

OBJETIVOS

Realizar uma análise comparativa dos poemas originais e traduzidos declamados pelo protagonista Manny Calavera no bar Blue Casket, inseridos no *vídeo game* Grim Fandango (Lucas Arts, 1998). Este estudo busca analisar por meio desta análise como a poesia é retratada em novas mídias, focando em sua aparição em *vídeo games*.

SUPORTE TEÓRICO

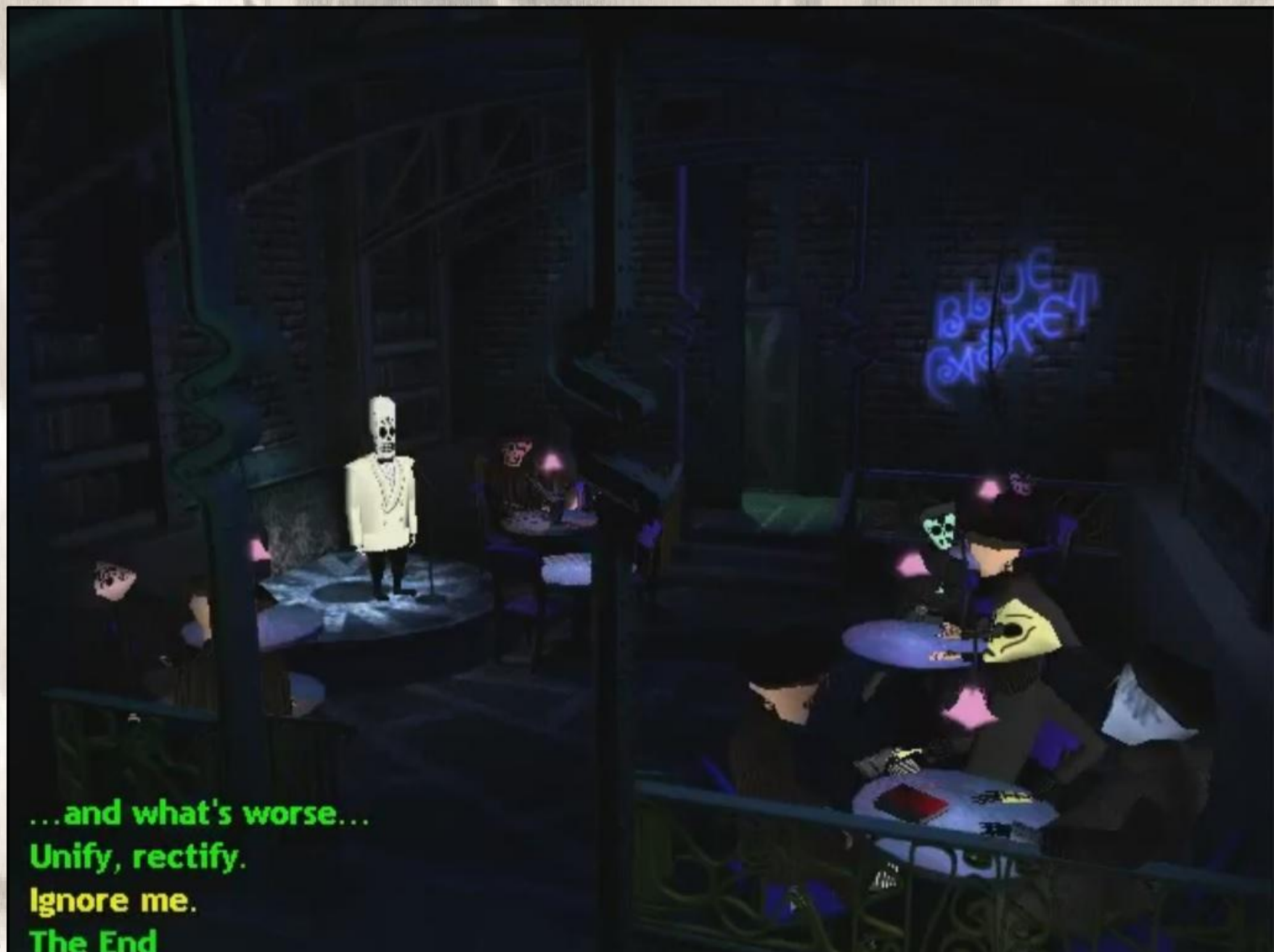
Este estudo utilizou, como escopo teórico, as ideias de Laranjeiras (1993) a respeito da tradução de poesias, os argumentos de Ricoeur (2004) sobre o fenômeno da tradução, e a teoria de O'Hagan (2007) envolvendo a localização de *vídeo games*. Esta pesquisa parte do pressuposto de que, sendo um jogo eletrônico com atmosfera e cultura mexicana, mas originalmente escrito na língua inglesa e traduzido para o português brasileiro, tanto o original quanto a tradução serão adaptações para suas respectivas culturas, mas ainda assim, possuirão referências de poesia latino-americana.

METODOLOGIA

A análise foi realizada por meio do cotejo entre o original e a localização em português brasileiro. Após essa primeira etapa, buscou-se relações temáticas dos poemas com o jogo eletrônico, além de relações com escolas poéticas, sejam americanas ou latino-americanas, tanto no original quanto na versão localizada.

ANÁLISE

Durante o cotejo entre o original e o português, percebeu-se que a ordem em que os versos aparecem são aleatórias, causando assim, uma poesia distinta para cada jogador.



Screenshot nº 01: Manny Calavera declamando em inglês.



Screenshot nº 02: Manny Calavera declamando em português.

Percebeu-se também que, enquanto alguns versos foram traduzidos literalmente, outros foram adaptados para um vocabulário e um contexto mais brasileiros. Houve também a constatação de alguns versos sem um determinado “equivalente”, cujas traduções passaram por uma transcrição. Em relação a sua temática, percebe-se uma intertextualidade com a geração *beat* de poetas norte-americanos, conhecidos por criarem obras de verso livre, estes escritos sob criatividade espontânea, o que, muitas vezes, pode ser um processo um tanto caótico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível dizer que, apesar de não haver uma relação explícita com a poesia mexicana ou com a poesia brasileira, a tradução dos versos possui a essência do verso livre e caótico da geração *beat*. Pode-se até mesmo dizer que, assim como essa geração, o *vídeo game* permite que o jogador se torne um autor, utilizando espontaneamente sua criatividade com os versos à sua disposição, imitando, assim, uma das práticas dos precursores da contracultura. Outra consideração a ser feita é a da influência do México para os poetas *beat*. Sabe-se que eles possuíam uma sede na Cidade do México, onde buscavam inspiração no passado de luta socialista/comunista do país. Portanto, apesar dos estereótipos inseridos no jogo para causar humor em sua narrativa, pode-se dizer que a poesia em Grim Fandango trouxe contextos literários, culturais e históricos para um novo público, além de prestar homenagem ao movimento dos poetas *beat*.

REFERÊNCIAS:

- BECKER, E. R. “Algumas Considerações Sobre a Tradução da Obra de José J. Veiga para a Língua Inglesa”. *Fazeres indisciplinados: estudos de literatura comparada*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013. p. 129-145.
- CHARTERS, A. *The Portable Beat Reader*. U.K: Penguin Books, 1992.
- Grim Fandango* (U.S., 1998). Lucas Arts: PC (Windows).
- LARANJEIRA, M. *Poética da Tradução: do sentido à significância*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.
- O'HAGAN, M. “Video games as a new domain for translation research: from translating text to translating experience.” *Tradumática*, n. 5, 2007, p. 1-7. Disponível em: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a9.pdf>> Acessado em 11/03/ 2017.
- RICOEUR, P. *Sobre Tradução*. São Paulo, 2004.