

Relatos da Ongame Entretenimento sobre a dublagem do jogo Saint Seiya Online

Diário III - parte 1 - dezembro de 2016

Quando se fala de Cavaleiros do Zodíaco, se pensa na icônica dublagem brasileira. Era óbvio que, quando a oportunidade de trazer o jogo pra cá apareceu, nós pensamos (como profissionais e fãs) que seria bem bacana que ele tivesse as vozes dos dubladores originais. Pena que as coisas não saíram tão bem quanto o planejado...

Começamos a trabalhar no jogo no final de 2016, e nossa previsão de entrega era para março de 2017. Com isso, nosso tempo era muito limitado, especialmente porque no final de dezembro os estúdios entrariam em recesso até o meio de janeiro. Com o tempo tão curto, é de se imaginar que iríamos logo de cara falar com a rapazeada, mas quem disse que o jogo colaborou?

Vamos mandar a real pra vocês: os arquivos do jogo são confusos. As cenas dubladas são dispersas entre si, bastante arbitrárias, e os arquivos não são nada intuitivos. Um diálogo entre Hyoga e Camus que achamos pertencer a Batalha das Doze Casas na verdade era de uma das primeiras áreas do game. Antes de falar com os dubladores, precisaríamos primeiro entender como raios funcionava a dublagem em Saint Seiya Online. Bola pra frente...

Diário III - parte 2 - dezembro de 2016

Depois de virar o jogo do avesso, conseguimos pegar todas as partes dubladas em chinês. Identificamos que, além dos protagonistas e dos personagens mais icônicos da série, também havia um punhado de NPCs aleatórios que também tinham voz, sem nenhum motivo específico. Além disso, uma parte muito pequena do jogo era de fato dublada, então resolvemos diminuir o conteúdo que trabalharíamos inicialmente, justamente porque teríamos de criar conteúdo do zero que nem saberíamos se seria aprovado. A desenvolvedora tomou algumas decisões bem questionáveis quanto a dublagem.

Falando em decisões questionáveis, quando indagamos a empresa quanto a incluir arquivos de dublagem, não somente para substituir os chineses como também adicionar mais conteúdo, a resposta não foi exatamente animadora. Na verdade, eles nos desencorajaram bastante, afirmando que seria um esforço muito grande. Até nos ofereceram áudios em japonês gravados na Tailândia para substituímos os chineses (somente para os golpes, contudo)! Mas estávamos obstinados e queríamos a voz que crescemos ouvindo na televisão.

Com muito esforço, conseguimos convencê-los de que a dublagem seria bacana, e somente então começamos a entrar em contato com estúdios.

Como percebemos que haviam personagens não conhecidos com voz, contatamos o estúdio responsável pelas vozes dos nossos cavaleiros favoritos e um outro que já conhecíamos e trabalhamos juntos no passado, animados para começar logo o processo. De fato algo começou, mas não o que esperávamos...

Normalmente, quando se trabalha com algum produto secreto, você quer que ele... bem, continue secreto. É por isso que empresas trabalham com Termos de Confidencialidade, que impedem judicialmente de terceiros divulgarem qualquer informação referente ao seu produto mediante uma série de penas. Contudo, os tais termos estavam intimidando estúdios que queríamos contatar, então derrubamos o uso deles. Lembre-se disso, é importante pra depois.

Quando falamos com o estúdio responsável pelos dubladores da animação original, para fazer o orçamento, fomos informados de que sete dos atores cobravam, além dos honorários do estúdio e horas de gravação, um cachê. O custo acumulado de todos os procedimentos dessa dublagem passaria os cinco dígitos facilmente e, considerando que era para gravar poucos áudios (não mais do que uma hora somando todas as falas de todos os personagens), era um valor um pouco preocupante.

Dava para entender a lógica deles, foi o cachê cobrado pelo último trabalho deles com um jogo (no caso, “Os Cavaleiros do Zodíaco: Alma dos Soldados”, lançado em 2015 para PS3, PS4 e Steam), mas no outro game o papel deles foi bem mais ativo. Vale ressaltar que a negociação em si foi feita com o estúdio, e não com os dubladores, então eram todos valores padrões, do papel. Tentamos uma contraproposta, negociar esses valores para algo mais dentro da realidade do game, e ficaram de nos dar um retorno. Enquanto isso, no outro estúdio, seguimos para buscar quem faria a dublagem dos protagonistas do jogo...

Foi um processo difícil o de selecionar quem daria as vozes dos protagonistas do jogo, decorrente de muitos e muitos testes de voz pronunciando incontáveis golpes de cavaleiros. Imagine só, no estúdio, vozes gravando “Ave Fênix!” e “Corrente de Andrômeda!” incessantemente. Alguém desavisado veio a escutar os testes, comentou com alguém, papo vai, papo vem, telefone sem fio. Vocês sabem como funciona a história. Chegou no ouvido dos dubladores originais que haviam “outros fazendo seus papéis”.

A confusão estava plantada e por besteira, já que os testes eram para os protagonistas que estavam entoando as técnicas que eles podem aprender. Desnecessário dizer que a reação não foi muito boa. Alguns

dos dubladores chegaram a fazer publicações em suas redes sociais dizendo que era um ultraje estarem substituindo as vozes originais da série desse jeito, num jogo que ainda estava por vir. Pois é, agora as pessoas sabiam que havia um jogo em produção. Lembra o tal Termo de Confidencialidade? Pois é.

Entramos em contato com o estúdio e a situação foi esclarecida, mas esse acabou sendo o nosso último contato até o final do desenvolvimento. Não houve aquele retorno sobre a renegociação, e depois do estresse achamos melhor deixar isso de lado, até porque o jogo apresentava outras questões que tínhamos de dar atenção. Isso não quer dizer que o jogo nunca terá as vozes originais - nunca diga nunca, é o que dizemos -, as portas estão abertas para discutirmos isso de novo no futuro. Só dizemos que, por hora, precisamos dar voz para outros problemas...

Diário III - parte 3 - dezembro de 2016

No fim das contas, quem assumiu a dublagem dos protagonistas foram os talentosíssimos Arthur Machado e Kandy Kathy. Apesar de experientes, ainda fora um grande desafio conseguir gravar todos os ataques que os personagens podiam usar, e dessa vez o problema era mais cultural e linguístico do que pessoal.

O que acontece é que a língua chinesa é bem mais resumida do que a nossa, então uma mesma frase em chinês e português teriam durações diferentes. Os golpes em mandarim em geral tinham uma duração muito curta, então a gravação perdia parte da ênfase e energia que estamos habituados com a nossa dublagem.

Talvez o movimento que mais sofreu o impacto da dublagem tenha sido “Explosão Galáctica”, que é caracterizado pelo extenso brado de Saga. Na versão dos protagonistas, por causa da duração, o rugido se transforma quase num suspiro em comparação, sendo tão rápido que a tal explosão capaz de destruir galáxias fica mais parecendo um breve morteiro numa noite de Festa Junina. Mas não é culpa dos dubladores! É esse tempo curto que tínhamos para registrar cada ataque.

Enquanto isso no servidor espanhol, nós tentamos encontrar algum estúdio por aqui que fizesse a dublagem, sem sucesso. Não deveria ser surpresa que a maior parte dos estúdios de dublagem brasileiros não tem contingência para fazer a voz do espanhol, mas precisávamos tentar. Quando a negativa reinou, tivemos de apelar para o internacional.

Foi uma experiência curiosa, porque nunca tínhamos trabalhado com estúdios de fora, e foi bacana ver como os preços e experiências mudavam drasticamente de uns pra outros. No fim das contas, fechamos

com um no qual o diretor conhecia Cavaleiros do Zodíaco, mas os atores não. Por causa disso, além dos arquivos que deveriam ser redublados do chinês, mandamos referências para que eles pudessem ter uma ideia da entonação dos personagens.

Talvez por um erro de comunicação com nossos hermanos, eles entenderam que as referências eram os áudios a serem dublados. Resultado: todas as gravações ficaram com o timing das referências, o que obviamente não se encaixava com a métrica chinesa. Um “Meteoro de Pégasus” que deveria durar 3 segundos acabava durando 7 ou mais. Falamos com o pessoal do estúdio e eles acharam uma solução para nosso problema, que foi no mínimo inesperada.

Para evitar novos problemas de comunicação, o estúdio sugeriu que acompanhássemos as gravações por telefone (não Skype, não Discord, não Facetime, telefone mesmo). Vocês não estão vendo, mas o nosso escritório mal possui telefones. Para poder fazer nesse esquema, tivemos de nos enfiar na única sala com alguma fiação telefônica e acompanhar, durante todo o dia, a gravação dos dubladores. Em espanhol. Só imaginem a cena.

Foi uma experiência no mínimo curiosa, porque o que ouvíamos não é o que se espera de um estúdio de dublagem. Tinha barulho, muita conversa, crianças brincando. Por um minuto (ou vários minutos) nos questionamos se não estávamos ligando no lugar errado. Não que isso fosse ruim; parecia um ambiente muito familiar e divertido, descontraído. Souberam ser profissionais e gravaram áudios de ótima qualidade. Isso no mínimo mostra uma certa diferença cultural, não?

A melhor parte definitivamente foi na hora de gravar a técnica assinatura de Aldebaran de Touro, “Grande Chifre”. Para cada vez que os dubladores bradavam “GRAN CUERNO”, o riso era inevitável. Foi tanto tempo tentando gravar a técnica que percebemos que, tanto nós como nossos hermanos, as vezes temos pequenos lapsos de maturidade para lidar com esses jogos. Faz parte.