

Val Ivonica apresentou a 21ª edição do Barcamp de Tradutores e Intérpretes de São Paulo na segunda edição do Burburinho Literário, no Goethe-Institut de São Paulo. Tradutora técnica e *gamer*, ela dividiu algumas experiências com os ouvintes e começou dizendo que faltam tradutores qualificados, que deem conta do volume de trabalho de localização de jogos.

Ela deu muitos exemplos de suas traduções feitas em equipe: uns bem-sucedidos, em que o contexto e as descrições de cenas do jogo ajudaram muito na hora da tradução; outros que deixaram a desejar, pois o cliente mal respondia, não havia nexos entre um diálogo e outro, dentre outros problemas — explicou o erro de tradução (não proposital) em um jogo, em que não havia contexto para a palavra “ring”, traduzida como “anel”, que deveria ser “tocar” (pois o jogador poderia *tocar o sino*). Sem contexto, descrição ou apoio visual, não tem como saber se se trata de um verbo ou de um substantivo.

Ela também explicou sobre alguns aspectos importantes na hora de localizar um jogo: o limite de caracteres (não pode passar dos 45 caracteres, pois é o espaçamento fixo da programação do jogo), a adequação de fala dos personagens (alterar o tom quando for um adolescente; não inserir palavras em um jogo infantil) e a consistência no diálogo dos personagens (que vem em códigos e, muitas vezes, fora de ordem e não combinados com o de outros personagens).

Val disse que a localização é muito importante, pois cria um vínculo com o jogador. Se há alguma referência à cultura pop internacional, o jogador pode entender, mas se for algo ainda mais próximo, como o nome de alguma figura pública brasileira, gera ainda mais proximidade e o jogador poderá ficar ainda mais entretido.

Em um grande projeto de localização de um jogo, cria-se glossários e uma sistematização de nomes e personagens para manter uma linearidade e padronização no projeto inteiro.

Como tradutora iniciante, foi muito importante ver os exemplos que a Val Ivonica mostrou no telão. Às vezes esquecemos que o processo de tradução pode ser algo extenso e que exige muito comprometimento. Ela também comentou sobre alguns requisitos para se tornar um tradutor de jogos: dominar alguma *CAT Tool* e o Excel, ter amplo conhecimento em várias culturas, estudar muito a língua portuguesa, gostar de jogos (porque o trabalho é exaustivo), trabalhar bem em equipe, cumprir prazos rígidos etc. Uma das dicas mais importantes que ela deu foi a de saber quais são os seus limites: se o trabalho é muito longo, calcular se vale a pena aceitar o projeto, pois o corpo pode não aguentar a rotina extensa de trabalho — considerando que alguns projetos podem levar muitos meses para serem concluídos.

Esse bate-papo foi ótimo, pois, apesar de se tratar de um evento literário e de tradução, o clima mais informal e descontraído deixou todos à vontade para ouvir o que a Val tinha a dizer sobre suas experiências com tradução de jogos.