particular da guerra. Isto é, a asserção da identidade, assim como as ocasiões cerimoniais que a celebram, são

⁵⁰ Anthony Pym. “Localization and the Training of Linguistic Mediators for the Third Millennium”. Paper presented to the conference “The Challenges of Translation & Interpretation in the Third Millennium”, Zouk Mosbeh, Lebanon, May 27, 2002. *Usuaris.tinet.cat*. Anthony Pym. Web. 7 Set. 2011. <<http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/beirut.pdf>>

⁵¹ Edward W. Said. *Culture and Imperialism*. London: Vintage, 1994: 42.

independentes de todo e qualquer momento no passado em que a guerra era uma realidade vivida pelo Ocidente imperial e pelos povos colonizados. Mais a mais, as virtudes que estes dois incorporavam no passado não o eram na aceção moderna da língua inglesa (*virtues*), mas sim na aceção latina do termo *virtus*, que, de acordo com o *Dicionário de Latim-Português* da Porto Editora, tem a seguinte definição:

virtus, ūtis <vir> f. **1.** (*sent. etimológico*) qualidades (físicas e morais) que distinguem o homem, força própria dos homens; **animi virtus corporis virtuti antepositur** Cic. as qualidades espirituais estão acima das físicas; **2.** Coragem, bravura, vigor, energia, qualidades viris; **Helvetii reliquos Gallos virtute praecedunt** C. os Helvécios superam em bravura os restantes Gauleses; **3.** valor, mérito, qualidades; **ejus vitia sunt emendata virtutibus** C. Nep. Os seus defeitos são compensados pelas suas qualidades; **tua divina virtus** Cic. o teu grande talento; **4.** virtude (amor e prática do bem), virtude, perfeição moral; **omnia praeter virtutem caduca sunt** Cic. tudo, excepto a virtude, dura pouco; **5.** a Virtude [deusa dos Romanos]; **6.** (falando de animais e coisas) qualidades, valor; **equi virtus** Cic. o valor, o merecimento de um cavalo; **virtus navium** Liv. boa construção dos navios.⁵²

Como podemos ver, o conceito de *virtus* permitia ao mesmo tempo reunir atributos morais e físicos, o que implicava a interdependência entre as qualidades viris e a prática do bem: um homem bom e forte era um guerreiro; um homem mau e fraco era um cobarde. À medida que a palavra *virtus* foi sendo traduzida ao longo da história das línguas românicas, foi perdendo o sentido bélico, transformando-se no seu oposto. Hoje em dia, um homem cheio de virtudes é incapaz de cometer um ato violento.

Mas todas aquelas ocasiões que celebram a identidade de uma determinada cultura, os feriados nacionais, os textos fundadores de uma literatura nacional, os pais da nação, não celebram também a guerra? Não era o primeiro Rei de Portugal, D. Afonso Henriques, *O Conquistador*? Não celebra o 5 de Outubro a vitória da república portuguesa sobre o anterior regime monárquico? Não são *Os Lusíadas* a celebração do império português, da conquista de territórios exteriores à pátria? Todas as identidades nascem do impulso marcial, e todas as identidades necessitam sempre de celebrar as vitórias que confirmaram a sua existência como entidades singulares, o seu nascimento.

No filme *Enemy at the Gates* (2001), uma União Soviética em escombros encontra-se ocupada em 1942 pelo exército alemão. O soldado soviético Vassili Zaitsev é eleito o herói da nação depois de matar uma série de oficiais alemães e salvar o Comissário Danilov. Após ser promovido a atirador furtivo do exército soviético, Vassili vê-se confrontado com a tarefa de eliminar o Major Konig, um atirador furtivo alemão de topo que foi, por sua vez, incumbido de assassinar Vassili. Tania, uma

⁵² *Dicionário de Latim-Português*. Porto: Porto Editora, 2001 (1966): 709.

académica soviética com conhecimentos avançados de língua alemã, é contratada pelo Comissário Danilov para trabalhar nos serviços de inteligência do exército soviético. Assim que sabe da captura e da morte dos seus pais às mãos do exército alemão, Tania decide pedir a transferência para a infantaria. O Comissário Danilov tenta demovê-la das suas intenções:

Comissário Danilov: Listen to me, Tania. The Germans are throwing everything at us. If they're lucky, one in ten of these soldiers will come back alive. You're highly educated. You know languages. Every intercept you translate saves hundreds of lives. Every message you decode kills thousands of theirs. You have a duty to survive. Vassili was born to fire a gun. That's what he knows. You and I were born for a different purpose. If Vassili were here, he would tell you the same thing.

Toda a vantagem estratégica numa situação de guerra, ou de tradução, implica sempre a existência de uma identidade híbrida, uma contaminação da língua a destruir ou traduzir. É necessário sacrificar a suposta pureza de uma língua para se traduzir outra língua, outra identidade. De facto, é necessário destruir a própria identidade, a sua unidade ilusória, e assimilar, de forma autofágica, os elementos da língua e da identidade exteriores que se misturam, como num cadinho, com os destroços da própria identidade e língua interiores.

Muitos telespectadores norte-americanos ficaram surpreendidos ao saber que o ator Hugh Laurie, o protagonista da série de televisão norte-americana *Dr. House*, era, na verdade, inglês. O sotaque norte-americano de Hugh Laurie era tão perfeito que praticamente ninguém o identificou como inglês quando a série começou, dado ser um ator quase desconhecido pelos americanos até à sua participação em *Dr. House*. A maneira como falamos e agimos pode ocultar a nossa identidade, precisamente porque a identidade não é imutável. Os espões trabalham segundo este mesmo princípio.

Tania sabe línguas, e a sua utilidade na guerra é a de traduzir o inimigo através dos serviços de inteligência; a morte dos pais leva-a, como um impulso cego de um tradutor inexperiente, a produzir a “tradução de mau gosto de analfabetos”, ou “the literalism of an inadequate culture” de que fala São Jerónimo, e a ficar presa a esse impulso. O repto de Danilov dirigido a Tania encaminha-a para a tradução que salva centenas de vidas e mata milhares de inimigos, de direito de vencedor ou conquistador. Vassili, o atirador furtivo que tem como objetivo traduzir com a mira da sua espingarda a posição do inimigo e matá-lo com precisão cirúrgica, repetir-lhe-ia exatamente o mesmo.

IV. Sacanas sem lei

“You little bastard!”
God of War III

O título do nosso quarto capítulo é a tradução oficial portuguesa do título do filme de Quentin Tarantino *Inglourious Basterds* (2009), o qual perpetua a tradição portuguesa de títulos estranhamente traduzidos. Se a tradução de *basterds* por *sacanas* não levanta grandes dúvidas, a escolha de *sem lei* por *inglourious* já se nos afigura mais problemática. Numa entrevista de Quentin Tarantino dada ao programa *David Letterman Saturday Night Live*, em 17 de agosto de 2009, o apresentador David Letterman interroga o realizador norte-americano acerca da grafia do título do filme:

David Letterman: Let me just ask you one thing. I don't know if this is a misprint or if this is intentional: *inglourious*, is that a British spelling, o-u-r-i-o-u-s?

Quentin Tarantino: No, that is a Quentin Tarantino spelling.

David Letterman: All right. And *basterds*, b-a-s-t-e-r-d-s, I always thought it was a-r-d-s?

Quentin Tarantino: Normally, in Webster's, I believe it is the *a*, alright... I threw the *e* in there. It's kind of, for lack of a better expression, a Basquiat-like touch.

David Letterman: I don't know what that means...

Quentin Tarantino: The only thing I can say about that, eh eh eh...

Se o próprio Quentin Tarantino não quer revelar o sentido da grafia, porque é que nos havemos de interrogar acerca dela? Talvez não tenha nenhum sentido. Mas isso não nos ajuda a compreender a tradução oficial portuguesa do título, *Sacanas sem lei*. É inútil (e inglório) consultar a entrada de um dicionário de inglês, porque as palavras *inglourious* e *basterds* não estão contempladas nele, apenas as palavras a partir das quais aquelas se formaram. Como David Letterman, também não sabemos qual é o sentido de “a Basquiat-like touch”.⁵³ Não há uma autoridade a quem recorrer. São palavras livres, estão fora do regime ditatorial dos dicionários: não têm lei, como *A-lex* de *A Clockwork Orange*. São palavras híbridas, nascidas fora das normas da língua inglesa, filhos bastardos de uma língua cristalizada num dicionário.

No filme *Inglourious Basterds*, a França está ocupada pelo exército alemão no ano de 1941. O Coronel Hans Landa faz uma visita à casa de uma família francesa que trabalha na pastorícia. Com o intuito de saber se a família francesa alberga judeus de forma clandestina, o detetive alemão das SS, que se apresenta ao pastor Perrier LaPadite em francês, pede-lhe que passem a falar em inglês, uma língua que Perrier também conhece, com o argumento de que o domínio do seu francês já atingiu o limite:

⁵³ Jean-Michel Basquiat (1960-1988) – artista norte-americano natural de Nova Iorque, que se popularizou como grafiteiro e membro do movimento artístico chamado *neo-expressionismo*.

Texto francês da versão original do filme:

Hans Landa: Monsieur LaPadite, je suis au regret de vous informer que j'ai épuisé l'étendue de mon français. Continuer à parler si peu convenablement ne ferait que me gêner. Cependant, je crois savoir que vous parlez un anglais tout à fait correct, n'est-ce pas?

Perrier LaPadite: Oui.

Hans Landa: Ma foi, il se trouve que moi aussi. Puisque nous sommes ici chez vous, je vous demande la permission de passer à l'anglais pour le reste de la conversation.

Texto francês da versão francesa do filme:

Hans Landa: Monsieur LaPadite, je dois dire que c'est toujours avec un grand plaisir que je pratique la langue de Molière. Il se peut néanmoins que je passe à l'anglais pour m'amuser au cours de la discussion, et vous me suivrez. Je crois savoir que vous parlez un anglais tout à fait correct, n'est-ce pas?

Perrier LaPadite: Oui.

Hans Landa: Ma foi, il se trouve que moi aussi. Puisque nous sommes ici chez vous, je vous demande la permission de commencer en français et de passer à l'anglais tout à l'heure.⁵⁴

Legendagem portuguesa do filme (tradução oficial portuguesa do texto francês original):

Hans Landa: Monsieur LaPadite...lamento informá-lo que já estiquei o meu francês até ao limite. Continuar a falá-lo tão imperfeitamente só serviria para me embarçar. Mas julgo saber que fala um inglês muito correcto, não é verdade?

Perrier LaPadite: Sim.

Hans Landa: Por acaso, eu também falo. Uma vez que estamos em sua casa, peço-lhe permissão para continuarmos em inglês o resto da conversa.

No texto francês da versão francesa do filme, que foi totalmente dobrada em francês, seria ilógico que o Coronel Hans Landa justificasse a passagem da conversa para inglês devido à exaustão do seu francês, o que levou à criação de uma versão alternativa do texto francês em que o Coronel pede a Perrier LaPadite para continuar a conversa em inglês simplesmente para se entreter ("pour m'amuser"). Na versão original, Hans Landa continua a conversa em inglês, uma língua que a família judia que se encontra escondida debaixo do soalho da casa, os Dreyfus, desconhece por completo. Depois de um longo interrogatório, percebendo que o inquirido está a esconder judeus debaixo do soalho da casa, o detetive alemão intima o pastor francês:

Hans Landa: You are sheltering enemies of the state, are you not?

Perrier LaPadite: Yes.

Hans Landa: You're sheltering them underneath your floorboards, aren't you?

Perrier LaPadite: Yes.

Hans Landa: Point out to me the areas where they're hiding.

O pastor aponta para os lugares onde os judeus estão escondidos.

Hans Landa: Since I haven't heard any disturbance, I assume that while they're listening, they don't speak English?

⁵⁴ Gabknight2005. *Replikultes.net*. Gabknight2005, 3 Out. 2010. Web. 7 Set. 2011. <http://www.replikultes.net/fiches/634/inglourious_basterds/replik/#1>

Perrier LaPadite: Yes.

Hans Landa: I'm going to switch back to French now, and I want you to follow my masquerade – is that clear?

Perrier LaPadite: Yes.

O Coronel Hans Landa retoma o francês.

Texto francês da versão original:

Monsieur LaPadite, je vous remercie pour le lait et pour votre hospitalité. Il me semble que nous en avons terminé. Ah, mesdames! (*If fait entrer des soldats allemands*) Je vous remercie pour le temps que vous m'avez consacré. Nous n'ennuierons pas votre famille plus longtemps. Donc monsieur...Mesdemoiselles...Je prends congé de vous et je vous dis... «Adieu » ! (*Les soldats mitraillent le plancher sous lequel se trouvent les Dreyfus*).⁵⁵

Legendagem portuguesa da versão original (tradução oficial portuguesa do texto francês original):

Monsieur LaPadite...agradeço-lhe o leite e a sua hospitalidade. Creio que terminámos. Minhas senhoras... (*manda entrar os soldados alemães*) Agradeço-lhe o tempo que me concedeu. Não incomodaremos mais a sua família. Portanto, senhor, meninas...despeço-me de vós e digo-vos...adeus. (*os soldados alemães metralham o soalho debaixo do qual estão escondidos os Dreyfus*).

A ignorância da família judia relativamente à língua inglesa, que o detetive calculou, custou-lhes a vida, exceto a uma das filhas, Shosanna, que consegue escapar da casa ilesa, vindo a adquirir mais tarde uma identidade francesa, com o nome Emmanuelle Mimieux, para poder evitar a perseguição dos soldados alemães na França. A única possibilidade de sobrevivência para os judeus era a ocultação da sua verdadeira identidade através da criação de uma identidade fictícia que a substituísse. Os judeus franceses sabiam francês, por isso era possível passarem despercebidos pelos soldados alemães. Eram híbridos de sangue judeu e língua francesa.

Numa tentativa de combater o exército alemão, o Tenente Aldo Raine, um norte-americano de sangue índio natural do Tennessee, cujo cognome é *The Apache*, comanda um grupo de oito soldados judeus americanos que são enviados para a França, os Sacanas (*The Basterds*). Na descrição da missão, o Tenente pede aos soldados que lhe entreguem 100 escalpes de 100 soldados nazis, de acordo com a tradição dos guerreiros índios norte-americanos.

Entre os soldados judeus está um austríaco, Wicki, que fugiu de Munique para os Estados Unidos durante a guerra, e que, conseqüentemente, é bilingue, falando alemão e inglês. A esta equipa junta-se o soldado alemão Hugo Stiglitz, que foi encarcerado pelos nazis depois de ter assassinado 13 oficiais da Gestapo, tendo sido libertado pelos Sacanas num assalto à prisão onde estava retido após a notícia dos seus atos ter chegado aos ouvidos do exército norte-americano.

⁵⁵ *Id. Ibid.*

Todos estes Sacanas têm uma identidade híbrida, são bastardos, incluindo Hugo Stiglitz, que matou os seus compatriotas nazis, passando a ser um pária alemão, exilado numa cela, excluído da sociedade alemã.⁵⁶ Só quando é libertado pelos Sacanas é que passa a ter uma nova identidade, a defender uma nova bandeira. Mas mesmo o Coronel Hans Landa também tem uma identidade híbrida, como podemos verificar no seguinte diálogo em inglês com Perrier LaPadite:

Hans Landa: Monsieur LaPadite, are you aware of the nickname the people of France have given me?

Perrier LaPadite: I have no interest in such things.

Hans Landa: But you are aware of what they call me?

Perrier LaPadite: I'm aware.

Hans Landa: What are you aware of?

Perrier LaPadite: That they call you "the Jew Hunter."

Hans Landa: Precisely! Now I understand your trepidation in repeating it. Before he was assassinated, Heydrich apparently hated the moniker the good people of Prague bestowed on him. Actually, why he would hate the name "the Hangman" is baffling to me. It would appear he did everything in his power to earn it. But I, on the other hand, love my unofficial title, precisely because I've earned it. The feature that makes me such an effective hunter of the Jews is, as opposed to most German soldiers, I can think like a Jew, where they can only think like a German or, more precisely, a German soldier.

Para poder capturar o inimigo, para poder traduzi-lo, é necessário ter uma identidade impura, híbrida. "The Jew Hunter" é um tradutor de identidades, um poliglota, alguém que vence o inimigo precisamente porque sabe como o inimigo age, como se move, como pensa, onde se esconde. De certa forma, ele já incorporou o antagonista na forma das línguas inglesa e francesa. Os soldados alemães estão limitados: só conhecem uma língua, uma identidade, uma bandeira, uma maneira de pensar. São os tradutores "de mau gosto de analfabetos" de que nos fala São Jerónimo. Estão presos à letra. Agem por impulsos cegos. São escravos do seu analfabetismo. O seu confronto com os Sacanas acaba sempre em derrota, porque os bastardos estão sempre um passo à frente no que toca ao pensamento militar. Os bastardos foram concebidos fora da pureza de uma língua, de uma identidade, de um território, de uma pátria.

Mas, por vezes, existe uma resistência ao progresso, à polinização cruzada que reconfigura o mapa genético das espécies. No que toca às línguas faladas por elementos de determinadas culturas, que nem sempre se limitam a uma única língua (os catalães

⁵⁶ As revoluções nascem no mesmo *pool* genético onde se encontram tanto os elementos que dirigem os regimes opressores como os elementos oprimidos. O objetivo dos revolucionários será, naturalmente, eliminar os elementos que partilham os seus genes cujos regimes opressores tendem, segundo os primeiros, à destruição da maior parte da população.

falam catalão e castelhano), as primeiras são decisivas para o sentimento de pertença, no que concerne à asserção de uma identidade cultural.

A resposta polémica de José Saramago, aquando de uma conferência realizada no Brasil, à observação de um estudante brasileiro que lhe disse que tinha dificuldade em compreender o seu sotaque – “a língua é minha, o sotaque é seu”⁵⁷ –, é sobremaneira reveladora da forma como a língua é instintivamente ligada ao sentimento de pertença e, neste caso, até de posse. Não basta *pertencer* à comunidade de falantes da língua portuguesa em Portugal, é preciso *possuir* a língua em exclusivo, como se a partilha da língua materna com uma cultura estrangeira fosse uma ameaça à estabilidade da identidade cultural construída com base nessa mesma língua.

A própria existência ou ausência de tradução de um texto que entra numa cultura estrangeira, isto é, o facto de o mesmo texto ser introduzido na cultura de chegada sob a forma de tradução ou na língua em que foi originalmente escrito, também pode ser indicadora da atitude da cultura de chegada perante aquilo que, sendo estrangeiro, consegue irromper por entre as suas barreiras linguísticas e culturais. Heather Maxwell Chandler e Stephanie O’Malley Deming descrevem as circunstâncias especiais que condicionam a importação de videojogos para o mercado francês:

In France, localized versions [of video games] are necessary by law. The Toubon law, enacted in August 1994, preserves the use of the French language in advertising and other products. This law was passed because there was concern that the English language was becoming more prevalent in France due to the influx of American movies and other forms of entertainment. This means all language assets in games must be localized into French in order for a game to be distributed in France.⁵⁸

Em França, o ato de traduzir é visto como uma forma de resistência, ou seja, não permitir ser conquistado pela língua inglesa e pela cultura norte-americana. O mais importante será impedir, a todo o custo, a invasão dos estrangeirismos de uma língua considerada como perigosamente imperialista. A utopia do estado puro da língua francesa deve ser preservada. Mas, por vezes, o passado histórico de uma nação pode condicionar, e até mesmo censurar, as perspetivas exteriores que são importadas para o meio cultural dessa nação:

⁵⁷ Luís Miguel Oliveira Cardoso. *Ipv.pt*. Luís Miguel Oliveira Cardoso. Web. 7 Set. 2011. <http://www.ipv.pt/millennium/pers12_sar.htm>

⁵⁸ Heather Maxwell Chandler & Stephanie O’Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): 46.

While Germany is more lenient than France is about the language assets in the game, they do censor violence more heavily than other European countries. For example, before 2003, blood was not allowed to be shown at all in any games distributed in Germany. Developers worked around this by either removing the blood altogether or changing it to a different color such as green. This means that even if publishers decide to distribute an English version of a game in Germany, they might still have to alter the game in order to sell it.⁵⁹

Daqui podemos retirar a seguinte conclusão: a violência gera valor financeiro. Por mais censura que seja imposta a um videogame, os consumidores vão sempre querer comprar videogames violentos. O passado nazi da Alemanha deixou marcas na sua tessitura cultural, que se expressa numa vontade de reprimir a violência do passado, de esconder a sua história. A partir de 2003, as pressões do mercado dos videogames levaram o governo alemão a alterar a sua política cultural, a mudar as leis e a ceder aos interesses económicos da indústria do entretenimento que teve o crescimento mais acelerado das últimas décadas. A importância da *independência contextual* do conteúdo dos videogames é vital para uma localização bem planeada:

Another related concept to consider is that of *contextual independence*. This essentially means that content elements become more independent the less they require their original context for meaning. Any content's meaning is typically dependent on a specific context of origin, but the more independent an element might be from that original context, the greater the potential for sensitivity. Content that tends to be more independent includes religious, political, and other cultural facets that are easily noticed regardless of the game context. The caveat here is thinking about pieces of content that may seem out of context for the game or generally misplaced. There is perhaps no better example of contextual independence than the use of the *swastika* symbol. A right-facing Nazi-style swastika symbol evokes a reaction regardless of how it's intended to be used in the game context. The symbol is so powerfully ingrained in public consciousness that even the left-facing Buddhist *manji* has been mistaken as being negative, and every use of this symbol in a fantasy environment will be easily noticed and cause reaction.⁶⁰

No videogame *Medal of Honor* (1999), a iconografia nazi, como o símbolo da suástica, por exemplo, foi censurada da versão alemã do videogame, assim como os vídeos presentes na versão original nos quais Adolf Hitler figura. A imagética nazi era simplesmente demasiado forte para uma Alemanha conservadora do ponto de vista historiográfico. A independência contextual da suástica levou à sua censura. No entanto, os criadores de *Medal of Honor* revelaram uma atitude bem-disposta e leve em relação à problemática nazi, fazendo o vídeo promocional *Deutsch Für Amerikanische Soldaten* onde oferecem lições de alemão aos jogadores que não dominam esta língua:

Lektion Eins: „Ihre papiere bitte.“ – Your papers, please.

⁵⁹ *Id. Ibid.*: 47.

⁶⁰ *Id. Ibid.*: 29-30.

Lektion Zwei: „Verzeihung, aber sie haben ihre granate vergessen.“ – Excuse me, but you forgot your grenade.

Lektion Drei: „Der amerikaner hat hundekuchen in der tasche.“ – The American has dog biscuits in his pocket.

Lektion Vier: „Rennt um euer leben – er hat `ne panzerfaust!“ – Run for your lives, he has a bazooka!⁶¹

O género *first-person shooter* (atirador de primeira pessoa) é o mais popular dos videojogos em termos de vendas no mundo inteiro. A perspetiva da primeira pessoa, a partir da qual enfrentamos, de arma de fogo em punho, um mundo hostil pululado por inimigos prontos a matar-nos, proporciona uma experiência de jogo tremendamente viciante. O atirador de primeira pessoa *Call of Duty 2: Black Ops* foi, até ao presente momento, o videojogo mais rentável de sempre, de acordo com o rácio dinheiro/tempo:

***Call of Duty: Black Ops* has set another record by becoming the best-selling video game in history.**

That's according to market research firm NPD which says it has sold 13.7 million units in the United States alone. Those numbers have helped it to take the top spot from former number one Wii Play. Released in November 2010, *Black Ops* is the seventh in the hugely popular Call of Duty Series. Developed by Treyarch, it takes gamers on a series of Cold War adventures and has already broken a series of sales records. NPD says the game's journey to become the highest-grossing entertainment release ever began with revenues of £223 million in its first 24 hours on sale. It then took six weeks to reach the \$1 billion (£647 million) mark. In achieving that, it joined an elite group of entertainment releases to reach the billion dollar mark, including Michael Jackson's *Thriller* album and James Cameron's 1997 hit film *Titanic*. Activision published the game and its CEO Bobby Kotick said: “Only *Call of Duty* and *Avatar* have ever achieved the billion dollar revenue milestone this quickly.”⁶²

Existe, todavia, um lado negro e sombrio da liberdade criadora individual das produtoras de videojogos. Tal como em qualquer arte, a ideologia política por detrás da conceção de um videojogo sobrepõe-se, por vezes, aos interesses estéticos ou comerciais, e o objetivo é mesmo utilizar os videojogos como veículos de propaganda racista. Como podemos ver a partir do seguinte exemplo retirado de *The Game Localization Handbook* (2011), o ódio em relação a uma raça ou a um grupo cultural considerados inimigos passa então a ser a força motriz que gera o que deveria ser apenas um objeto de desfrute estético e de entretenimento:

⁶¹ DreamWorks Interactive. *Medal of Honor*. 1999. Dorealshinji. *YouTube.com*. Dorealshinji, 8 Set. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=Y6DNjM4s-zw>>

⁶² Dan Whitworth. *Bbc.uk*. Dan Whitworth, 14 Mar. 2011. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/12734749>> (Todos os itálicos são nossos.)

Games are beginning to attract various cultural groups who often possess less-than-mainstream worldviews. They view the games medium as a way to promote their potentially fringe cultural contexts and help generate more appeal for their cause. Many of these titles are low-hanging fruit for media outlets that often use them as examples of how the video game industry is inherently negative and debased. This isn't a surprise when such games have included titles like *Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide*, *Ethnic Cleansing: The Game* (designed by and for neo-Nazis), *Special Force* (created by the Hezbollah to train their youth on how to kill Israelis), and *Border Patrol* (where the gamer tries to stop Mexicans from crossing into the United States).⁶³

A possibilidade de hibridação entre duas raças diferentes é um insulto para qualquer racista. A existência da excelência em indivíduos de raças diferentes provoca a inveja e revela a impotência dos elementos de uma raça considerada pelos mesmos como superior e pura. O recente massacre na ilha de Utøya, na Noruega, em 22 de julho de 2011, em que Anders Breivik, um ideólogo de extrema-direita norueguês, assassinou 69 jovens da *Arbeidaranes Ungdomsfylking* (Liga da Juventude Trabalhista), ou *AUF*, uma organização associada ao Partido Trabalhista Norueguês, é um exemplo cabal deste tipo de ódio.

No seu manifesto postado na Internet em 2011 com uma extensão de mais de 1500 páginas, *2083 – A European Declaration of Independence*, registado com a versão inglesa do seu nome, Andrew Brewick, o futuro assassino relata o seu entusiasmo pela aquisição do atirador de primeira pessoa *Call of Duty: Modern Warfare 2*, em fevereiro de 2010:

I just bought [*Call of Duty: Modern Warfare 2*], the game. It is probably the best military simulator out there and it's one of the hottest games this year. I played *MW1* [*Call of Duty: Modern Warfare*] as well but I didn't really like it as I'm generally more the fantasy RPG kind of person – *Dragon Age Origins* etc. and not so much into first person shooters. I see *MW2* [*Call of Duty: Modern Warfare 2*] more as a part of my training-simulation than anything else. I've still learned to love it though and especially the multiplayer part is amazing. You can more or less completely simulate actual operations.⁶⁴

À luz do que sabemos hoje, é óbvio que Anders Breivik pretendia concretizar no mundo real aquilo que antes tinha apenas simulado com o atirador de primeira pessoa *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Esta tragédia devia fazer-nos refletir. Independentemente da justificação do crime com uma alegada insanidade mental por parte do extremista norueguês, devemos analisar com prudência o manifesto onde relata

⁶³ Heather Maxwell Chandler & Stephanie O'Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): 26.

⁶⁴ Anders Breivik. *Ansa.it*. Anders Breivik, 2011. Web. 7 Set. 2011. (Nota: Este documento, em formato PDF, não está paginado, sendo por isso impossível indicar as páginas correspondentes a cada citação. Todos os itálicos são nossos.) <http://www.ansa.it/documents/1311520015929_2083+-+A+European+Declaration+of+Independence.pdf>

a sua experiência pessoal. De onde vem este ódio? Porquê a escolha de vítimas inocentes? Breivik estabelece como prioridade número um a tradução do manifesto escrito em inglês para as línguas alemã, francesa e espanhola:

Priority objective - translating the book to German, French and Spanish.

I highly recommend that especially a French, German and Spanish patriot takes responsibility and ensures that this compendium is either distributed and/or translated to your respective language. It should be distributed to torrents, websites, Facebook groups and other political groups where there are high concentrations of cultural conservatives/nationalists/patriots. I have been unsuccessful to efficiently distribute the compendium to especially French, German and Spanish speaking individuals due to language barriers. It is therefore essential that someone steps up and takes responsibility to distribute it to as many as humanly possible. If you, yourself, are too busy, unavailable or unable to contribute to help translate it, please do contact one of many cultural conservative/nationalist intellectuals/writers/journalists in your country. Contact individuals you know who are not afraid to operate outside the boundaries of political correctness. We, the right wing Resistance Movements of Europe depend on efficient redistribution of this vital information included in this compendium. The efficient distribution of this book to all nationalists of Europe may significantly contribute to future regime shifts. Because within this compendium lies the tools and knowledge on exactly how to replace our current regimes. I really hope someone will accept this very important task and contribute; because if you won't, no one will...⁶⁵

A tradução é a forma de espalhar a mensagem da sua ideologia e de vencer a guerra por uma Europa livre dos regimes atuais. Mas que regimes são esses? Quem são os ditadores? Porque é que são ditadores? Será que bloqueiam a circulação livre de informação? As recentes revoluções em países do norte de África foram catalisadas pelas redes sociais, pelos grupos do Facebook, por fóruns de discussão *online* e pela Internet em geral. Os ditadores foram depostos porque não conseguiram impedir a distribuição de informação do exterior para o interior das nações. Foram traduzidos e não conseguiram traduzir. Os tradutores transformaram as suas identidades, destruíram os símbolos dos ditadores, tornaram-se filhos bastardos da nação. Mas, dentro da mente de Breivik, quem são os ditadores?

Multiculturalism (cultural Marxism/political correctness), as you might know, is the root cause of the ongoing Islamisation of Europe which has resulted in the ongoing Islamic colonisation of Europe through demographic warfare (facilitated by our own leaders). This compendium presents the solutions and explains exactly what is required of each and every one of us in the coming decades. Everyone can and should contribute in one way or the other; it's just a matter of will. Time is of the essence. We have only a few decades to consolidate a sufficient level of resistance before our major cities are completely demographically overwhelmed by Muslims. Ensuring the successful distribution of this compendium to as many Europeans as humanly possible will significantly contribute to our success. It may be the only way to avoid our present and future dhimmitude (enslavement) under Islamic majority rule in our own countries.⁶⁶

⁶⁵ *Id. Ibid.*

⁶⁶ *Id. Ibid.*

Para Breivik, a fraqueza das chefias europeias levou à islamização da Europa, que foi sendo progressivamente conquistada, do ponto de vista demográfico, por islâmicos mais fortes e agressivos. Esta fraqueza resultou da ideologia do multiculturalismo (aquilo que Breivik explicita como Marxismo cultural/politicamente correto) adotada pelas chefias europeias. Mas, como é que essa ideologia foi difundida nos países europeus, qual foi a via pela qual ela se enraizou no território europeu? Vejamos o seguinte excerto do manifesto:

The turning point in the academy came in the 1960s, when militant students launched a guerrilla attack on the traditions of Western culture and the liberal arts. Seeing that they could not gain lasting power through demonstrations alone, many of these militants opted to remain “in the system,” going on to become professors themselves. This generation of “Cultural Marxist radicals” has now become the establishment in the vast majority of our institutions of higher learning. As university head masters, deans, and department chairmen, they have set about hiring other ideologues in their own image and have instigated the repressive policies we know as political correctness. These politicised academics will be extremely difficult to dislodge from their current positions of power.

Daqui se depreende que, segundo Breivik, as instituições de ensino superior foram a via pela qual a ideologia do Marxismo cultural/politicamente correto ganhou raízes no território europeu. Os seus apologistas tornaram-se professores e mudaram os currículos dos cursos de acordo com os seus interesses políticos:

Perhaps the most disturbing aspect of the politically correct assault on the curriculum is that it has occurred at many of our elite universities. Take, for example, the case of Stanford University, an institution that has long played a leadership role in American higher education. Stanford eliminated its long-standing Western civilisation requirement in 1988 and replaced it with a multicultural program known as “Cultures, Ideas, and Values.” Under this new program freshmen at Stanford can just as easily study Marxist revolutionaries in Central America as they can Plato, Shakespeare, or Newton...Because elite institutions such as Stanford set an example for the rest of American and European higher education, other universities eagerly adopt these devastating assaults on the curriculum. This “trickle-down” effect will have a long-lasting impact on the way future generations of Western Europeans and Americans will be educated.⁶⁷

A lógica por detrás do pensamento de Breivik é que, se os currículos das universidades de elite são modificados de acordo com os interesses políticos dos professores apologistas do Marxismo cultural/politicamente correto, e se essas universidades de elite dão o exemplo para o resto do mundo, os estudantes serão levados a aderir a essa mesma ideologia, uma ideologia que enfraquecerá as nações europeias e os Estados Unidos, transformando-os em países à mercê de islâmicos mais fortes.

⁶⁷ *Id. Ibid.*

Passemos agora à epígrafe do presente capítulo. Quando Kratos encontra pela primeira vez, no Olimpo, a deusa Hera, esposa de Zeus, no videogame *God of War III*, a deusa saúda-o da seguinte forma: “Bravo. Bravo. Our hero has arrived. Applause for another bastard child of Zeus”.⁶⁸ Kratos é um semideus, filho do Rei dos Deuses e de uma mulher, um filho bastardo. O seu objetivo é vingar-se do seu pai, que o matou à traição. Mas, antes de encontrar Zeus, Kratos tem de lutar contra o titã Cronos, para encontrar a pedra *omphalos* que se encontra alojada no seu estômago. Durante a luta, Cronos diz a Kratos: “You little bastard!” A tradução oficial da versão portuguesa do videogame é “Seu bastardo!”, e não “Seu sacana!”, como seria de esperar pela tradição portuguesa da legendagem de filmes e séries televisivas anglo-saxónicas. Kratos é um sacana, mas sem lei: um bastardo. Quando Cronos se encontra subjugado ao poder de Kratos, e prestes a morrer, diz-lhe: “I should have expected this from a coward such as yourself. A coward who kills his own kin”.⁶⁹

Tal como havia matado o seu irmão Ares, e como pretende matar o seu pai Zeus, Kratos mata o seu avô, Cronos. Com a pedra *omphalos* em seu poder, Kratos dirige-se ao deus ferreiro Hefesto, que constrói, a partir do pó em que desfaz a pedra, uma nova arma, o Chicote de Némesis, composto por garras afiadas que funcionam através de descargas elétricas. Assim que Kratos agarra na nova arma, Hefesto aciona os geradores elétricos que tem a seu lado e Kratos recebe uma descarga elétrica, mas consegue libertar-se e mata Hefesto, que morre trespassado pela bigorna pontiaguda que tem à sua frente.

De acordo com o *H. G. Liddell and R. Scott Greek-English Lexicon*, o primeiro sentido da entrada para a palavra grega *omphalos* é “navel”, e o segundo “umbilical cord”. Esta foi a pedra que Cronos engoliu em vez de Zeus, quando a sua mãe, Reia, a colocou no berço no lugar do bebé Zeus. A palavra grega *némesis*, segundo o mesmo dicionário, tem um primeiro sentido de “*distribution of what is due; but in usage always retribution*, esp. [especially] *righteous anger* aroused by injustice”, e um segundo sentido que representa a personificação da Retribuição divina, “*Nemesis, the impersonation of divine Retribution*”.⁷⁰ Existe o imperativo de cortar o cordão umbilical ancestral para poder alcançar a vingança desejada.

⁶⁸ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War III*. 2010. 16Davies. *YouTube.com*. 16Davies, 16 Ago. 2010. Web. 10 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=UIVUUQHaQm8>>

⁶⁹ Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War III*. 2010. J3nser. *YouTube.com*. J3nser, 15 Jun. 2010. Web. 2 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=QkB3c2WRfGE>>

⁷⁰ *H.G. Liddell and R. Scott Greek-English Lexicon*. Oxford: Clarendon Press, 1996 (1843): 1167, 1229.

Há, em todas as sociedades racistas contemporâneas, a necessidade de criar eufemismos condescendentes: reconhecemos negros, pessoas de cor, afro-americanos ou indivíduos portugueses de raça africana, mas raramente pretos. A letra da canção *Haiti*, da autoria de Caetano Veloso e de Gilberto Gil, exemplifica bem o tipo de tratamento a que os pretos são sujeitos:

Quando você for convidado pra subir no adro
Da Fundação Casa de Jorge Amado
Pra ver do alto a fila de soldados, quase todos pretos
Dando porrada na nuca de malandros pretos
De ladrões mulatos e outros quase brancos
Tratados como pretos
Só pra mostrar aos outros quase pretos
(E são quase todos pretos)
E aos quase brancos pobres como pretos
Como é que pretos, pobres e mulatos
E quase brancos quase pretos de tão pobres são tratados
E não importa se os olhos do mundo inteiro
Possam estar por um momento voltados para o largo
Onde os escravos eram castigados
E hoje um batuque um batuque
Com a pureza de meninos uniformizados de escola secundária
Em dia de parada
E a grandeza épica de um povo em formação
Nos atrai, nos deslumbra e estimula
Não importa nada:
Nem o traço do sobrado
Nem a lente do Fantástico,
Nem o disco de Paul Simon
Ninguém, ninguém é cidadão
Se você for a festa do pelô, e se você não for
Pense no Haiti, reze pelo Haiti
O Haiti é aqui
O Haiti não é aqui
E na TV se você vir um deputado em pânico mal dissimulado
Diante de qualquer, mas qualquer mesmo, qualquer, qualquer
Plano de educação que pareça fácil
Que pareça fácil e rápido
E vá representar uma ameaça de democratização
Do ensino de primeiro grau
E se esse mesmo deputado defender a adoção da pena capital
E o venerável cardeal disser que vê tanto espírito no feto
E nenhum no marginal
E se, ao furar o sinal, o velho sinal vermelho habitual
Notar um homem mijando na esquina da rua sobre um saco
Brilhante de lixo do Leblon
E quando ouvir o silêncio sorridente de São Paulo
Diante da chacina
111 presos indefesos, mas presos são quase todos pretos
Ou quase pretos, ou quase brancos quase pretos de tão pobres
E pobres são como podres e todos sabem como se tratam os pretos
E quando você for dar uma volta no Caribe
E quando for trepar sem camisinha
E apresentar sua participação inteligente no bloqueio a Cuba
Pense no Haiti, reze pelo Haiti

O Haiti é aqui
O Haiti não é aqui.⁷¹

Nas disputas raciais, e nas lutas por poder na sociedade em geral, há sempre a necessidade de tornar os indivíduos de uma raça diferente da nossa *os nossos pretos*. São os nossos escravos. Por exemplo, em Portugal, os emigrantes da Europa de Leste que trabalham na construção civil são *os pretos* daqueles empreiteiros portugueses, apelidados de *patos bravos*, que prometem indefinidamente o pagamento de salários em atraso por obras já concluídas.

Nos Estados Unidos, existe um cuidado especial, por parte dos *media*, no que toca à utilização de palavras consideradas como politicamente incorretas do ponto de vista da discriminação racial, como *nigger*, que é referida de forma eufemística como *the n-word*. Por outro lado, é normal e aceitável utilizar o termo *blacks* para designar as pessoas pretas norte-americanas, independentemente da raça da pessoa que utiliza o termo.

O videojogo *Resident Evil 5* causou bastante polémica aquando do seu lançamento em 2009, devido à utilização do espaço geográfico africano como o cenário de combate entre um homem branco munido de armas de fogo e vários pretos infetados com uma doença que os transforma em zombies assassinos. Algumas vozes insurgiram-se contra a produtora deste título, acusando os criadores do videojogo de ostentar uma atitude racista em relação aos pretos:

Even before its release in early 2009, the title *Resident Evil 5* had generated significant negative publicity due to its perceived racism. In the game, the clean cut, a white Caucasian protagonist is seen roaming through a village in sub-Saharan Africa and gunning down unarmed, obviously impoverished African villagers. Several commentaries on the imagery started to circulate and a broader discussion on the subject ensued in the press, in blogs, and so forth. While the publisher Capcom was quick to point out that the African villagers were in fact infected, zombie-like humans who were out to kill the protagonist, the stark imagery of a white man killing black villagers evokes powerfully negative feelings from history. Notions of the “great white hunter,” the “dark continent of Africa,” and so forth quickly came to mind for many people, particularly the unintended audience. The developers had a clear rationale for the conflict within the game, which upon release portrayed a greater diversity of zombie targets for the protagonist. But the backlash provides ample reason for a publisher to pause and question if mimicking that kind of negative imagery is appropriate. This is particularly significant given the fact that the game was one of the most anticipated and successful titles of 2009. Would portraying less inflammatory imagery have negatively affected sales? That [*sic*] doubtful because, again, the intended audience isn’t the one to complain.⁷²

⁷¹ Caetano Veloso & Gilberto Gil. *Tropicalia 2*. Nonesuch Records, 1993. Guithomaz. *YouTube.com*. Guithomaz, 20 Ago. 2010. Web. 2 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=o90x2e98IdA>>

⁷² Heather Maxwell Chandler & Stephanie O’Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): 25.

A opção de utilizar o continente africano como o palco de uma guerra entre elementos de duas raças com um passado comum tão densamente marcado, em que o homem branco simboliza o colonizador e o homem preto o colonizado, terá sido certamente uma opção arriscada do ponto de vista comercial.

Por um lado, incluir um contexto inter-racial de jogo com esta dimensão histórica poderia ser visto como uma forma de propaganda racista, o que traria problemas no tocante à censura e à proibição da comercialização do videogame em vários países onde a questão do racismo é um tópico sensível, provocando uma perda significativa de lucros para a produtora; por outro lado, a própria polémica gerada em torno da questão racial poderia estimular o interesse dos consumidores por este título, sendo a controvérsia criada devido ao hipotético racismo existente no videogame um modo de fazer publicidade a *Resident Evil 5*.



Figura 4 – Cena do videogame *Resident Evil 5*. Um homem branco, a personagem Chris Redfield, dispara sobre mulheres e homens pretos transformados em zombies.⁷³

O que não deixa de ser curioso, neste caso, é que são precisamente as pessoas que não têm um contacto direto com os videogames, “the unintended audience”, as que mais se sentem revoltadas com uma possível atitude racista por parte dos jogadores e dos criadores de *Resident Evil 5*:

However, the bad news is that most cultural backlash around video game content doesn't originate with gamers; rather it comes from the unintended audience surrounding those gamers. These are typically the people who don't play games, who don't understand the content-context relationship between the game world and real world, and who often have a negative predisposition towards games. While the local gamer might see something offensive in a game and shrug it off, their parents, local lawmakers, clergy, and others may become outraged at what they see without taking the time to understand why it's in the game and what role it plays.

⁷³ *Scrapetv.com*. Web. 4 Nov. 2011. <<http://scrapetv.com/News/News%20Pages/Games/Pages-2/Critics-accuse-Resident-Evil5-of-not-being-racist-enough-Scrape-TV-The-World-on-your-side.html>>

Ironically, the more backlash the unintended audience creates, the more interest gamers seem to take in the “controversial” game title. Oftentimes, this encourages game developers to keep their content edgy, but over time this pushing of cultural boundaries can have a detrimental effect for the game publisher in a local market such as creating distance with their intended gamer audience and possibly provoking government sanctions.⁷⁴

O videogame *Custer's Revenge* (1982) foi um dos títulos mais controversos lançado na década de 80 do século passado. Nele, o jogador podia controlar o General George Armstrong Custer, o célebre comandante militar norte-americano do século XIX. O objetivo do jogo era fazer com que Custer penetrasse uma índia norte-americana chamada Revenge, que estava atada a um gato, enquanto o General se desviava de setas disparadas na sua direção.⁷⁵

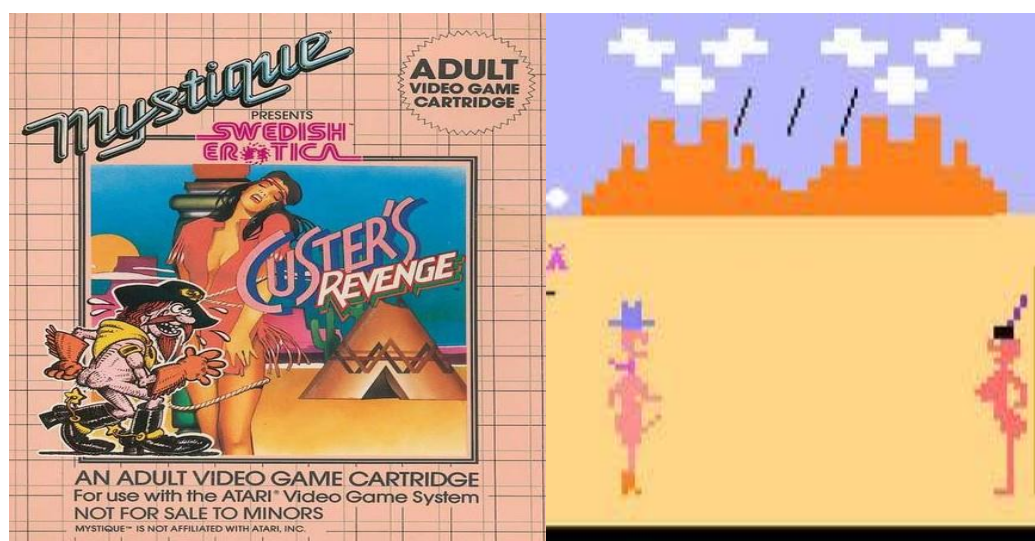


Figura 5 – À esquerda, a imagem da caixa do título *Custer's Revenge*. À direita, uma cena do mesmo videogame, onde figuram o General Custer com uma ereção, três setas disparadas contra si e a índia norte-americana Revenge atada a um gato.

Este videogame causou uma enorme polémica após o seu lançamento, tendo sido banido da venda a retalho ou ocultado dentro das lojas onde era vendido:

Custer's Revenge remains one of the most controversial and bizarre games ever released. The object of the game is to guide a naked, horny, General Custer across the screen while avoiding incoming arrow fire. Waiting at the other side is a naked Indian maiden, and you earn points by...scoring. The slogan of the game was something like “When you score, you score!” Needless to say, its release resulted in considerable backlash from Women’s and Native American groups. It was banned from being sold in many places, and most stores refused to carry it. The stores that did carry the game had to carry it behind the counter, out of sight.⁷⁶

⁷⁴ Heather Maxwell Chandler & Stephanie O’Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005): 22.

⁷⁵ Mystique. *Custer's Revenge*. 1982. Thecinemasnob. *YouTube.com*. Thecinemasnob, 12 Set. 2010. Web. 8 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=QBcn13h2alw>> (Todos os itálicos são nossos.)

⁷⁶ Martin Scott Goldberg & James Hunt. *Classicgaming.gamespy.com*. Fragmaster. Web. 8 Nov. 2011. <<http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=GameMuseum.Detail&id=282>>

Os grupos ativistas de índios norte-americanos e de mulheres sentiram que *Custer's Revenge* era um videogame humilhante do ponto de vista racial. Este sentimento de ultraje pode ser explicado à luz da metáfora da tradução-como-conquista: traduzir uma raça consiste em conquistá-la, violá-la, inseminá-la. O texto de partida representa o princípio feminino e receptivo, pronto a receber a semente do tradutor, que o transforma e traduz, produzindo um texto de chegada bastardo. A tradução representa um ato de guerra que também resulta num ato de amor, destruindo as unidades, unindo o que antes estava separado e recombina os genes das diferentes raças.

Existe uma convergência semântica entre os termos *conquista*, *conversão* e *tradução*. O recém-criado programa informático Lince *converte* os textos redigidos em português que não respeitam o novo acordo ortográfico da língua portuguesa para textos que lhe obedecem, isto é, *tradu-los* em consonância com uma nova norma, segundo uma nova lei, *conquistando-os*. Vicente L. Rafael analisa as relações de proximidade semântica entre os termos *conquista*, *conversión* e *traducción* na língua espanhola:

The Spanish words *conquista* (conquest), *conversión* (conversion), and *traducción* (translation) are semantically related. The Real Academia's *Diccionario de la lengua española* defines *conquista* not only as the forcible occupation of a territory but also as the act of winning someone's voluntary submission and consequently attaining his or her love and affection. *Conversión* literally means the act of changing a thing into something else; in its more common usage, it denotes the act of bringing someone over to a religion or a practice. Conversion, like conquest, can thus be a process of crossing over into the domain – territorial, emotional, religious, or cultural – of someone else and claiming it as one's own.⁷⁷

Ora, se são os elementos híbridos/bastardos que emancipam as raças de onde provêm, podemos deduzir que o cruzamento entre elementos de raças diferentes contribuiu para a emancipação geral; inversamente, o fechamento de uma cultura sobre si mesma resulta do medo da perda da sua própria identidade cultural e conduz à autodestruição degenerativa causada pela restrição de um grupo racial que insiste em não aceitar a sua hibridação genética com as raças exógenas.

Tal como acontece com a desmineralização das rochas, também a resistência à mudança de uma cultura tendencialmente fechada sobre si é incapaz de vencer o tempo, que provoca a decomposição do seu núcleo duro através de uma ação contínua dos elementos exteriores, à semelhança de livros apodrecidos guardados numa gruta perdida.

⁷⁷ Vicente L. Rafael. *Contracting Colonialism: Translation and Christian Conversion in Tagalog Society Under Early Spanish Rule*. Durham, NC: Duke University Press, 1993 (1988): xvii. Citado em Robinson, 2008 (1997): 82.

CONCLUSÃO

Afirmamos que existem três fatores que contribuem decisivamente para uma expectativa baixa em relação à prosperidade da indústria da localização de videogames em Portugal.

Em primeiro lugar, a dimensão relativamente modesta do nosso mercado quando comparado com outros mercados europeus e mundiais, não havendo vendas de videogames suficientes no nosso país para justificar um grande investimento na quantidade e na qualidade da sua localização.

Em segundo lugar, a possibilidade de adquirir videogames através do mercado cinzento, sendo que os consumidores importam os videogames nas suas versões originais em inglês por preços significativamente mais baixos a partir de lojas *online* internacionais, abdicando das versões localizadas em português mais caras que se adquirem nas lojas retalhistas portuguesas.

Em terceiro lugar, o domínio do inglês por parte dos consumidores portugueses com maior poder de compra, que preferem, por razões de ordem estética e também por desconfiança em relação à competência profissional dos localizadores portugueses, as versões originais em inglês, mesmo quando os videogames são adquiridos com a possibilidade de jogar a versão localizada em português – os videogames japoneses são adquiridos e jogados devido à triangulação *original japonês > localização em inglês > domínio do inglês por parte dos consumidores portugueses com maior poder de compra*.

Declaramos que a tradução decorre da repetição autoritária, que os tradutores são ditadores na aceção do termo latino *dictator*, e que os dicionários são repositórios de repetições autoritárias. Os tradutores de inglês em Portugal são ditadores precários, porque existem muitos tradutores profissionais e amadores que põem em causa, de forma sistemática, as suas escolhas de tradução.

Quanto mais pessoas conhecem uma língua estrangeira, menos autoridade individual tem cada tradutor dessa língua dentro da sua comunidade. Pelo contrário, quanto menos pessoas conhecem uma língua estrangeira, mais autoridade tem o tradutor dentro da sua comunidade, dependendo o tradutor da ignorância alheia para assegurar o seu estatuto especial. Quanto mais importante é o conhecimento que garante o poder político de uma chefia, mais raros são os tradutores que traduzem esse conhecimento para a população em geral, e mais difícil é o acesso a esses tradutores.

Defendemos, de forma assertiva, que toda a tradução é um ato de guerra. As escolhas de tradução são sempre *segundo o sentido*, um sentido que é sempre motivado pela ideologia do tradutor. Até mesmo os tradutores inexperientes, para quem não há a consciência da possibilidade de escolha, traduzem *segundo um sentido*, o de um impulso cego. As memórias de tradução presentes nos programas de tradução assistida por computador, ou CATs, essas sim, traduzem verdadeiramente sem a possibilidade de escolha, limitando-se a obedecer a regras programadas pela inteligência humana, repetindo as proto-soluções de tradução *ad aeternum*.

A tradução implica a libertação do sentido original e a escravização do novo sentido escolhido. Todas as formas de guerra resultam de uma incapacidade de traduzir as culturas exógenas. A tradução é uma forma de libertação de um regime ditatorial opressor. A emancipação de uma cultura representa o ponto de partida para a formação da sua identidade cultural.

Finalmente, declaramos que as identidades culturais das raças hegemónicas são sempre destruídas pelos elementos híbridos das culturas a que essas raças pertencem. Alguns videojogos representam vias de divulgação de propaganda racista ostensivas, mas outros são igualmente alvo de críticas por parte de um público leigo, no que toca à cultura dos videojogos, devido a uma suposta discriminação racial, embora títulos aparentemente motivados por uma ideologia racista, como *Resident Evil 5* e *Custer's Revenge*, sejam concebidos, na verdade, com o recurso a meros *publicity stunts* que projetam comercialmente os títulos cujos contextos narrativos de jogo consistem em contendas inter-raciais, sejam estas de ordem bélica ou sexual.

Como nota final, aproveitamos para deixar a ressalva de que a abordagem utilizada na presente dissertação, a qual recomendamos a todos os que pretendem prosseguir os seus estudos académicos, pode ser denominada *Abordagem QSAFODA*, um acrónimo cujas letras representam o mote *Quem seguir à frente, olhe de alto*. Com recurso a esta abordagem revolucionária, os interessados podem dirigir-se ao Registo Civil Português para mudar a identidade, alterando-a com um nome completo com dois nomes próprios e pelo menos quatro nomes de família, escolhendo preferencialmente palavras com consoantes duplas, ou, melhor ainda, apelidos estrangeiros. Desta forma, verão reforçadas as suas probabilidades de obter financiamento da Fundação para as Cunhas e os Tachos para bolsas de investigação, mestrado, doutoramento ou pós-doutoramento. Assim, poderão desenvolver variados projetos na área da tradução, quiçá uma tese de doutoramento intitulada *Abordagem QSAFODA: Tradução e Sucesso*.

BIBLIOGRAFIA, WEBGRAFIA, FILMOGRAFIA, LUDOGRAFIA E DISCOGRAFIA

Bibliografia relacionada com a localização de videojogos:

Alves, Luís. “Tradução nos videojogos será tema de debate na GDC”. *Eurogamer*, 19 Mar. 2009. Web. 19 Dez. 2010. <<http://www.eurogamer.pt/articles/traducao-nos-videojogos-sera-tema-de-debate-na-gdc>>

Bernal Merino, Miguel. “Challenges in the translation of video game”. *Revista tradumàtica: traducció automàtica* 5 (2007). Web. 7 Set. 2011. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>>

Bernal Merino, Miguel. “On the Translation of Video Games”. *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006). Web. 7 Set. 2011. <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf>

Bytelevel.com. “Taking Video Games Global. An Interview with Heather Chandler, author of *The Game Localization Handbook*”. Web. 7 Set. 2011. <http://bytelevel.com/global/game_globalization.html>

Chandler, Heather Maxwell. “Current trends in games localization”. *LISA Newsletter Global Insider* (July 2005).

Chandler, Heather Maxwell & Stephanie O’Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2011 (2005).

Darolle, Katrin. “Challenges in videogames localization”. *LISA Newsletter Global Insider* (XIII, 3.3., 2004).

Di Marco, Francesca. “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games”. *Revista tradumàtica: traducció automàtica* 5 (2007) Web. 7 Set. 2011. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf>>

Dietz, Frank. ““How Difficult Can That Be?” - The Work of Computer and Video Game Localization”. *Revista tradumàtica: traducció automàtica* 5 (2007). Web. 7 Set. 2011. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04.pdf>>

Heimburg, Eric. “Localising MMORPGs”. September 2003. <http://www.gamasutra.com/resource_guide/20030916/heimburg_pfv.htm>

Mangiron, Carmen. “Localising Final Fantasy – Bringing fantasy to reality”. *LISA Newsletter Global Insider* (XIII, 1.3, 2004).

Mangiron, Carmen & Minako O’Hagan. “Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation”. *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006). Web. 7 Set. 2011. <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf>

O'Hagan, Minako. "Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience". *Revista tradumática: traducción automática* 5 (2007). Web. 7 Set. 2011. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>>

O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron. "Games localization: when Arigato gets lost in translation". *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. Otago: University of Otago, 2004.

Pernas, Maria Loureiro. "Paseo por la localización de un videojuego". *Revista tradumática: traducción automática* 5 (2007). Web. 7 Set. 2011. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf>>

Roturier, Johann. "Video Games Localization: Constraints and Choices in the Industry". Dissertação de mestrado apresentada à Dublin City University.

Scholand, Michael. "Localização de videojogos". *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/mscholandPT.html>>

Bibliografia relacionada com localização em geral:

Antunes, António Jorge Pais. "Tradução e localização: pontos de contacto e de afastamento". Dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2001. Web. 7 Set. 2011. <<http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/18482/2/3549TM01PAntniojorgePaisAntunes000080194.pdf>>

Araújo, Eratóstenes Edson Ramalho de. "A internacionalização e a localização de produtos e serviços: a sua importância na indústria de software". *Revista T&C Amazônia* 2 (2003): 44-48. Web. 7 Set. 2011. <https://portal.fucapi.br/tec/imagens/revistas/ed02_07.pdf>

Arderiu i Monná, Xavier. "Língua e localização". *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/xardერიuPT.html>>

Corte Fernández, Noelia. "Localização e internacionalização de sítios web". *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/ncfernandezPT.html>>

Donoso, Feliciano. "Internacionalização", *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/fdonosoPT.html>>

Esselink, Bert. "A engenharia da localização: um emprego sonhado?". *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/besselinkPT.html>>

---. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000 (1998).

Käpyaho, Jere. "Internationalisation in Operating Systems for Handheld Devices". Tampere: University of Tampere, Finland, Department of Computer and Information Sciences, 2001. Web. 7 Set. 2011. <http://www.cs.uta.fi/research/theses/masters/Kapyaho_Jere.pdf>

Mas i Hernández, Jordi. "Internacionalização do software: o caso do catalão". *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/jmasPT.html>>

O'Hagan, Minako & David Ashworth. *Translation-mediated communication in a digital world. Facing the Challenges of Globalization and Localization*. Clevedon, Buffalo, Toronto & Sydney: Multilingual Matters Ltd, 2002.

Pagans, Marta. "Localização, localizamo-nos?", *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/mpagansPT.html>>

Pym, Anthony. "Translational ethics and electronic technologies". *Tinet*. Anthony Pym, 2003. Web. 7 Set. 2011. <http://www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/lisbon_ethics.pdf>

---. "Localization and the Training of Linguistic Mediators for the Third Millennium". Paper presented to the conference "The Challenges of Translation & Interpretation in the Third Millennium", Zouk Mosbeh, Lebanon, May 27, 2002. *Usuaris.tinet.cat*. Anthony Pym. Web. 7 Set. 2011. <<http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/beirut.pdf>>

---. "Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide?". *Elda.org*, 2004. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.elda.org/en/proj/scalla/SCALLA2004/Pym-2.pdf>>

---. *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004.

---. "Localization, Training, and the Threat of Fragmentation". *Tinet*. Anthony Pym, 2006. Web. 7 Set. 2011. <http://www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/Localization_monterey.doc>

---. "What Localization Models Can Learn From Translation Theory". *Tinet*. Anthony Pym, 2006. Web. 7 Set. 2011. <http://www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/localization_translation_theory.pdf>

Pym, Anthony, Alexander Perekrestenko & Bram Starink, eds. *Translation Technology and its Teaching (with much mention of localization)*. Tarragona: Intercultural Studies Group – Universitat Rovira I Virgili, 2006. *Isg.urv.es*. Web. 7 Set. 2011. <<http://isg.urv.es/library/papers/isgbook.pdf>>

Ribeiro, Gabriela Castelo Branco. "Tradução e localização de software e outros produtos: audiovisual ou multimídia?". *Periodicos.ufsc.br*. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/viewFile/6742/6216>>

Sokoli, Roula. “Catálogos de ferramentas para localização de software e de páginas web”, *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/roulaPT.html>>

Torres, Olga. “A gestão de projectos de localização de software: princípios estratégicos para a elaboração do modelo genérico no processo de gestão do projecto”. *Revista Tradumática* 1 (2002). Web. 7 Set. 2011. <<http://cvc.instituto-camoes.pt/tradumatica/rev1/otorresPT.html>>

Bibliografia geral e relacionada com a teoria da tradução:

Bassnett, Susan & Harish Trivedi, eds. *Post-colonial translation: Theory and Practice*. London & New York: Routledge, 1999.

Breivik, Anders. *Ansa.it*. Anders Breivik, 2011. Web. 7 Set. 2011. <http://www.ansa.it/documents/1311520015929_2083+-+A+European+Declaration+of+Independence.pdf>

Davis, Kathleen. *Deconstruction and Translation*. Manchester, UK & Northampton, MA: St. Jerome Publishing, 2001.

Dicionário Houaiss da língua portuguesa: Lisboa, Temas e Debates, 2005.

Dicionário de Latim-Português. Porto: Porto Editora, 2001 (1966).

H. G. Liddell and R. Scott Greek-English Lexicon. Oxford: Clarendon Press, 1996 (1843).

Monier-Williams, Sir Monier. *A Sanskrit-English Dictionary Etymologically and Philologically Arranged*. Delhi: Motilal Banarsidass, 1997 (1899).

Pym, Anthony. *Epistemological Problems in Translation and its Teaching: A Seminar for Thinking Students*. Calaceit: Caminade, 1993.

..., *Exploring Translation Theories*. London & New York: Routledge, 2010.

..., “On Indeterminacy in Translation. A Survey of Western Theories”. Anthony Pym, 2008. Web. 7 Set. 2011. <http://usuaris.tinet.cat/apym/online/translation/2008_%20Indeterminacy.pdf>

..., *Translation and Text Transfer: An Essay on the Principles of Intercultural Communication*. Tarragona: Intercultural Studies Group – Universitat Rovira I Virgili, 2010 (1992). *Tinet*. Anthony Pym, 2010. Web. 7 Set. 2011. <http://www.tinet.cat/~apym/publications/TTT_2010.pdf>

Rafael, Vicente L. *Contracting Colonialism: Translation and Christian Conversion in Tagalog Society Under Early Spanish Rule*. Durham, NC: Duke University Press, 1993 (1988).

Robinson, Douglas. *Western Translation Theory from Herodotus to Nietzsche*. Manchester, UK & Northampton, MA: St. Jerome Publishing, 2002 (1997).

Robinson, Douglas. *Translation and Empire: Postcolonial Theories Explained*. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2008 (1997).

Said, Edward W. *Culture and Imperialism*. London: Vintage, 1994.

Jerónimo (São). *Carta a Pamáquio sobre os Problemas da Tradução, Ep. 27*. Tradução de Aires A. Nascimento. Lisboa: Edições Cosmos, 1995.

Venuti, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London & New York: Routledge, 1995.

Bibliografia relacionada com videojogos:

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York & Oxford: Routledge, 2008.

Herz, J. C. *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, New York, Toronto & London: Little, Brown and Company, 1997.

Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts & London: The MIT Press, 2005.

Ndalianis, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and the Contemporary Entertainment*. Massachusetts & London: The MIT Press, 2004.

Webgrafia:

Amazon.com. Web. 7 Set. 2011. <http://www.amazon.com/Homefront-Blindfold-Poster-Print-24x36/dp/B0057YBIBY/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1312925283&sr=8-2>

Caetano Veloso & Gilberto Gil. *Tropicalia 2*. Nonesuch Records, 1993. Guithomaz. YouTube.com. Guithomaz, 20 Ago. 2010. Web. 2 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=o90x2e98IdA>>

Cardoso, Luís Miguel Oliveira. *Ipv.pt*. Luís Miguel Oliveira Cardoso. Web. 7 Set. 2011. <http://www.ipv.pt/millennium/pers12_sar.htm>

André Carita. *Pensar videojogos*. Público, 5 Mar. 2010: 32. Web. 7 Set. 2011. <http://pensarvideojogos.blogspot.com/2010_03_01_archive.html>

DreamWorks Interactive. *Medal of Honor*. 1999. Darealshinji. YouTube.com. Darealshinji, 8 Set. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=Y6DNjM4s-zw>>

Gabknight2005. *Replikultes.net*. Gabknight2005, 3 Out. 2010. Web. 7 Set. 2011. <http://www.replikultes.net/films/fiches/634/inglourious_basterds/replik/#1>

Goldberg, Martin Scott & James Hunt. *Classicgaming.gamespy.com*. Fragmaster. Web. 8 Nov. 2011. <<http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=GameMuseum.Detail&id=282>>

Knowyourmeme.com. Web. 7 Set. 2011. <<http://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us>>

Lucasfilm Games. *The Secret of Monkey Island*. 1990. Cubex55. *YouTube.com*, 31 Out. 2006. Web. 7 Set. 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=KFPPFFZs5m_w>

Montón, Diana Diaz. “The Video Game Wishlist”. *Gamasutra*, 15 Jun. 2005. Web. 7 Set. 2011. <http://www.gamasutra.com/features/20050615/monton_01.shtml>

Mystique. *Custer’s Revenge*. 1982. Thecinemasnob. *YouTube.com*. Thecinemasnob, 12 Set. 2010. Web. 8 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=QBcnl3h2alw>>

Paglen, Trevor. *Paglen.com*. Trevor Paglen, Ago. 2009. Web. 7 Set. 2011. <http://www.paglen.com/pages/odds_n_ends.html>

PNabais. “Heavenly Sword europeu”. *Zwame*. Web. 7 Set. 2011. <<http://forum.zwame.pt/archive/index.php/t-192010.html>>

PT Lyon. “Análise: Heavy Rain”. *Takeitgame*, 8 Abr. 2010. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.takeitgame.com/news/analises/playstation/4726-analise-heavy-rain>>

Santos, David. *Community.eu.playstation.com*, 3 Mar. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://community.eu.playstation.com/t5/Discuss%C3%A3o-Geral-PlayStation-3/Pre%C3%A7o-dos-Videojogos-em-Portugal/m-p/7119974/highlight/true#M32609>>

Saragoça, Emanuel. “A Posição de Portugal na indústria dos videojogos: O caso específico da Microsoft”. *Mais um blog sobre videojogos... Um blog sobre videojogos. Um blog de videojogos, nada mais*. Emanuel Saragoça, 15 Abr. 2009. Web. 7 Set. 2011. <<http://emanuelsaragoca.blogspot.com/2009/04/posicao-de-portugal-na-industria-dos.html>>

Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. BrazilianSabotage. *YouTube.com*. BrazilianSabotage, 8 Jun. 2007. Web. 12 Nov. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=9eRamHz5iAk>>

Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. NextGenWalkthroughs. *YouTube.com*. NextGenWalkthroughs, 26 Jun. 2007. Web. 9 Ago. 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=RsDchF_ugHk>

Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War II*. 2007. Xcalizors. *YouTube.com*. Xcalizors, 5 Jan. 2009. Web. 9 Ago. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=6tKe2WrsHYs>>

Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War III*. 2010. J3nser. *YouTube.com*. J3nser, 15 Jun. 2010. Web. 2 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=QkB3c2WRfGE>>

Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio. *God of War III*. 2010. Wesleyfalc. *YouTube.com*. Wesleyfalc, 17 Mar. 2010. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.youtube.com/watch?v=2yoZ-ol22kk>>

Ribeiro, Sylvio. *Pequeno guru: Reflexões sobre o marketing do século XXI*. 22 Jul. 2010. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.pequenoguru.com.br/2010/07/mercado-cinza/>>

Watch, Gallia. *Galliawatch.blogspot.com*. Gallia Watch, 19 Ago. 2008. Web. 8 Nov. 2011. <<http://galliawatch.blogspot.com/2008/08/endangered-species.html>>

Whitworth, Dan. *Bbc.uk*. Dan Whitworth, 14 Mar. 2011. Web. 7 Set. 2011. <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/12734749>>

Filmografia:

A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971).

Enemy at the Gates (Jean-Jacques Annaud, 2001).

Inglourious Basterds (Quentin Tarantino, 2009).

Ludografia:

Call of Duty: Black Ops (Treyarch, 2010).

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009).

Custer's Revenge (Mystique, 1982).

God of War II (Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio, 2007).

God of War III (Sony Computer Entertainment & Santa Monica Studio, 2010).

Homefront (Kaos Studios, 2011).

Medal of Honor (DreamWorks Interactive, 1999).

Resident Evil 5 (Capcom, 2009).

The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990).

Zero Wing (Toaplan, 1989).

Discografia:

Buarque de Hollanda, Chico. *Quando o Carnaval Chegar*. Universal Brazil, 2003 (1972).

Veloso, Caetano & Gilberto Gil. *Tropicalia 2*. Nonesuch Records, 1993.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O célebre *meme* da Internet *All your base are belong to us*, popularizado pela localização em inglês do videogame japonês *Zero Wing*, p.32.

Figura 2 – Emblema oficial das fardas militares dos *Black Ops*, com o mote *Omnis vestri substructio es servus ad nobis* adaptado do *meme* da Internet *All your base are belong to us*, p.32.

Figura 3 – Cartaz publicitário referente ao videogame *Homefront*, com o mote *Homefront: Home is where the ~~heart~~ war is*, p.39.

Figura 4 – Cena do videogame *Resident Evil 5*. Um homem branco, a personagem Chris Redfield, dispara sobre mulheres e homens pretos transformados em zombies, p.56.

Figura 5 – À esquerda, a imagem da caixa do título *Custer's Revenge*. À direita, uma cena do mesmo videogame, onde figuram o General Custer com uma ereção, três setas disparadas contra si e a índia norte-americana Revenge atada a um gato, p.57.

Texto escrito conforme o Acordo Ortográfico - convertido pelo Lince.