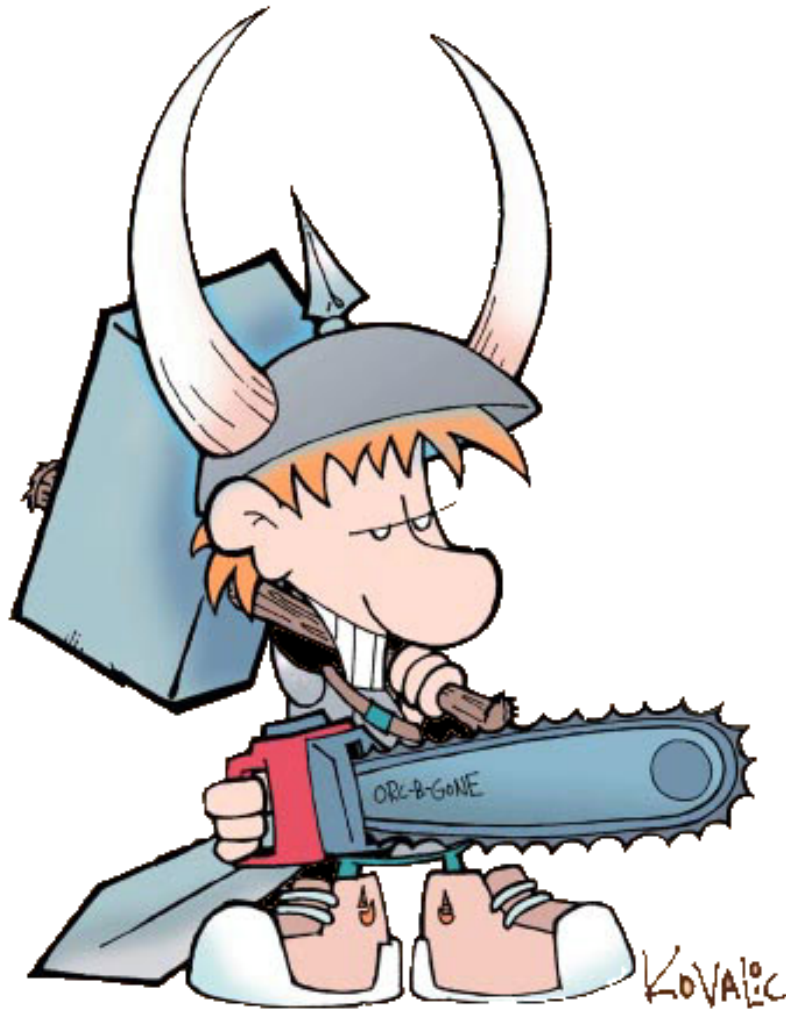


UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE LETRAS

CURSO DE LETRAS – TRADUÇÃO



Projeto Final do Curso de Tradução

Livro I

Aluna: Julia Campos M. Maia

Orientadora: Alessandra Matias Querido

Brasília, dezembro de 2011.

Todo o humorismo sublime começa com a
renúncia de se levar a sério a própria pessoa.

Herman Hesse,

O Lobo das Estepes

Aos colegas de curso, pelas pernas, os pés e a cadeira; ao amigos, pelo pedaço de pulmão e às vezes de cérebro que vez ou outra me faltaram, em especial ao amigo Raul, que ofereceu o pedaço que resultou nisto tudo aqui e ao querido Daniel, que além do cérebro e do pulmão, me deu também os olhos, as mãos e o relógio. Aos familiares, cada um deles, que compartilharam comigo, além do sangue, um pedacinho (ou pedaço) de coração. À amada mãe, que me deu o útero, o peito e todo o resto. A Alessandra, que me forneceu a luz.

Obrigada.

Sumário

Livro I

1. INTRODUÇÃO.....	6
1.1 Uma breve viagem pela História do RPG.....	6
1.2 Steve Jackson apresenta... Munchkin!.....	8
1.3 Mas por que Munchkin?.....	11
2. METODOLOGIA.....	12
2.1 Delimitação do <i>corpus</i>	12
2.2 Passos do trabalho.....	12
2.3 Recursos utilizados.....	13
3. REFLEXÃO TEÓRICA.....	14
3.1 Tradução de jogos de cartas.....	14
3.2 Adaptação e público alvo.....	18
3.3 O humor.....	21
4. RELATÓRIO.....	
4.1 Edição das cartas.....	
4.2 Adição de termos e frases e adaptações.....	
4.2.1 Adição de termos e frases.....	
4.2.2 Adaptação.....	
4.2.3 Domesticação.....	
4.3 Relação da tradução com a imagem.....	
4.3.1 Tradução do título apesar da figura.....	
4.3.2 Tradução do título de acordo com a figura.....	
4.4 Neologismos.....	
4.4.1 Neologismos vindos do texto original.....	
4.4.2 Neologismos apenas no texto de chegada.....	
4.5 Consistência com as escolhas tradutórias do 1º volume.....	
4.6 Referências e Trocadilhos.....	

4.6.1	Munchkin 2.....	
4.6.2	Munchkin 3.....	
4.6.3	Munchkin 4.....	
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	

Livro II

7.	TRADUÇÃO.....	2
7.1	Texto de chegada: Munchkin 2 – Machado Anômalo.....	2
7.2	Texto de chegada: Munchkin 3 – Erros Clérigos.....	14
7.3	Texto de chegada: Munchkin 4 – Alazão Valente.....	26
8.	TEXTOS ANEXOS.....	39
8.1	Texto de partida: Munchkin 2 – Unnatural Axe.....	39
8.2	Texto de partida: Munchkin 3 – Clerical Errors.....	51
8.3	Texto de partida: Munchkin 4 – The Need For Steed.....	63
8.4	Munchkin – Edição publicada no Brasil.....	76
8.5	Munchkin – Texto original.....	96
8.6	Eric and the Gazebo.....	116

Introdução

1.1 Uma breve viagem pela História do RPG

No ano de 1974, a empresa norte-americana TSR (*Tactical Studies Rules, Inc.*) lançava um jogo inovador, que mudaria drasticamente a indústria de jogos no mundo. *Dungeons & Dragons*, que veio a ser o primeiro e talvez o mais bem-sucedido sistema de RPG já publicado, tratava-se, na época, de nada mais que um acessório para *Chainmail*, um jogo estratégico de miniaturas em que os jogadores guerreavam entre si num mundo fictício baseado no universo fantasioso criado por John Tolkien, ao estilo medieval. O D&D acabou virando um sistema próprio de regras e constituía um jogo simples de fantasia medieval, em que os jogadores criavam e representavam seus próprios personagens, o chamado ‘Mestre’ do jogo (GM, no inglês) criava uma estória e inseria os personagens em seu próprio mundo e os dados davam conta das imprevisibilidades do acaso. Por ser derivado de um jogo de guerra, tinha como principal objetivo, é claro, matar seus oponentes.



Figura 1: Dungeons & Dragons

Ao longo dos anos, conforme o *Role Playing Game* evoluía e novas edições eram lançadas, o jogo se tornava cada vez mais abrangente e mais complexo. Incontáveis versões do divertido ‘jogo de representar’ foram criadas. Os livros publicados sugeriam criaturas e forneciam um *background* para os jogos, mas as possibilidades eram infinitas. A estória contada pelo Mestre e vivida pelos jogadores poderia se passar em qualquer universo, real ou imaginário, se dar em qualquer época e ser habitada por quaisquer criaturas. Tudo dependia da criatividade de quem estivesse jogando.

O RPG, que começou como um jogo ‘para matar monstros’, tornava-se cada vez mais focado na representação dos personagens e na história em si que no conceito de ‘ganhar ou perder’. A ideia do jogo não era mais ganhar pontos de experiência por matar criaturas e fazer um personagem cada vez mais habilidoso, mas sim viver as histórias fantasiosas na mente de outro ser, tomando decisões e agindo não de acordo com as suas próprias concepções, mas com as daquele que se está representando.

Com o início da era da informática, dos jogos de computador e de videogame, veio também, evidentemente, a adaptação do RPG para o mundo virtual. O RPG digital era inicialmente jogado apenas no estilo ‘single player’ e tinha gráficos quadrados e histórias simples.



Figura 2: Final Fantasy I (1987)



Figura 3: Final Fantasy VI (1994)

Conforme a tecnologia avançava, crescia a indústria de jogos de RPG para computador e videogame. Algumas empresas, como a Square, criadora da franquia *Final Fantasy*, acabaram sobrevivendo exclusivamente dos lucros de vendas de jogos de RPG digital. Os jogos online tornaram-se incrivelmente populares entre os jovens consumidores e foi criada a subcategoria MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), que é a mais popular atualmente. Junto com a computação gráfica, os jogos de RPG continuam caminhando a passos largos, tornando-se cada vez mais bem feitos, bonitos, caros, lucrativos e populares.



Figura 4: Final Fantasy X (2001)



Figura 5: Final Fantasy XIII (2009)

1.2 Steve Jackson apresenta... Munchkin!

Por não se tratar de um jogo específico, mas sim de um estilo de jogo, o RPG conta com um nível de jogabilidade incrivelmente amplo. Apesar do foco do RPG ter se tornado, ao longo dos anos, a interpretação da estória que está sendo vivenciada pelos participantes, não é mandatório que a ênfase do jogador seja na interpretação. Existem, portanto, diversas abordagens dos jogos de RPG. Ou seja, ainda é possível jogar como se jogava no início: “matar monstros para ganhar o jogo”. Como um processo natural à evidência dos diferentes estilos de jogadores com o passar do tempo, expressões e gírias foram surgindo para denominar quem jogasse de uma forma ou de outra. Aquele, por exemplo, que joga com o objetivo de adquirir pontos de experiência por matar o máximo possível de monstros e coletar tudo o que puder em itens, passou a ser denominado como *power gamer*.

No entanto, o *power gaming* acabou se tornando uma prática irritante e condenável entre os fãs mais tradicionalistas e dedicados à fantasia que compunham o público do RPG de mesa (em oposição ao RPG digital), já que o grande diferencial do estilo do jogo é o maior foco na estória e na interpretação que na competição e no acúmulo de pontos. Os fãs mais experientes viam as novas gerações de jogadores, com seus 12 ou 13 anos de idade, uma compreensão reduzida das intenções do jogo e uma competitividade natural a outros jogos praticando o *power gaming* indiscriminadamente. Acabaram apelidando as novas gerações, num tom amplamente pejorativo, de *munchkins*.

O apelido, homônimo às pequenas criaturas fictícias que habitam o mundo de Oz no revolucionário filme de 1939 (O Mágico de Oz) é uma referência direta à estatura dos inexperientes jovens jogadores.



Figura 6: Munchkins, O Mágico de Oz

No ano 2000, Steve Jackson e sua equipe criaram um irreverente jogo de cartas baseado no sistema de D&D que tinha um claro objetivo: fazer chacota dos jovens *power gamers*.

Munchkin é um jogo de sistema relativamente simples que satiriza o *power gaming* e o D&D em si. Baseado no livro escrito pelo próprio Steve Jackson que imita um guia de RPG, *The Munchkin's Guide to Power Gaming*, o jogo consiste, resumidamente, da dinâmica mais básica em qualquer *power gaming*: matar monstros, ganhar experiência e itens, subir de nível e ganhar o jogo primeiro (mesmo que, para isso, você precise fazer com que os outros percam.) Em 2001, o jogo foi premiado com o *Origins Award*, a premiação máxima no universo dos jogos, na categoria de melhor jogo de cartas tradicional. Em 2006, a editora Devir, a maior editora brasileira de livros relacionados ao tema, comprou os direitos do jogo e lançou a versão em português. No entanto, a Devir não quis investir pesadamente no jogo e, infelizmente, *Munchkin* teve baixa tiragem, pouca publicidade e custava caro. Apesar de ter esgotado as vendas da primeira edição, a editora escolheu não ir muito além disso e o jogo acabou sendo logo esquecido pelos poucos brasileiros que chegaram a conhecê-lo.

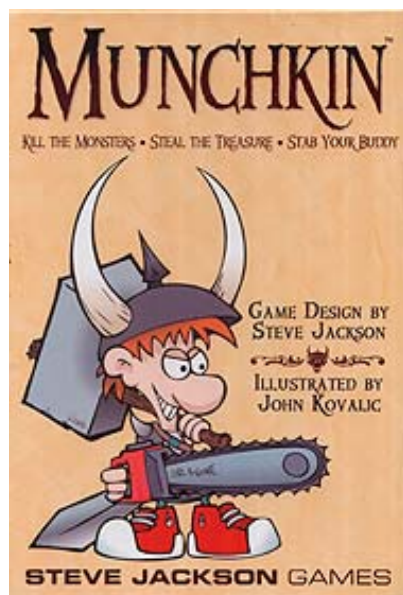


Figura 7: *Munchkin*, 1ª edição

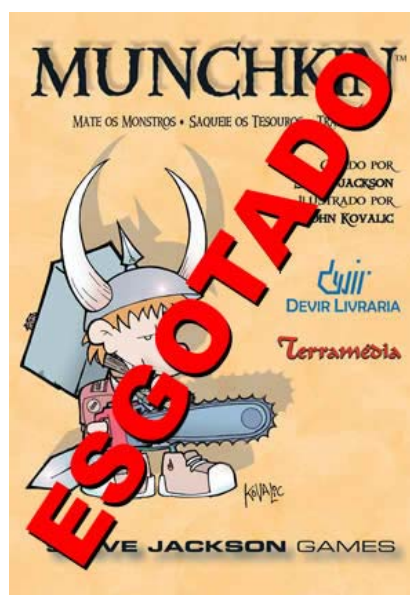


Figura 8: *Munchkin*, edição brasileira

Enquanto isso, na terra de Steve Jackson, as vendas do jogo foram devastadoras. Logo após o sucesso avassalador da primeira edição, foi lançada em 2001 uma expansão [**Unnatural Axe**] do jogo original, que consiste de 112 cartas adicionais. (Na realidade, 107 cartas ilustradas e 5 cartas em branco que, de acordo com os próprios criadores, servem para que os jogadores criem suas próprias cartas para acrescentar ao jogo.) A expansão premiou o autor mais uma vez com o *Origins Award*, dessa vez na categoria de melhor expansão ou suplemento de jogo de cartas, em 2002. A premiada expansão foi seguida por uma segunda, chamada [**Clerical Errors**], que, acidentalmente, acabou tendo toda a primeira tiragem

impressa com o verso das cartas invertido. Quando a companhia explicou aos consumidores o motivo do atraso no lançamento da expansão, os já conquistados fãs da série insistiram para que ela fosse lançada com o verso das cartas trocado. A Steve Jackson Games botou a venda apenas o número de pacotes suficiente para que o lucro das vendas daquela edição cobrisse o prejuízo da impressão errada. Clerical Errata, como foi chamada a edição impressa erroneamente, acabou se tornando um raro artigo de colecionador.



Figura 9: Clerical Errata

Depois dessas duas expansões, foi publicado o *deck* de baralho [**The Need For Steed**] que introduz um novo elemento ao jogo – a montaria –, além de explorar um elemento que aparece no primeiro volume – o mercenário. Além desses três títulos, que serão objeto de tradução e análise neste projeto, foram lançadas nos Estados Unidos mais onze expansões para a primeira versão do jogo e vários outros sets independentes, que satirizam outros temas frequentes nos jogos de RPG, como **Star Munchkin**, que faz sátira do estilo ‘batalha espacial’ da ficção científica e tem duas expansões próprias, **Munchkin Fu**, que tem como alvo os jogos relacionados às artes marciais e uma expansão, **Munchkin Bites**, que faz piadas com o gênero ‘vampiros’, que está entre os mais jogados dentro dos temas de RPG e também conta com uma única expansão, **Super Munchkin**, sátira do gênero de super-heróis, também com uma expansão e **Munchkin Cthulhu**, uma inteligente sátira ao famoso gênero de RPG, Call of Cthulhu, baseado na obra de um dos maiores escritores de suspense da História da Literatura, H. P. Lovecraft. Os sets e expansões de Munchkin continuam sendo lançados até

hoje. No início de 2011, foi lançado nos Estados Unidos o décimo set independente de Munchkin, chamado **Munchkin Zombies**, em que os jogadores são, na realidade, mortos-vivos e os monstros, humanos e já há previsão de lançamento para a primeira expansão desse set e para um próximo set independente. Infelizmente, o mercado brasileiro para essa área é, apesar do seu imenso potencial, pouquíssimo explorado. Apesar da irreverência inteligente e ácida do jogo e dos muitos consumidores brasileiros interessados na obra, nenhum dos sets lançados posteriormente ou suas expansões foram trazidos ao Brasil.

1.3 Mas por que Munchkin?

Há 5 anos, quando amigos me introduziram ao universo de Munchkin, eu imaginei que estava diante de um futuro sucesso arrebatador entre o público brasileiro de RPG. Ainda é um grande mistério para mim o motivo que levou a editora Devir a decidir não dar continuidade ao “projeto Munchkin” no Brasil. O jogo é de uma sagacidade tão particular que fez um sucesso estrondoso em sua terra natal e até hoje está sendo reeditado, relançado e criando novos sets com temáticas diferentes, e no entanto, a editora brasileira escolheu não apostar na franquia para o público brasileiro. É inevitável considerar a possibilidade de o grande motivo ser o desafio que pode se mostrar o ato de traduzir um texto humorístico com tantas sutilezas e trocadilhos idiomáticos

Um dos principais objetivos do texto escolhido para ser traduzido ser uma pequena parcela do imenso grupo de jogos da SJ Games é mostrar que, mesmo quando a tradução é um dos maiores desafios da importação do que se pode tirar de melhor de outras culturas, independentemente do tema ou da língua em questão, ainda assim é possível ultrapassar essa barreira.

Metodologia

2.1 Delimitação do corpus

Quando já decidido que o texto traduzido e discutido em meu trabalho seria de fato Munchkin, restava ainda a escolha do volume ou expansão que seria tratado. Como são inúmeras edições, cada uma delas com suas particularidades, foi necessário considerar os conhecimentos prévios que seriam requisitados para a tradução de cada volume. Munchkin Cthulhu exigiria um extenso conhecimento não apenas da obra de H. P. Lovecraft, como também do sistema de RPG nela baseado, enquanto que a tradução de Star Munchkin não seria possível sem que se soubesse de determinadas minúcias das famosas franquias espaciais, como *Star Wars* e *Star Trek*. Também foi levado em conta o fato de que a única edição publicada no Brasil foi a primeira, baseada nas informações do primeiro e mais famosos sistema de RPG já criado, o D&D.

Levando tudo isso em conta, o texto escolhido foi a expansão do primeiro volume do jogo, criada para acrescentar ainda mais monstros, itens e etc. ao satírico jogo de cartas. Para alcançar o número necessário de laudas, foram traduzidas não apenas uma, mas três das expansões do jogo em questão – as três primeiras – o que equivaleria, no total, a 326 cartas. No entanto, como muitas das cartas precisam ser repetidas diversas vezes para que o jogo cumpra sua proposta, algumas das cartas que já haviam sido traduzidas pela edição lançada em Português pela editora Devir e que recorriam por todas as expansões – principalmente classes e raças – foram omitidas para evitar repetições desnecessárias.

Sendo assim, serão apresentadas pouco mais de 270 cartas traduzidas para o Português e reeditadas com o novo texto.

2.2 Passos do trabalho

Como é muito difícil de encontrar o jogo no Brasil, mesmo a edição em Português, que está esgotada desde 2006, foi necessário importar as duas primeiras expansões – *Munchkin - Unnatural Axe* e *Munchkin - Clerical Errors* – dos Estados Unidos. Já que o terceiro baralho só entrou no grupo dos textos que seriam traduzidos depois dos dois primeiros, uma edição mais antiga precisou ser baixada da internet (por isso a diferença de coloração entre os baralhos.) Portanto, os dois primeiros baralhos foram escaneados e organizados por mim, enquanto que o terceiro já chegou em minhas mãos em formato digital.

Então, para facilitar o processo, foi necessário dividir as cartas em categorias e separá-las em seus determinados grupos. Depois disso, cada uma das cartas foi individualmente traduzida e editada.

2.3 Recursos utilizados

Para a concretização deste trabalho, foi necessário utilizar recursos diversos, digitais e não-digitais, como dicionários diversos, bilíngües e monolíngües, livros específicos da área de RPG, fóruns virtuais relacionados ao jogo, assim como consultas a pessoas que entrariam na categoria de público alvo para a minha tradução.

Além do material de pesquisa, foi necessária também a utilização de recursos de edição de imagens, como o programa FontCreator, designado para a criação e edição de fontes e o Paint, programa da Microsoft que foi a ferramenta escolhida para remover o conteúdo escrito de cada uma das cartas e acrescentar o texto traduzido.

Reflexão Teórica

3.1 Tradução de jogos de cartas

Quando pensamos em uma tradução, é imprescindível considerar alguns fatores, como o público alvo, o estilo do texto e a mídia em que ele está localizado. Por exemplo, uma tradução para a legendagem de um filme tem propriedades e dificuldades bastante diferentes de uma tradução para a dublagem do mesmo filme. Em um jogo de cartas, no entanto, existem limitações que simplesmente não podem ser ignoradas. Serão tratadas aqui algumas delas.

Os jogos de cartas possuem, invariavelmente, alguma categorização. Não é prático criar um jogo que se apóia exclusivamente em um *set* de cartas em que as informações estejam espalhadas de maneira aleatória, ou mesmo que sejam dispostas apenas em forma textual. Todos os grandes jogos de cartas, desde o tarô até o mais moderno dos baralhos, possuem algum sistema de categorização que facilita a compreensão das regras do jogo por parte do jogador. Isso ocorre porque o cérebro funciona muito melhor dessa forma. Como já comprovado pelo experimento de Pavlov, em que o cientista criou na mente de um cão a associação entre seu alimento e um determinado estímulo visual e constatou que mesmo sem o alimento, o cão salivava ao ver aquele estímulo visual, a linguagem dos símbolos e das cores é mais imediata e mais fácil de compreender que qualquer língua. Ou seja, no momento em que se aprende uma categoria e seu significado, não é necessário o conhecimento prévio de uma língua para compreender uma informação que esteja disposta naquela categoria. A imagem ao lado representa bem esse argumento; assim que adquirido o conhecimento das categorias em que estão divididas as cartas do jogo e o que cada uma dessas categorias representa, não é necessário saber falar ou entender a língua alemã para se assumir que esta carta é uma



Figura 10: Carta de Munchkin em Alemão

carta tipo “Go Up a Level”, ou ‘Ganhe Um Nível’, no Português. Isso se dá devido à padronização da disposição de informações: as cartas desse tipo são as únicas do jogo que possuem uma frase escrita na mesma fonte do título e do mesmo tamanho, mas após o texto do corpo da carta. Esse processo ocorreria de forma parecida independente da categoria em questão; mesmo se a carta acima fosse uma representação de um monstro, um item ou de um ‘monster enhancer’, devido à natureza única em que as informações são divididas em cada

uma das categorias. De modo geral, informações semelhantes são dispostas na mesma posição dentro do espaço da carta, com a mesma fonte, o mesmo tamanho de fonte e, caso a informação seja simbólica, com os mesmos símbolos.

Mesmo o baralho tradicional, em que estão contidos incontáveis jogos, depende de símbolos e categorias para orientar seus usuários; ou ainda melhor, não só ele depende, mas depende *exclusivamente* dos símbolos e categorias. O baralho de 52 cartas, proveniente do tarô, não faz uso algum de texto escrito em nenhuma língua e dispõe suas informações sempre de forma semelhante. Mesmo o mais moderno dos *sets* de cartas tem sempre a mesma disposição de informações. Apesar de parecer estar dividido em apenas duas categorias distintas, faz uso, na realidade, de vários tipos diferentes de categorização; além dos dois mais explícitos – naipes e “números” – podemos constatar também a existência de categorias como cores – preto e vermelho, geralmente – números e figuras, números pares e ímpares, entre outros. Ao se criar um jogo de baralho, é quase imprescindível que se determine quais dentre as possíveis categorias do baralho serão determinantes naquele jogo específico, e quais serão irrelevantes. É um sistema incrivelmente simples e que, no entanto, pode ser fragmentado em inúmeras categorias diferentes.



Figura 11: Baralho

Munchkin é um jogo de cartas que traz uma proposta relativamente complexa, que é a de representar uma representação. Ou seja, o RPG traz a proposta de levar seu jogador a um outro universo, onde ele se torna um ser completamente diferente do que realmente é. O objetivo do jogador é representar bem o papel daquele novo ser, incorporar sua nova personalidade e abraçar aquela realidade alternativa. Como o único contato com tal realidade é a sua própria imaginação, a do mestre e dos outros jogadores, é necessário aguçar seus sentidos através da linguagem, que é o principal instrumento que se usa para tornar aquela fantasia algo semelhante na imaginação de todos os membros do grupo. Constantemente, é preciso que se pergunte “o que eu estou vendo?”, pergunta que quase necessariamente virá seguida de uma detalhada descrição da visualização feita pelo mestre daquele ambiente.

Munchkin, apesar de procurar representar uma aventura de RPG, não tem à sua disposição a possibilidade de improviso vinda da imaginação de uma pessoa. É preciso, portanto, criar elementos pré-definidos àquelas aventuras. Enquanto que, em uma aventura de RPG de mesa, o limite das possibilidades é a criatividade dos envolvidos, em uma aventura “munchkiniana”, você jamais encontrará um monstro que não consta naquele grupo de informações, terá sempre as raças e classes pré-dispostas dentro do banco de dados fornecido pelo baralho, e assim vai.

Se o elemento escrito da carta tem seu espaço extremamente limitado e o elemento imaginativo do jogo também é bastante limitado pela forma em que o jogo é apresentado, a melhor forma de se comunicar com o jogador e até mesmo com o jogo que se está satirizando é a imagem. É justamente pelo fato de a imagem trazer muito mais informações de modo imediato e explícito, que a grande maioria dos jogos de carta faz amplo uso desse recurso. No caso específico de Munchkin, a imagem serve, em um nível imediato, como uma ferramenta a mais para ativar o senso humorístico do leitor. Mas se analisarmos em um âmbito mais profundo, a imagem funciona como um aproximador não só do elemento que está sendo disposto naquela carta, mas do próprio RPG.

(...) além do fato de ser visualmente impactante e memorável, o texto visual, assim como o verbal, tem funções comunicativas muito importantes. Cada um desses meios semióticos (linguagem verbal e comunicação visual) tem as suas características, possibilidades e limitações e nem tudo que pode ser expresso em palavras pode ser expresso em imagens, e vice-versa. (Multimodalidade, p. 62)

Magic, The Gathering, jogo popularmente conhecido simplesmente como *Magic*, criado por Richard Garfield no ano de ----, revolucionou o sistema de jogos de cartas e criou uma nova categoria para o formato. Os TCG, *trading card games*, são um tipo de jogo em que o número de cartas dentro do universo do jogo se limita apenas pela criatividade e finanças dos desenvolvedores do jogo. Em *Magic*, cartas são lançadas eventualmente até o presente. As cartas são vendidas de forma individual e chegam a valer milhares de dólares, dependendo do número de tiragens e de sua utilidade no jogo. O jogo apresenta uma forma de apresentação dos elementos completamente padronizada em qualquer língua para que seja traduzido. As imagens são criadas pelos mais diversos ilustradores, sendo possível até que mais de um artista ilustre a mesma carta, que será editada ora com uma imagem, ora com a

outra. Há também uma intertextualidade constante entre as próprias cartas do jogo. Não é incomum que uma carta cite um personagem ou uma criatura, muitas vezes por nomes próprios, que são elementos principais ou secundários de outras cartas. Como existem cartas que foram lançadas com 10 anos de diferença ou até mais, é necessário que o tradutor fique muito atento às traduções de edições anteriores, pois uma dissonância de traduções poderia ocasionar um grande prejuízo à compreensão do texto.

Quando se vê, em casos como esse, a criação de todo um sistema de jogos, é necessário lembrar que surge juntamente com tal sistema um novo jargão específico a ele. Cada sistema de jogos, ou ainda cada jogo em específico, quase sempre possui um vocabulário muito próprio, criado pelos desenvolvedores do jogo ou mesmo pelo público, que ao sentir necessidade de expressar em diálogos as partes do jogo, cria termos para tudo o que não tenha sido previamente nomeado. Todo esse processo é de essencial conhecimento ao tradutor no momento da importação daquela linguagem. É preciso que se reflita sobre cada um dos termos, muitas vezes neologismos, e o que será feito com cada um deles no momento da tradução. Se novos neologismos serão criados para substituir os originais na língua-meta, quais e por quê, se serão mantidos na língua-fonte, como será a reação do público alvo, tudo isso deve ser pensado no momento da tradução.

Tendo tudo isso em vista, é importante reconhecer que a tradução dos jogos de cartas possui complicadores e nuances que nem sempre são simples ou mesmo fáceis de resolver. A questão espacial, por exemplo, assemelha-se muito com o problema enfrentado por tradutores de legendagem, em que o texto oral deve ser transcrito em outra língua para um texto escrito em um curto espaço e que deve ser lido enquanto a pessoa fala. Na legendagem, no entanto, existe uma pesquisa suficiente que apóia os tradutores ao determinar quantos caracteres são ideais de serem lidos por segundo. Já no caso dos jogos de cartas, assim como no caso das histórias em quadrinhos, não existe ainda uma pesquisa amplamente conhecida e universalmente aceita que forneça uma base de caracteres por espaço para adequar a tradução à futura edição.

Existem, portanto, inúmeros fatores externos que o profissional deve considerar no momento da tradução. Ignorar quaisquer desses fatores pode resultar em uma impossibilidade de compreensão do jogo e de seus objetivos por parte dos jogadores. Um pequeno descuido ao desconsiderar algum dos elementos, textuais ou não, presentes naquela carta, além dos elementos exteriores à carta, mas relevantes para o jogo, como as regras, por exemplo, pode tornar um jogo muito interessante em um *deck* de cartas sem qualquer jogabilidade. É

importante notar também que, quanto mais complexo e amplo for o jogo em questão, maiores são as dificuldades enfrentadas pelos tradutores, pois a quantidade de fatores que devem ser levados em conta cresce de forma diretamente proporcional à complexidade do jogo que se está traduzindo.

3.2 Adaptação e público alvo

É evidente que não se deve jamais deixar de considerar o público alvo no momento da tradução. Ao se traduzir um livro, a própria editora pesquisa quem é o mercado daquele livro: faixa etária, classe social, sexo. No caso de Munchkin, no entanto, é muito menos uma questão de sexo ou de faixa etária e muito mais uma questão de interesses prévios. Por se tratar de um jogo que faz sátira a todo um gênero de jogos consumido por um determinado grupo social Munchkin possui em seus consumidores um grupo mercadológico muito específico e em constante crescimento, devido à disseminação dos jogos de MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, versão *online* de uma aventura de RPG.

Aqueles que se interessam por jogar RPG são pessoas com uma imaginação muito fértil e curiosidade aguçada. Possuem também uma tendência de interesse que caminha em direção ao fantasioso, ao “tolkieniano”. Por se tratar de um grupo determinado por áreas de interesse mais que qualquer outra característica, pode-se considerar que seja um grupo “anacional”, ou seja, existente em diversas culturas distintas; não é apenas no Brasil ou nos Estados Unidos que existem jogadores de RPG e, de modo geral, não é difícil identificar nesse grupo interesses mútuos que vão além do sistema de jogos, independentemente de sua nação. No entanto, isso não diminui muito a questão cultural a ser considerada pelo tradutor. Ainda é preciso pensar que, mesmo para grupos mercadológicos semelhantes, as diferenças culturais sempre existem. Apesar da similaridade de interesses, os mercados de países diferentes são sempre muito distintos; um produto bem aceito pelo público alvo de um determinado país não causará necessariamente o mesmo efeito no público alvo semelhante de outro, enquanto que um produto que é pouco aceito em seu país de origem provavelmente nem chegará a ser importado para outras culturas. Sendo assim, mesmo que se possua um público alvo semelhante entre a tradução do jogo e sua versão original, muitas questões devem ser consideradas, principalmente quando tratamos das referências intertextuais que serão passadas ao público do produto. Tudo isso deve ser considerado ao se traduzir um texto como o trabalhado aqui. É importante compreender que as pessoas que criaram o texto conheciam

muito bem seu público alvo local e tudo aquilo que se encaixa em seu respectivo “grupo de interesses” e que fizeram uso indiscriminado dos elementos desse grupo. O texto está, portanto, permeado de referências e de sutilezas que podem ser facilmente perdidas simplesmente por um descuido ou desatenção por parte do tradutor, ou mesmo por falta de conhecimento acerca do elemento com que o texto está se comunicando. É de suma importância, portanto, que se conheça profundamente o texto que está sendo traduzido, pois uma tradução equivalente ou literal não necessariamente exprime todo o sentido que aquele texto procurava passar.

Devido a tais sutilezas e referências intertextuais constantes que, ao se tratar de um texto humorístico, são muitos os casos em que não é possível uma tradução direta, forçando o tradutor a fazer uso de outras estratégias, como a adaptação e, em um âmbito mais específico, a domesticação, já que “(...) as imagens de um texto podem ser substituídas por outras imagens e suas formulações, por outras formulações, sem que a função do texto se altere.” (Reiss e Vermer, citado por Rosas, 2002, p. 46). Um texto como o tratado aqui está intimamente ligado a questões culturais e se apóia frequentemente na necessidade de conhecimentos prévios para cumprir seu objetivo. Por isso, sempre que se encontra uma referência cultural que caso seja traduzida de forma literal causará estranhamento ou desconhecimento ao público alvo, é necessário que se faça mudanças muitas vezes até drásticas para aproximar o texto de seus leitores, mesmo que isso signifique um afastamento do texto original.

(...) a adaptação como um fenômeno que envolve uma mudança intensa no sentido referencial, a ponto de tocar “perigosamente” no limite da fidelidade ao texto-fonte, (...) mais que uma operação de equivalência, a adaptação poderia ser vista como uma operação de analogia, que trabalha com pontos de contato tênues entre duas grandezas, mais abstratos e parciais do que aqueles percebidos como necessários quando se considera a equivalência como uma operação que deveria manter invariável um sentido referencial. (Cintrão, e Zavaglia, p. 2)

No entanto, uma adaptação no caso específico do jogo de cartas não pode de maneira alguma se afastar completamente do texto original, devido ao fato de cada carta estar relacionada a um grupo de regras muito específicas, que não podem ser perdidas durante a tradução. Mesmo que seja necessário fazer uma tradução muito afastada do texto original, quaisquer sejam os motivos, não se pode desvincular o texto das regras gerais do jogo ou do

objetivo específico do texto original naquele contexto. Digamos, por exemplo, que o texto original diga “A garota pulou no mar, mas não sabia nadar, então morreu afogada.”, mas, por algum motivo, não é possível fazer uma tradução direta ou equivalente sem prejudicar o teor humorístico do jogo ou a relação com os outros elementos da carta, como a imagem; é preciso, então, separar a informação mais importante do texto original. “(...) o escopo (o “para quê”) tem primazia sobre o modo (o “como”) de uma ação: a finalidade determina, em primeiro lugar, se se age, o que se faz e como.” (Rosas, 2002, p. 47). Deve-se descobrir qual é o objetivo daquele texto naquele contexto específico. No exemplo hipotético citado anteriormente, vamos considerar que a finalidade da frase é informar sobre a morte da garota. Nesse caso, a morte é a informação principal; todos os outros elementos da frase são secundários e, portanto, substituíveis. Seria possível, portanto, criar uma frase no texto de chegada que diga “A garota pulou de um prédio, mas não sabia voar, então morreu na queda.” Ou seja, mesmo dentro do contexto da adaptação, que é o tipo de tradução mais livre a que se pode chegar, no caso específico do jogo de cartas a técnica deve ser usada com muito cuidado para não ferir o objetivo principal daquele texto, que na maioria das vezes é, acima da questão humorística, a questão direcional.

Devemos lembrar também que, justamente por se tratar de um jogo de cartas, apesar de todas elas estarem ligadas umas às outras e a um todo, costurado pelas regras do jogo, as cartas também funcionam como textos individuais, ou seja, o texto de uma carta específica não deve ser tratado isoladamente, mas ao mesmo tempo deve ser traduzido como apenas um elemento. Ou seja, o fato de ter sido usada uma determinada técnica tradutória em uma determinada carta não implica necessariamente que aquela técnica deve ser usada em todo o resto das cartas. Diferentemente de um livro, em que ao se fazer uma adaptação ou domesticação é necessário, por uma questão de coerência, manter aquela técnica ao longo do livro, no jogo de cartas a coerência com relação à técnica tradutória funciona mais dentro da própria carta que no jogo como um todo; no elemento global do jogo, a coerência deve ser mantida em outros aspectos, como o tipo de linguagem, a identificação das categorias, a relação com as regras.

No caso do texto humorístico, a adaptação é bem-vinda, pois o objetivo do texto humorístico geralmente é causar o riso. Porém, quando tratamos de jogos em geral, principalmente o jogo de cartas, que, além das regras gerais, dispõe apenas do pequeno texto de cada uma das cartas para direcionar o jogador, deve-se procurar ter muito cuidado no momento de fazer uma adaptação. Na tradução de Munchkin, portanto, que se encontra na

intersecção entre as duas áreas, é muitas vezes necessário que se crie adaptações para manter o teor humorístico do texto e, no entanto, tais adaptações precisam ser muito pensadas, medidas e calculadas para que haja certeza de que aquela adaptação não interferirá nas regras do jogo.

3.3 O Humor

A questão humorística foi, ao longo da tradução, uma das mais delicadas e difíceis de se solucionar ou manter. Justamente por se tratar de uma área que geralmente tem como objetivo principal o divertimento, o humor foi por muito tempo tido como um elemento indigno de estudo científico, não passível de ser levado a sério. Sendo, portanto, ainda muito obscuro e pouco tocado pelo universo acadêmico, é difícil saber o que vai provocar uma reação positiva por parte do leitor e o que não vai.

Ao interpretar um enunciado ou uma atitude, o indivíduo formula muitas vezes hipóteses que o comunicador não teve a intenção de suscitar. François Barcelo sublinha uma certa imprevisibilidade da comunicação ao introduzir seu conto “Todos, Uns Imbecis”, dizendo espirituosamente: “O mais engraçado, com o humor, é que meus leitores e leitoras acham divertidas as páginas que eu imaginava tristes, e emocionantes aquelas que eu supunha cômicas. Estou cada vez mais seriamente inclinado a acrescentar indicações à margem: RIA AQUI... NÃO RIA... ou RISO FACULTATIVO MAS NÃO OBRIGATÓRIO. (Almeida, citado por Rosas, 2002, p.43)

Segundo Marta Rosas, o humor pode ser causado ao se criar um texto ambíguo, que pode ser interpretado de uma “convencional”, ou de forma literal ou de uma forma alternativa que quebra o esperado pelo leitor. Por exemplo,

Dois turistas encontram um cemitério brasileiro. Vêem uma lápide na qual se lê: “Aqui jaz um político e um homem honesto”. E um dos turistas comenta:
-Que estranho, os brasileiros enterram duas pessoas no mesmo túmulo.

Nesse caso, uma interpretação imediata seria a de que o político, que é um homem honesto, fora enterrado ali. No entanto, existe uma quebra de expectativa quando o texto incita que o político e o homem honesto não podem ser a mesma pessoa e que, portanto,

existem duas pessoas distintas enterradas ali. Há aqui também uma questão fundamental para o elemento humorístico, que é o conhecimento prévio do pré-conceito social de que políticos são gananciosos ou corruptos por natureza e, portanto, não podem ser pessoas honestas. A falta de tal conhecimento por parte do receptor do texto pode causar uma grande falha na intenção humorística

Independente de quaisquer outros possíveis fatores, bastaria que não houvesse conhecimento compartilhado ou que houvesse uma saturação – caso da piada “gasta” – para que o riso não ocorresse. Há, portanto, enunciados potencialmente humorísticos (dos quais as piadas são o primeiro exemplo), mas seu efeito nunca poderá ser garantido de antemão. (Rosas, 2002, p.42)

Sendo assim, não é sempre uma tarefa simples a de provocar o efeito humorístico no público. Munchkin conta com uma premissa de teor absurdo para embasar seu humorismo. O jogo propõe que, em uma aventura de RPG, o personagem está, juntamente com seu grupo, andando por um cenário quando, de repente, depara com um monstro; no entanto, diferentemente do que se espera de uma aventura tradicional de RPG, o monstro que se encontra é um advogado. O personagem deve, então, lutar contra aquele advogado usando suas armas nada convencionais, como, por exemplo, o seu “Livro Muito Sagrado”.

É, portanto, a mais difícil das tarefas, ao se considerar a tradução do texto em questão, transcriar piadas que sejam, para o público brasileiro, tão engraçadas – ou até mais – que as piadas do texto original.

Relatório

Serão discutidas nesta etapa do trabalho as escolhas tradutórias e suas respectivas motivações. Por se tratar de um trabalho muito extenso, em que foram traduzidas cerca de 300 cartas, cada qual com suas individualidades e peculiaridades, foram selecionadas para serem apresentadas aqui apenas algumas delas, cuja explicação se faz mais rica ou necessária para uma melhor compreensão do texto e sua tradução.

4.1 Edição das cartas

Devido à natureza altamente visual do texto tratado, concluí que para uma plena compreensão da tradução, seria essencial apresentá-la da mesma forma em que se apresenta o texto original. Para tal, foi necessário pesquisar em fóruns da internet relacionados ao jogo para descobrir quais foram as fontes gráficas escolhidas para integrar a composição visual do jogo, juntamente com as ilustrações do talentoso John Kovalic.

Após descobrir os nomes das duas fontes do texto – a do título e a do corpo da carta – e constatar que nenhuma delas constava na lista de fontes do sistema operacional usado, foi iniciada uma nova busca, para encontrar arquivos instaláveis que me permitissem a utilização das fontes em questão. No entanto, minha pesquisa resultou, com certo pesar, na seguinte descoberta: as fontes completas, com todos os caracteres e acentuações de todas as línguas de alfabeto arábico que se encontravam disponíveis para *download* na internet só podem ser adquiridas mediante pagamento. As versões gratuitas são versões incompletas, demonstrativas, em que se encontram apenas os caracteres mais básicos.

Iniciou-se então uma nova missão: encontrar um programa para edição de fontes – também todos disponíveis mediante pagamento – que permitisse, durante seu período gratuito de triagem, que se salvasse as fontes criadas ou edições feitas em uma fonte já existente. Depois de fazer o *download* de inúmeras versões de programas diferentes até finalmente



Figura 17: Fontes Gráficas

encontrar aquele que servisse ao meu propósito, foi necessário todo um processo de exploração e aprendizagem de edição e aplicação de fontes.

Foi, então, possível “fabricar” uma versão com todos os acentos e caracteres necessários para a edição das cartas. O próximo passo foi apagar o conteúdo escrito das cartas traduzidas e transcrever a elas suas respectivas traduções.

4.2 Adição de termos e frases e adaptações

Munchkin, por se tratar de um jogo inusitado e despojado, que manda, por exemplo, que os jogadores resolvam quaisquer contradições com as vozes alteradas nas regras, não cumpre – e nem procura cumprir – um compromisso com o formal e o politicamente correto. Tal proximidade do texto com seu público me permitiu liberdades que não seriam possíveis em outros tipos de textos, como por exemplo, incluir minhas próprias piadas e até mesmo mudar o texto de determinadas cartas – tudo em nome do humor. É claro que, independentemente do que foi acrescentado ou modificado, a função da carta foi invariavelmente priorizada. Mostrarei aqui as ocasiões em que adicionei frases ou expressões ao texto original ou mesmo o modifiquei completamente.

4.2.1 Adição de termos e frases

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Tradução equivalente do trocadilho entre as palavras Doppelgänger — uma cópia exata e muitas vezes maligna de alguém, proveniente da cultura popular alemã — e gângsteres

– criminosos unidos em gangues organizadas, principalmente mafiosos. Também há nesta carta a transcrição de um sotaque italiano na língua inglesa que intimamente ligado aos sotaques que se pode ver em filmes conhecidos de máfia, como O Poderoso Chefão, por exemplo. A frase “Ye got a problem wit dat” é impossível de se traduzir para o Português devido à presença desse sotaque. A solução que encontrei para esse problema foi acrescentar palavras amplamente conhecidas por se encaixarem no estereótipo do italiano: “*caspita*” e “*capisce*”

b) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Foi aproveitada nesta carta uma oportunidade de piada que não existe no inglês. Como a tradução equivalente de “*A bump on the head (...)*” seria “Um galo na cabeça (...)”, fiz referência a uma carta do primeiro volume do jogo, Galinha na Cabeça.

c) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



O Mercenário foi um elemento que a princípio apareceu como mero item, que não apresentava muita utilidade àquele que o possuía e ainda oferecia o risco de dar a algum adversário a oportunidade de chegar um pouco mais próximo de vencer o jogo (aquele que usar a carta Matar o Mercenário ganha um Nível.) Ou seja, nem era lá um grande negócio possuir um Mercenário entre seus itens. No entanto, ele foi crescendo até que acabou virando uma categoria à parte no Munchkin 4. Eu não queria traduzir Hireling neste caso por “Mercenário” (como foi traduzida a primeira carta que se chamava Hireling) ou “Mercenária”, mas também não poderia traduzir como “Governanta” sem explicitar de alguma forma que ela é um Mercenário, exatamente igual àquele do primeiro volume. A solução encontrada foi separar os mercenários em sua própria categoria, adicionando a todas as cartas de mercenário uma legenda que informa o jogador dessa nova categoria. Como esta foi a primeira carta da nova categoria, achei necessário explicar que a carta é semelhante ao primeiro Mercenário; para isso, acrescentei a frase “Matar o Mercenário também funciona para a Governanta.”

d) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Figura 18: Galinhas Piratas

Esta carta traz uma particularidade incrivelmente difícil de solucionar – a linguagem “pirata”, popular entre internautas, que aparece, por exemplo, na expressão náutica “Avast!”, ou na transcrição da pronúncia de um “sotaque” pirata – “Ye’ll be losin’ th’ item (...)”.

Assim como o trocadilho do título, tal característica infelizmente não pôde ser mantida no Português. Acrescentei então, para não deixar a carta completamente desprovida de trocadilhos, a frase “(...) Ela é um lobo... digo... ovelha do mar, IARRR!”, que não existe no texto original.

4.2.2 Adaptação

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



O trocadilho entre *Gethyanki*, uma criatura do RPG, e *goth*, ou góticos, uma “tribo

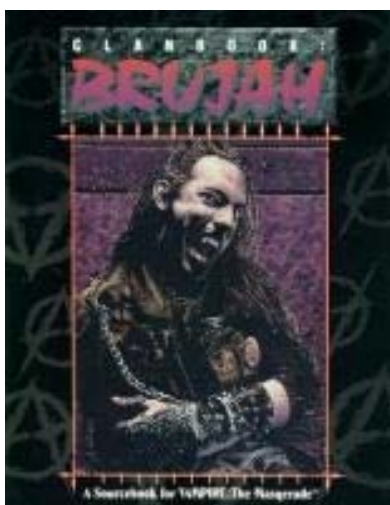


Figura 19: *Vampiro*

social” jovem similar aos “emos” infelizmente não pôde ser mantido na tradução. Na versão em português, foi feita outra referência a uma criatura do RPG, o brujah, que é uma das raças de vampiros que aparece no livro *Vampiro, a Máscara*. Como vampiros já são criaturas fictícias

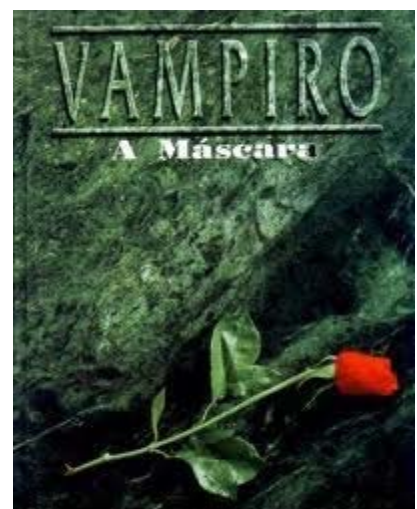


Figura 20: *Vampiro, a Máscara*

altamente relacionadas ao gótico, o título traduzido se torna propositalmente exagerado. Além disso, a descrição da carta encaixou bem com o novo título.

b) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referencia a um conjunto de brinquedos populares nos Estados Unidos. O texto original, ao tratar da punição que o jogador deve sofrer caso perca o combate para esses monstros que encontrou em sua aventura, diz: “*More fun than having poo thrown at you and all your hair pulled out!*”. Esse texto está claramente se referindo em tom sarcástico ao brinquedo, que é “muito divertido”. Como o brinquedo é pouco conhecido no Brasil, foi necessária uma adaptação, em que o texto de chegada faz referência a macacos reais, que jogam fezes e puxam seu cabelo. No texto original, o brinquedo é divertido, enquanto que no texto de chegada, quem se diverte (aqui sem sarcasmo) são os macacos do barril.



Figura 21: Barril de Macacos

c) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Há nesta carta um trocadilho sem neologismos entre *Easter Bunny* e *ether*. Por não ter encontrado a possibilidade de um trocadilho entre ‘coelho da páscoa’ e ‘éter’, fiz a escolha de trocar o gás em questão para o gás Hélio, criando um neologismo com ‘Hélio’ e ‘coelho’. No entanto, nesse processo acabou surgindo um segundo problema: o corpo da carta foi escrito em equivalência com os sintomas da inalação do éter (sonolência, especificamente), não do Hélio. O gás Hélio, quando inalado, não causa sonolência nem mesmo remotamente. Escolhi então trocar o texto do corpo da carta que fazia referência ao efeito do éter por um texto de consequência semelhante (desatenção do personagem que está lutando contra ele), mas com referência a efeitos tipicamente conhecidos do gás Hélio.

4.2.3 Domesticação

a) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Apesar de não haver na língua inglesa expressão semelhante à do Português de se referir a alguém de aparência agradável como ‘gata(o)’, houve nesta carta uma feliz coincidência, que foi a possibilidade de fazer uso da expressão no Português para criar um terceiro significado ao título que não existe no original, apesar de ser bem plausível com o texto e imagem da carta. O título original sugere uma referência à personagem da franquia Batman, Mulher Gato, mas o texto sugere que o “monstro” em questão seja de fato um gato com características humanóides. Fiz então a escolha de remover a referência explícita à personagem de Batman e adicionar uma referência à gíria popular entre os brasileiros. Nenhuma mudança posterior foi necessária, pois o resto do texto condizia perfeitamente com a referência que eu criei.



Figura 22: Mulher-Gato

b) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Esta carta me trouxe muito problema, pois ela faz referência a uma fonte que eu desconhecia e que foi muito difícil de encontrar, pois nenhuma das minhas pesquisas por *Judge Fredd*, o título satírico da carta, trazia qualquer resultado.

“Juiz Dredd é um personagem de história em quadrinhos criado no Reino Unido por John Wagner e Carlos Ezquerra, tendo aparecido pela primeira vez em 1977, na revista 2000 AD. Dredd é um vigilante de cerca de 120 anos no futuro, que trabalha como juiz. Contudo, nessa realidade ultraviolenta, o juiz acumula os cargos de polícia, juiz, júri e executor (quando necessário). Ele trabalha ao lado de vários outros juizes, que mantêm a ordem na megalópole Mega City One.”



Figura 23: Judge Dredd

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Juiz_Dredd

Ao descobrir que, dos pouquíssimos brasileiros que reconheceriam a fonte da referência, uma porção ainda menor iria achar engraçado ou gostar de encontrá-la, concluí então que não faria muito sentido manter a referência no meu texto de chegada. Aproveitei-me então da imagem e do texto do corpo da carta para fazer referência a um elemento que a grande maioria dos brasileiros reconheceria: o oficial da Polícia Militar violento. Para que a referência à P.M ficasse um pouco mais sutil, escolhi um nome próprio cujas iniciais equivalassem às do corpo armado e não fiz menção direta à polícia em momento algum da minha tradução.

c) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



A primeira frase do corpo da carta faz referência a uma fala conhecidíssima entre o público “geek” norte-americano por ter sido dita pelo personagem Leonard McCoy na franquia Star Trek. O público brasileiro, no entanto, não é tão familiarizado com a citação (e nem com a franquia, na realidade). Tendo isso em mente, retirei a referência e mudei o apelido ‘Jim’, muito popular na língua inglesa, por um apelido popular da língua portuguesa: Zé.

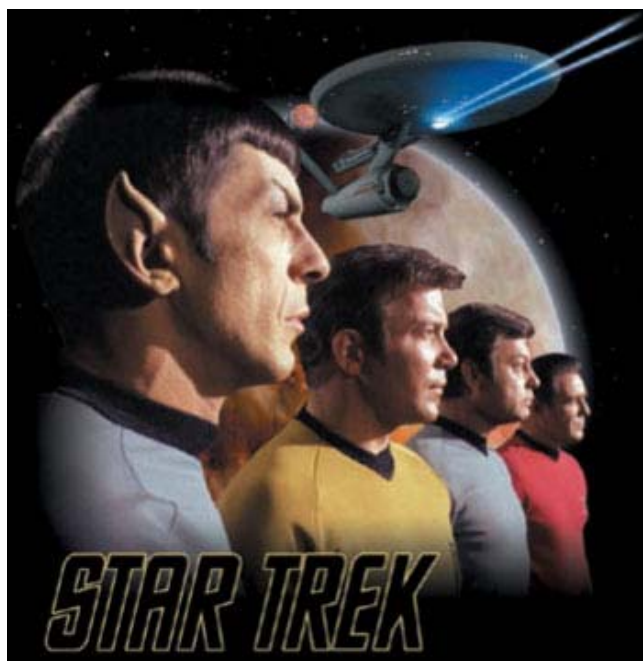


Figura 24: Jornada nas Estrelas

d) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



A expressão “*oldest trick in the book*”, muito usada na língua inglesa, não tem uma expressão similar e equivalente no Português. Por isso, foi necessária a criação de uma expressão no Português de significado semelhante.

e) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



A Esfinge é um ser fantástico encontrado em diversas mitologias e muito conhecido por sua aparição em Édipo Rei. Fazia charadas aos homens e, se não pudessem responder corretamente, os devorava. Nesse caso foi feita uma adaptação, pois na versão em inglês foi citado um tipo de piada comum nos Estados Unidos, mas que não tão utilizada no Brasil. Na tradução, então, foi feita uma troca pela piada de Pontinhos Coloridos, que praticamente toda criança brasileira conhece. Uma “*Knock knock joke*”, ou literalmente, piada de toc-toc, apesar de ser um tipo de “piada expresso” muitíssimo popular principalmente entre norte-americanos, não é muito conhecida ou variada entre brasileiros. A “*knock knock joke*” foi, portanto, substituída por um tipo de piada rápida mais conhecida aqui no Brasil, que é a de pontinhos coloridos.

f) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



A referência a uma grande companhia de ração para animais domésticos criada nos Estados Unidos, que foi trocada por uma marca de ração popular no Brasil. Em ambos os textos há uma referência a uma marca de ração para cachorros muito conhecida, com uma pequena alteração de caracteres. No Inglês, Purina; no Português, Pedigree.



Figura 25: Purina



Figura 26: Pedigree

4.3 Relação da Tradução com a Imagem

No texto tratado neste trabalho, é fundamental considerar não só o texto em si, mas também elementos como as regras do jogo, a linguagem usada na tradução do primeiro volume, o conhecimento geral e área de interesse do público alvo e, é claro, a imagem da

carta. Em determinados momentos da tradução, deparei com o seguinte dilema: havia a possibilidade da criação de um jogo de palavras no Português que, no entanto, não condizia plenamente com a imagem da carta. Em certos casos, aproveitei-me da essência *nonsense* do jogo para priorizar o tom humorístico da tradução em detrimento da equivalência exata com a ilustração. Houve também casos em que o título da carta foi traduzido tomando como base a figura. Tratarei aqui desses dois casos.

4.3.1 Tradução do título apesar da figura

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Esta carta é um caso em que minhas opções eram muito limitadas. Eu poderia fazer uma tradução literal (asno mau) e perder completamente o trocadilho ou traduzir a expressão (“fodão” ou algo semelhante) e perder o contato com a figura. No entanto, eu escolhi fazer algo que, de certa forma, é um meio-termo entre os dois. Criei um trocadilho usando uma expressão regional da língua portuguesa que tem um significado bastante próximo ao da expressão original e que tem como um de seus elementos uma palavra que também pode ser interpretada como o nome de um animal. Apesar de o animal não ser o mesmo na expressão regional brasileira e na original, o teor caricato da imagem e o tom do jogo que tende ao absurdo permitiram que eu usasse a expressão sem causar grande estranhamento.

b) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Mockingbird é uma família de aves que encontraria seu equivalente no Português em *Mimidae*, em que estão incluídas todas as espécies de sabiá, por exemplo. É muitíssimo comum no México, lugar de origem da tequila. Apesar de a ave na ilustração ser, muito provavelmente, um sabiá, a solução tradutória que encontrei foi fazer um trocadilho entre a ave beberrona apresentada na carta e a marca mais famosa de tequila no Brasil.



Figura 27: Tequila Jose Cuervo

c) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Esta carta faz referência ao termo *freudian slip*, que em Português teria sua equivalência em ‘ato falho’.

“As parapraxias, ou atos falhos, são manifestações de intenções perturbadoras do inconsciente em nossa atividade consciente. Um exemplo de um ato falho são os lapsos de língua, quando trocamos uma palavra por outra ou o nome de uma pessoa por outro.”

(Fonte: <http://www.perfeicao.org/2011/04/atos-falhos-ou-parapraxias.html>)

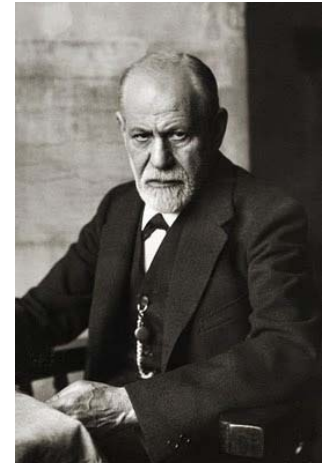


Figura 28: Sigmund Freud

O termo técnico da psicanálise foi mantido na tradução, mas para manter o trocadilho, foi necessário trocar o nome do calçado. No texto original da carta, há menção a *slippers*, que numa tradução equivalente seria algo próximo a ‘pantufas’. No entanto, para fazer o trocadilho com ato falho, foi necessário trocar o calçado de *slippers* para ‘sapato’, em detrimento da figura.

4.3.2 Tradução do título de acordo com a figura

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Esta carta é provavelmente uma referência ao adjetivo “yahoo”, gíria proveniente do famoso clássico da literatura inglesa infanto-juvenil *As Viagens de Gulliver*. Na obra, os *yahoos* são criaturas primitivas de natureza barbárica.

yahoo [jə'hu:]

n pl -hoos

a crude, brutish, or obscenely coarse person

[from the name of a race of brutish creatures resembling men in Jonathan Swift's *Gulliver's Travels* (1726)]

yahooism *n*

Fonte: <http://www.thefreedictionary.com/yahoo>

Achei que seria mais interessante mudar o título para um termo mais próximo e que combinasse com a figura e a descrição da criatura, que é um tipo comum de pessoa em grupos de RPG, apesar de pouco apreciado. A definição da palavra ‘energúmeno’, juntamente com a possibilidade da criação de um trocadilho com a palavra *nerd* a tornaram ideal para o meu propósito aqui.

energúmeno

e.ner.gú.me.no

sm (gr energóúmenos)

1 Possesso do demônio.

2 Indivíduo desnorteadado.

3 Pessoa que, dominada por uma paixão, pratica desatinos.

4 *pop* Imbecil.

(Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=energ%FAmeno>)

b) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Apesar de haver um trocadilho entre duas palavras nesta carta (*Polly* – nome comum de papagaios domésticos no Inglês – e *polyhedron*), não foi criado um neologismo no texto original. Aproveitei então que a figura, uma ave feita de poliedros, dá abertura a “interpretações”. Pode ser vista, por exemplo, como uma peça de origami. Seguindo essa linha, a solução tradutória que encontrei foi criar um neologismo entre ‘Lôro’ – nome comum de papagaios domésticos no Português – e ‘origami’.



Figura 29: Papagaio de Origami

4.4 Neologismos

Por se tratar de um jogo humorístico de linguagem informal, não são incomuns os neologismos, majoritariamente formados da junção de duas outras palavras, formando um novo elemento, composto de características de ambos. Em minha tradução, não só procurei criar novos neologismos no Português que fossem equivalentes aos originais, como também utilizei desse recurso para criar um tom de humor quando não havia a possibilidade de uma tradução direta ou meramente com a intenção de incrementar o texto de chegada.

4.4.1 Neologismos vindos do original

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



O neologismo do texto original neste caso é uma mistura de *dagger* com *boomerang*. Em minha tradução, criei um neologismo que mistura os equivalentes no Português: adaga e bumerangue.

d) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Foi feita aqui uma palavra com *zombies* e *bees* para criar um ser “abelha zumbi”. Como não era possível fazer, no Português, uma tradução direta (já que a palavra ‘abelha’ não “encaixa” em nenhum ponto da palavra ‘zumbi’), eu escolhi criar um neologismo que vem do prolongamento da onomatopéia proveniente das abelhas juntamente com a palavra ‘zumbis’.



Figura 30: Zumbi

4.4.2 Neologismos apenas no texto de chegada

Exemplo:

a) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Apesar de ‘esquizofrênico’ não ser uma tradução direta para *psycho*, aproveitei, neste caso, a possibilidade de um trocadilho entre as palavras ‘esquilo’ e ‘esquizofrênico’.

b) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



O texto usa, no Inglês, o verbo “*to truffle*”. Como o Inglês é uma língua extremamente “maleável”, em que é muito mais fácil criar derivações de palavras que o Português, é comum

pegar um substantivo e utilizá-lo como verbo sem prejuízos à Gramática. No Português, no entanto, precisei utilizar uma espécie de “licença humorística” para criar um vocábulo equivalente.

O texto original da carta também faz menção a uma outra carta, lançada no baralho do primeiro volume. A carta em questão foi traduzida para o Português como ‘Imenso’, mas para fazer o trocadilho do título, precisei trocar o título para Monstruoso. Já que tal carta – Monstruoso – não existe, seria necessário relançar Humongous, desta vez sob nova denominação, juntamente com o baralho de expansão.



Figura 31: Monstruoso

4.5 Consistência com as escolhas tradutórias do 1º volume

Como o primeiro volume do jogo (texto anexo 8.4) foi traduzido para o Português e lançado no Brasil pela editora Devir (texto anexo 8.5), algumas das minhas escolhas tradutórias foram restritas, pois já haviam sido feitas pelo tradutor Thiago Monegaglia Fink. Procurei manter uma consistência entre as minhas traduções e as feitas para o primeiro volume, pois os volumes 2, 3 e 4, traduzidos por mim neste trabalho, são expansões do primeiro, ou seja, foram feitos para serem somados às cartas do primeiro. Expressões constantes no texto, como nomes de raças, classes, categoria de itens (calçado, carapuça, armadura, etc.) e categoria de cartas (Maldição!, uso único, Ganhe Um Nível, etc.) foram mantidas em equivalência com a primeira tradução.

Exemplo:

<u>Texto de Partida</u>	<u>Texto de Chegada, em acordo com o 1º Volume</u>
Headgear	Carapuça
Thief	Ladrão
Curse!	Maldição
Go Up A Level	Ganhe Um Nível
+5 to Monster	+5 para o Nível do Monstro

4.6 Referências e Trocadilhos

Serão listadas aqui as referências encontradas nos textos de partida. São elas de mídias diversas, majoritariamente de vídeo games, filmes, quadrinhos, seres míticos da cultura geral e raças, monstros e situações típicos de RPG – D&D, mais especificamente. Ressaltarei também os trocadilhos e jogos de palavras presentes em grande parte das cartas. Alguns dos trocadilhos e referências foram perdidos no processo de tradução; em alguns casos, foi feita a escolha da remoção da referência, geralmente por falta de contato com o público alvo brasileiro. Procurei, no entanto, manter as referências e trocadilhos

4.6.1 Munchkin 2

a) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



“A pinhata (em espanhol: piñata) ou pichorra é uma tradição ibérica bastante difundida em certos países americanos, porém incomum nos países onde surgiu (Portugal e Espanha).

Trata-se de uma brincadeira, que, normalmente, se dedica às crianças, contudo pode ser jogado por adolescentes e até adultos. Consiste em uma panela, recheada de doces, totalmente coberta por papel crepon, suspensa no ar a uma altura média de dois metros, onde o participante, vendado, tenta quebra-la com um bastão e, conseqüentemente, liberar os doces.”



Figura 32: Piñata

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pinhata>

Dentro de uma aventura de RPG, um grupo de personagens é uma “party”. Em Piñata, foi feito um trocadilho entre *party* – grupo de RPG – e *party* – festa. A solução encontrada foi colocar um dos significados entre parêntesis.

b) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Há aqui uma referência bastante explícita de uma criatura mítica muito conhecida: o Lobisomem. A escolha tradutória foi de remover o prefixo equivalente a ‘lobo’ e inserir o equivalente de ‘tartaruga’ no lugar. Além disso, o texto do corpo da carta apresenta um

trocadilho entre *race* – raça – e *race* – corrida. A solução encontrada foi um trocadilho no Português entre raça – tipo “biológico” – e raça – garra, perseverança.



Figura 33:
Lobisomem

c) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Neste caso, foi feito um jogo de palavra entre uma expressão da língua inglesa (*grassy knoll*) com um ser freqüente em jogos de RPG – o gnoll (mistura de gnomo com troll). Como não havia nenhuma expressão na língua portuguesa que lembrasse remotamente a original, não foi possível manter o jogo de palavra. Optei aqui pela tradução literal.



Figura 34: Gnoll

d) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Foi feito aqui um jogo de palavra entre uma expressão – *Moon Maiden* – popular entre pessoas místicas e góticas (sendo inclusive o nome de uma personagem da DC Comics) e uma gíria da língua inglesa – *to moon* – que significa ‘mostrar as nádegas com intenção de deboche’. Apesar de a gíria equivalente no Português não ter relação com a lua, foi possível, graças à imagem, fazer uma associação implícita entre nádegas e a lua cheia.

e) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Trocadilho entre *elf*, o ser altivo e amante da Natureza das histórias de Tolkien e *elf*, o pequeno ajudante do Papai Noel chamado, em Português, de duende. Como ‘Elfo’ é o nome de uma raça do jogo, não foi possível modificar o termo.



Figura 35:
Duende

f) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



M.T Suit é uma piadinha pronta da língua inglesa, em que as supostas iniciais soam como uma palavra – M.T, em-tee, empty. M.T Suit é um termo que descreve um executivo genérico. Neste caso específico, um advogado. Uma tradução direta não era possível, mas procurei usar o mesmo princípio de nome próprio abreviado a uma inicial que forma outra palavra. A palavra do texto de chegada não faz menção ao vazio do terno, mas à qualidade sobrenatural do adversário.

g) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Elemental é um ser mitológico que data do séc. XVI. Era, a princípio, relacionado aos quatro elementos básicos (terra, fogo, água e ar), mas após ter sido englobado ao mundo do RPG, as possibilidades se tornaram praticamente ilimitadas. Ele aparece novamente no

baralho do *The Need For Speed* (Munchkin 4; Alazão Valente) na forma de *Hair Elemental* – que virou Elemental do Cabelo.

h) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Frost Giant é uma referência a uma criatura da mitologia nórdica. Como “Gigante de Gelo”, que é como ficaria a tradução equivalente para o Português, não tem a mesma força de referência que o termo original, o ser mitológico foi trocado pelo elemento presente na imagem que, mesmo entre os brasileiros, é bastante popular.



Figura 36:
Gigante de Gelo

i) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



A referência aqui é Hidra, uma criatura da mitologia greco-romana conhecida por ter inúmeras cabeças, que renascem em dobro quando decepadas. Seu nome no Português, assim como no Inglês, está contido na palavra 'hidrante'. Portanto, foi possível uma tradução direta, sem prejuízo ao trocadilho.



Figura 37: Hidra

j) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Jabberwocky é o famoso ser criado por Lewis Carroll na sequência de Alice no País das Maravilhas, Alice Através do Espelho, em um poema homônimo de teor surrealista. O termo Jaguadarte foi retirado da tradução da obra feita por Augusto de Campos, uma das traduções mais renomadas do livro de Lewis Carroll para a língua portuguesa até a atualidade.

k) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Há aqui uma referência direta a um problema muito conhecido entre os jogadores de RPG de mesa. Como todo livro, os livros de regras dos sistemas de RPG são eventualmente reeditados e é claro que vez ou outra, alguns detalhes são alterados. No entanto, em um sistema de jogo complexo como é o RPG em geral, uma pequena mudança nas regras pode fazer toda a diferença. Todos os jogadores e o mestre precisam revisar todas as regras da nova edição para saber o que permanece igual e o que deve ser alterado. Por isso a carta afeta o grupo inteiro.

l) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Trocadilho que faz um uso literal de uma expressão idiomática. A carta se refere a *coat of arms* (brasão de armas) como uma espécie de vestimenta com braços. A solução encontrada foi traduzir a expressão original, mas mudando uma das palavras para outra palavra de sonoridade semelhante.

m) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Figura 38: Familiar

Familiar, de acordo com a crença popular britânica, é um espírito ou demônio que se manifesta na forma de animal, geralmente para proteger e acompanhar um mago ou bruxa. No Português, o termo usado é uma tradução literal.

n) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Referência aos druidas, homens com uma ligação mágica com a natureza, e uma figura de linguagem brincando com a sonoridade das duas palavras



Figura 39: Druidas

o) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Lemming é um pequeno roedor, bastante parecido com um hamster ou um preá, mas é conhecido por uma suposta tendência suicida.

“Há concepções equivocadas sobre os lêmingues que vem de muitos séculos. Em 1530, o geógrafo Zeigler De Estrasburgo apresentou a teoria de que essas criaturas caíam dos céus durante o período de tempestades (também consta do folclore dos Inupiat/Iupik do Norton Sound), vindo a morrer de forma súbita quando a grama voltava a crescer na primavera.^[4] Esse mito foi refutado pelo especialista em história natural Olaus Wormius, que aceitava que os animais caíssem do céu, mas teriam que ter sido levados pelo vento, nunca com uma geração espontânea. Foi Worm quem pela primeira vez publicou sobre dissecação de lêmingues, mostrando que eles eram anatomicamente similares a maioria dos demais roedores. Os trabalhos de Lineu provou que os animais têm todos origens naturais.

Como muitos lêmingues se deslocam, inevitavelmente muitos deles se afogam ao cruzar rios e lagos, como esse na Noruega

Os lêmingues ficaram bastante conhecidos pelo mito de que cometeriam suicídio em massa durante suas migrações. Essa visão mítica se apresenta em diversas versões, não sendo sempre vista realmente uma ação voluntária, mas acidentes que levam à morte em massa.

Movidos por urgências biológicas de sobrevivência, algumas espécies de lêmingues migram em grandes grupos, sempre que a densidade populacional se torna insustentável. Os lêmingues não nadam e podem, nessa desesperada procurar por novo habitat, optar por cruzar um curso de água. Esse fato e as enormes inesperadas flutuações na população dos lêmingues noruegueses devem ter contribuído para o desenvolvimento dos mitos.”

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/L%C3%A4mningue>

Existe um jogo de estratégia homônimo, em que o jogador precisa “controlar” seus lemmings e guiá-los até uma saída, mas eles não param nunca de andar e explodem ao cair de uma determinada altura. O nome foi mantido em Inglês porque o mamífero é amplamente conhecido por esse nome, mesmo entre os falantes da língua portuguesa. Seu nome nacional nada mais é que o nome original do Inglês, mas aporuguesado (lêmingue).

p) Texto de partida (Munchkin 2) → Texto de chegada



Referência ao conhecido Cavalo de Tróia, artifício usado por Ulisses na Iliada para enganar e derrotar os troianos.

4.6.2 Munchkin 3

a) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



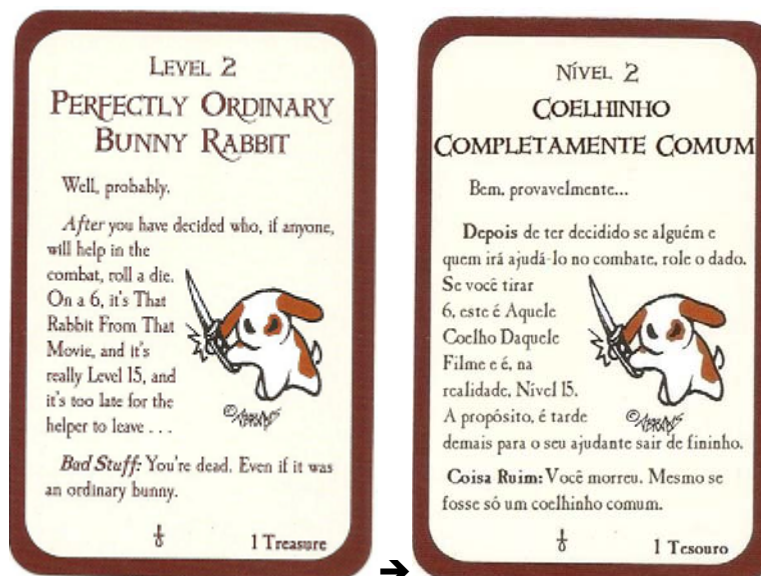
Trocadilho com o verbo *to stick* e o uso da palavra *stick* empregado no título da carta. A solução encontrada foi fazer um trocadilho com a palavra ‘perfurar’, verbo que metaforicamente mensura a dimensão do sentimento, enquanto que literalmente está relacionado a objetos de superfície pontuda, inclusive o palito.

b) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Por não existir uma tradução de equivalência direta para o Português no caso de *bobble-head doll*, a tradução foi uma expressão explicativa que leva o leitor a compreender a referência.

c) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referência ao filme “Monty Python e o Cálice Sagrado”, em que há um personagem perigoso e violento que aparenta ser apenas um coelho comum. A tradução nesta carta foi feita literalmente, exceto pelo termo “sair de fininho”, que foi usado para manter o tom informal do jogo.



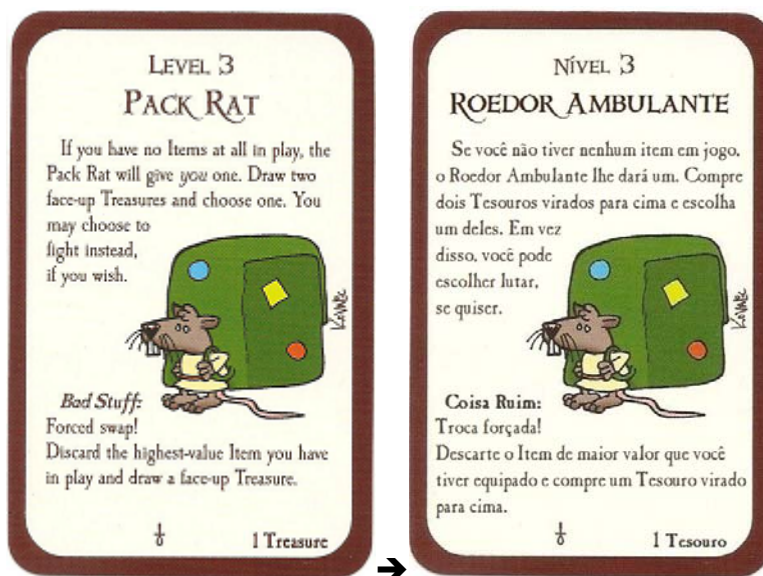
Figura 40: Coelho em "Monty Python e o Cálice Sagrado"

d) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho entre *weevil* e o nome de um conhecido jogo eletrônico, Resident Evil. Para manter a referência ao jogo, foi necessário remover o inseto do título. Por isso, foi necessário alterar o texto do corpo da carta para justificar a ilustração. O texto criado infere que, não importa aonde você esteja, sempre há um inseto perto de você.

e) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Pack rat é uma espécie específica de roedor. O título desta carta foi um trocadilho com o nome dessa espécie, em que o roedor aparece de mochila. A tradução direta seria ‘Rato de Mochila’, mas o valor cômico no Português está relacionado a uma figura muito conhecida pelos brasileiros, que é o vendedor ambulante

f) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho com a expressão “*rapier wit*”, que é um golpe sagaz de espadim, com a palavra *twit*, que é um substantivo que denomina uma pessoa boba ou tosca.

g) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referencia à figura folclórica Golem, que é um humanóide feito de pedra. Existem golems de vários materiais no mundo do RPG, e isso foi uma brincadeira com os ursinhos de goma – *Gummi Bears* –, que são pequenas guloseimas muito populares.

h) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Kobolds são figuras conhecidas no meio do RPG, provenientes da mitologia germânica e ainda presentes no folclore alemão. No D&D, são criaturinhas humanóides extremamente agressivas e xenofóbicas, mas muito habilidosas para construir armadilhas. Há também a referência aos kamikazes — aviadores japoneses que desviavam seu curso para cair em navios inimigos no caso de serem abatidos.



Figura 41: Kobold

i) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Dríades são, de acordo com a mitologia grega, ninfas ou espíritos da floresta que nascem junto com um carvalho e vivem dentro ou perto dele. Na tradução foi usado o nome equivalente do ser em Português

j) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



O texto original desta carta faz uso de habitantes de uma tribo do norte da Alemanha, localizada onde hoje fica Götaland, na Suécia, para fazer referência a um grande hit da década de 80 escrito por George Michael, *Careless Whisper*. O refrão da música diz:

*"I'm never gonna dance again
guilty feet have got no rhythm
though it's easy to pretend
I know you're not a fool"*

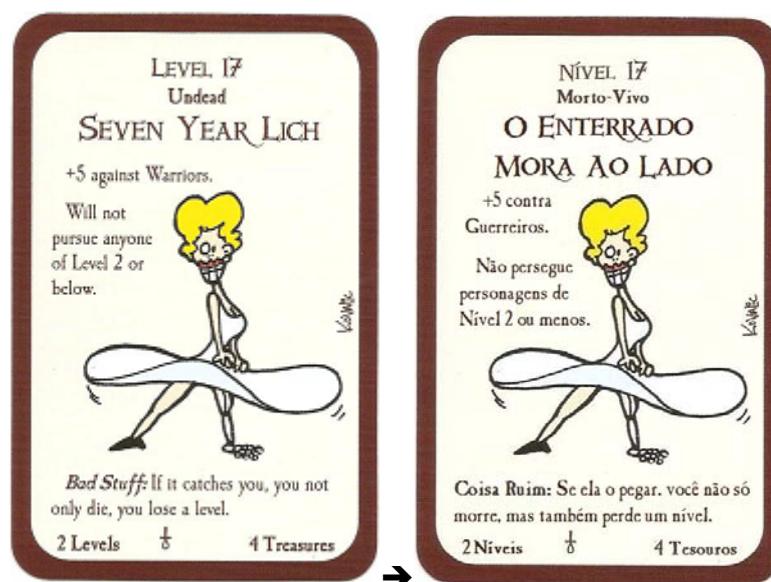
Como não era possível manter a carta na língua em que a música é cantada e uma tradução literal perderia completamente qualquer referência, foi preferível trocar o hit por uma canção muito famosa entre o público brasileiro. A canção escolhida para a sátira foi "Bate o Pé", da dupla Rio Negro e Solimões.

k) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho que se aproveita da ambiguidade da expressão no Inglês: não é claro se a palavra *dead* se refere a *trolls* ou a *sea*. Ou seja, a frase pode ser interpretada como *trolls* mortos do mar ou *trolls* do Mar Morto. Como não é possível repetir a ambiguidade no Português, escolhi manter a interpretação que difere da imagem, contando com esta para manter o segundo sentido do trocadilho.

1) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho com o nome do filme *Seven Year Itch*, de Marilyn Monroe e “*Lich*”, que é um morto vivo com poderes mágicos, normalmente um mago ou bruxa que morreu e foi ressuscitado. Traduzido usando um trocadilho com a tradução oficial do nome do filme em Português, *O Pecado Mora Ao Lado*, usando também o fato do monstro ter natureza de Morto-Vivo.

m) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referência a um tipo de personagem de D&D, o paladino. É normalmente um guerreiro com armadura, que usa poderes mágicos para cura e boas ações. Tradução literal.

n) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referência direta à figura mitológica Medusa, uma das três górgonas nas Histórias antigas da Grécia e, também, a mais conhecida.

o) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Mais uma vez foi feito um trocadilho usando uma expressão idiomática e sua interpretação literal. *Clerical error* em Português seria equivalente a algo como ‘erro técnico’. No entanto, como não há, no Português, uma expressão de significado semelhante que use a palavra ‘clérigo’ ou mesmo uma palavra semelhante, foi preferível perder o trocadilho e traduzir o termo de forma literal.

p) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Deusa hindu cujo nome, do sânscrito, significa literalmente “A Negra”; é deusa da energia eterna, do tempo e da morte. Na tradução foi mantido o nome da original deusa, que é como ela é conhecida em Português.

q) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



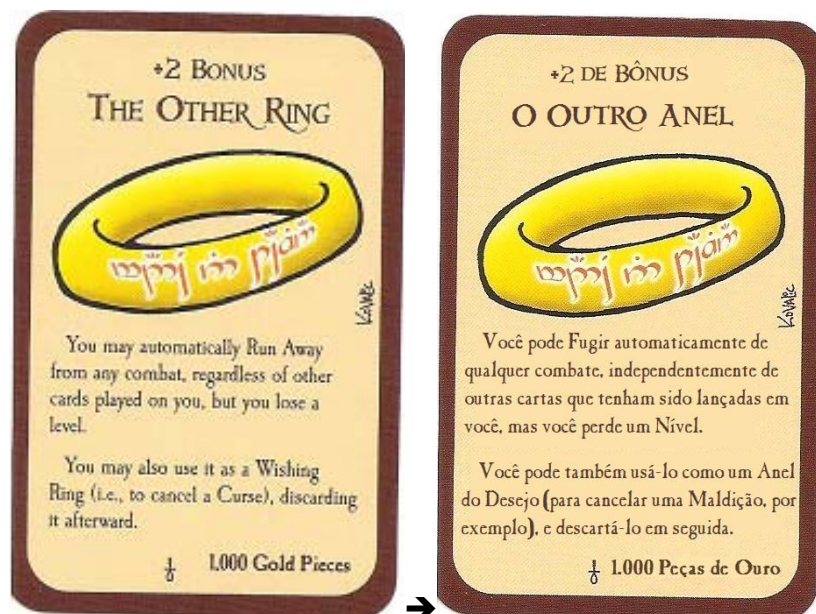
Esta carta foi incrivelmente difícil de traduzir, porque é um jogo de palavras entre *casting couch*, que em português tem sua equivalência em ‘teste do sofá’ e *casting*, que significa ‘lançar um feitiço’ ou encantamento.

r) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Tradução equivalente em Português do que seria um sufixo criado no Inglês a partir da palavra *automatic*. Muitíssimo utilizado em anúncios comerciais, principalmente televisivos, nos Estados Unidos, o sufixo “...-a-matic” ou “...-o-matic” se tornou o alvo da piada neste caso, em que o produto em questão é um “apunhalador”.

s) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Referência ao “Um Anel”, objeto citado constantemente no livro O Senhor dos Anéis, de J. R. Tolkien. A tradução foi feita de forma literal.

t) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Espada Mavorta é o nome que se dá a arma citada no livro Alice Através do Espelho, de Lewis Carroll, no poema Jaguadarte, em sua tradução para o Português mais aclamada, feita por Augusto de Campos.

u) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Outro trocadilho com uma expressão usual da língua inglesa e um nome homófono, mas de grafia diferente. *Big fat liar* é uma expressão muito comum entre os falantes da língua inglesa, tendo virado até nome de um filme infantil norte-americano. Como não era possível fazer uma tradução de jogo de palavra semelhante, a tradução faz referência a espada bastarda, um tipo de espada conhecida por ser muito maior que uma espada normal.



Figura 42:
Espada bastarda

v) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho com ‘gnomo’ e Nomex, uma marca de tecido a prova de fogo. Como o nome da marca, por ser um nome próprio, não tem tradução e a palavra com que foi feito o

trocadilho – *gnome* – é bastante semelhante no Português, foi possível fazer uma tradução literal sem prejuízo ao trocadilho original.



Figura 43: Vestimenta Nomex

w) Texto de partida (Munchkin 3) → Texto de chegada



Trocadilho com a palavra *machinegun* e a expressão do latim ‘*Deus ex machina*’, que é usada para denominar tramas de narrativas que se resolvem devido a algum evento completamente inesperado e sem nenhuma referência ou explicação prévia. Provavelmente surgiu com o drama grego, onde muitas vezes descia, literalmente, um homem amarrado por cordas e vestido de deus para resolver quaisquer complicações que ainda restassem no final da peça. Apesar de a palavra do Português equivalente a *machinegun* não começar com *machin-* como a palavra da expressão latina, foi preferível fazer uma tradução literal.

4.6.3 Munchkin 4

a) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Neste caso, a referência é melhor percebida ao se analisar a figura, onde pode-se interpretar uma lembrança de um trecho de O Senhor dos Anéis. Mesmo assim, a tradução foi feita literalmente.

b) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Brincadeira com palavras de som muito semelhante. Na tradução, foi escolhido manter a semelhança de sons a trazer os elementos exatos do título original da carta. *Ooze*, termo genérico para descrever uma meleca ou substâncias de textura gosmenta, é também um tipo

de criatura gelatinosa do universo do RPG; *uzi* é um tipo de submetralhadora israelense, que foi traduzida como ‘metranca’ para manter alguma semelhança de sonoridade com Meleca.



Figura 44: Ooze

c) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Trocadilho recorrente na língua inglesa entre a expressão figurativa de um ‘escritor fantasma’, ou seja, alguém que escreve textos mas não recebe crédito por eles, e o sentido literal da expressão. O título da carta em Português ficou homônimo a um seriado infantil de televisão que era transmitido no canal Nickelodeon na década de 90.

d) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



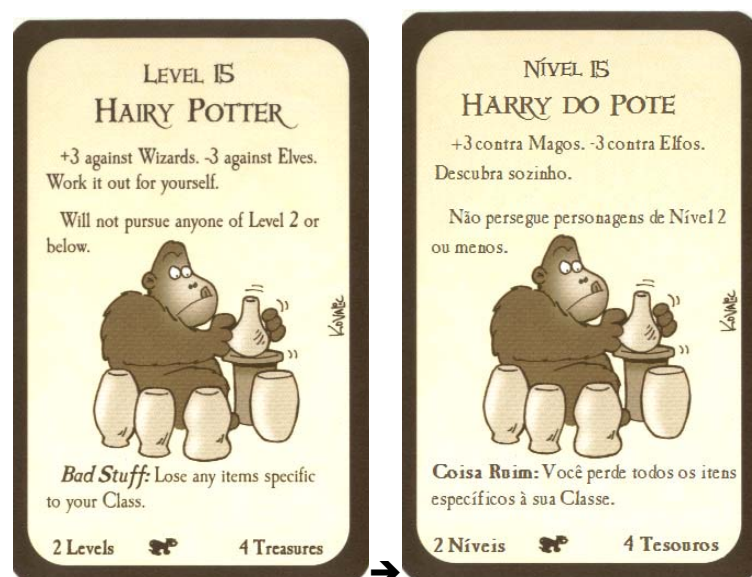
Referência a um jogo eletrônico do conhecido personagem de tirinhas, o gato Garfield. O nome do jogo é *Big Fat Hairy Deal*. A carta foi criada usando um anagrama da palavra *Deal*, resultando em Dale, um nome comum na língua inglesa. A carta na verdade representa um penetra, um participante não convidado do jogo de RPG, que normalmente é muito irritante.

e) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Aqui a tradução foi semelhante à da carta *Seven Year Lich*, mas aqui é mantida a referência à figura popular da fada madrinha e ao famoso filme *O Poderoso Chefão*, que conta a história de grupos de mafiosos.

f) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Trocadilho com o nome do famoso personagem Harry Potter. Como não era possível manter o trocadilho no Português, a tradução foi feita procurando manter uma sonoridade semelhante, tomando alguma liberdade graças ao teor cômico do jogo.

g) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Existem diversas referências a um olho que tudo vê. A mais conhecida aparece no clássico da Literatura, O Senhor dos Anéis, em que o antagonista, Sauron, tem um grande olho flamejante que enxerga tudo à sua volta. A tradução foi feita de forma literal.



Figura 45: O Olho de Sauron

h) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Referência direta ao famoso automóvel de proporções gigantescas, muito popular entre norte-americanos. O texto do corpo da carta faz uma referência direta a um tipo de espetáculo que ocorre em lugares diversos principalmente dos Estados Unidos, em que um caminhão monstro esmaga carros e outros objetos grandes frente a uma grande platéia. O termo equivalente no Português é uma tradução literal.



Figura 46: Caminhão Monstro

i) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



O título desta carta é pronunciado exatamente como o nome do filme *Night of The Living Dead*.

“**A Noite dos Mortos-Vivos**, dirigido por George Romero, é um filme de terror independente de 1968 em preto-e-branco. Ben (Duane Jones) e Barbra (Judith O’Dea) são os protagonistas de uma história sobre a reanimação misteriosa de indivíduos recentemente mortos, e seus esforços, junto de outras cinco pessoas, para sobreviverem a noite enquanto presos em uma casa de fazenda na região rural da Pensilvânia.

Night of the Living Dead teve um grande impacto sobre a cultura estado-unidense da era da Guerra do Vietnã, por ser carregado de críticas à sociedade do final dos anos 1960; um historiador o descreveu como "subversivo em diversos níveis".^[4] Apesar de não ser o primeiro filme de zumbi, *Night of the Living Dead* é o progenitor de um sub-gênero contemporâneo de filmes de terror chamado "apocalipse zumbi", e influenciou o arquétipo moderno do zumbi na

cultura popular.^[5] *Night of the Living Dead* (1968), é o primeiro de cinco filmes *Dead* dirigidos por George Romero, e foi refeito em duas ocasiões, como *Night of the Living Dead* (1990), dirigido por Tom Savini, e como *Night of the Living Dead 3D* (2006).”

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Noite_dos_Mortos-Vivos_%281968%29

Infelizmente, na tradução não há como fazer um trocadilho entre as palavras “cavaleiro” e “noite”, então a referência foi perdida no Português.

j) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada

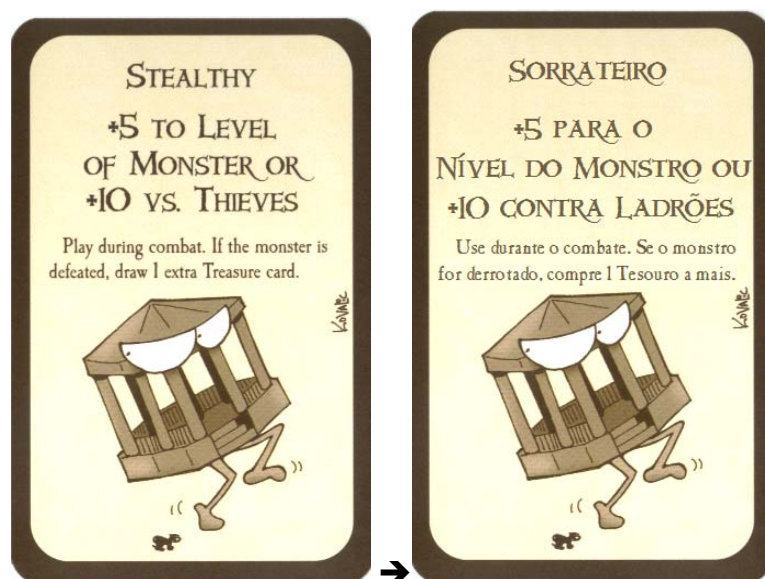


Referência direta ao furacão Katrina, que devastou a costa leste dos Estados Unidos em 2005. Assim como o nome do furacão, o nome da carta é o mesmo em qualquer língua.



Figura 47: Furacão Katrina

k) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



O monstro da ilustração aparece no baralho do primeiro volume. Gazebo, um monstro de nível 8, é uma referência da famosa anedota entre jogadores de RPG, em que um dos integrantes do grupo, ao se deparar com um coreto, insiste em querer lutar contra ele. (texto anexo 8.6.) Na edição brasileira, a carta se chama Belvedere, mas infelizmente foi editada com a ilustração errada e saiu com uma imagem exatamente igual à da carta Amazona.

l) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



O título original da carta utiliza a propriedade da língua inglesa de se adicionar a letra 'y' ao final de um substantivo para se formar um adjetivo. É um trocadilho entre *army helmet*, ou seja, capacete do exército, e capacete com braço. Não era possível de se manter o

trocadilho em Português, então o título foi alterado, fazendo referência ao gesto que o braço “do capacete” está fazendo.

m) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



M.B.A significa literalmente mestrado em administração de negócios. É um certificado acadêmico que atrai profissionais de diversas áreas. Tradução equivalente para o Português.

n) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Trocadilho com *studded leather armor*.

“Studded leather armor

studded leather armor 🏰

Appearance studded leather armor

Studded leather armor is like leather armor (...). Despite the studs, studded leather armor does not rust, but it does, however, rot. Studded leather does not inhibit spellcasting, so it's a common body armor choice for early wizards.

History

Studded leather appeared in the first edition of AD&D, where it was described as "... is leather armor to which have been fastened metal studding as additional protection, usually including an outer coat of fairly close-set studs”

Fonte: http://nethack.wikia.com/wiki/Studded_leather_armor

(Nota: AD&D: Advanced Dungeons & Dragons)

Já que não era possível manter o mesmo trocadilho no Português, foi feita a escolha por uma tradução mais literal, mas que possui um elemento inexistente (couro de batata), o que dá um teor absurdo para o título da carta no Português.



Figura 48: Armadura de couro com peças de metal

o) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Trocadilho feito separando uma das palavras de um tipo específico de arco e usando um segundo significado possível dessa palavra. Uma tradução direta não era possível, mas foi usada na tradução a possibilidade de sentidos múltiplos da palavra 'irado', que num tom de gíria pode significar algo positivo, "legal".

p) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Trocadilho em que a adição de um prefixo a uma palavra cria a sonoridade de uma segunda palavra, ou seja, o criador da carta utilizou a homofonia entre a palavra *bicycle* e o título para fabricar um jogo de palavras. Como não era impossível de se manter o trocadilho, a escolha da tradução foi feita de modo que o título da carta lembra, mesmo que remotamente, a sonoridade de 'dupla-face'.

q) Texto de partida (Munchkin 4) → Texto de chegada



Esta carta faz referência a uma canção, *Duke of Earl*, a música mais conhecida de Gene Chandler, que foi lançada em 1962, tocada no conhecido festival de rock Woodstock em 1969 pela banda Sha Na Na e tocada em turnê pelos Beach Boys e pelo Red Hot Chili Peppers, entre outros. A referência, no entanto, ocorre apenas no título da carta, não tendo sido mantida no texto do corpo. Por esse motivo, além do fato que era impossível traduzir o título e manter a referência, foi feita a escolha de remover a referência na tradução. A palavra Earl foi trocada por Aderbal, um nome de sonoridade engraçada.

Considerações Finais

Ao concluir um trabalho de tradução tão complexo e profundo como foi este e de lidar intensamente com a tradução do humor, são várias as conclusões a que se pode chegar. Uma delas é a de que a “conclusão” do trabalho é nada mais que mera ilusão. Um texto como o discutido aqui, além do alto nível de conhecimento e ampla pesquisa acerca do assunto convencionais a qualquer tradução, exige do tradutor uma grande porção de criatividade, que surge muitas vezes em forma de epifanias. Ou seja, a tradução só está concluída quando o tradutor se desvencilha mentalmente do texto. Até então, melhores idéias continuarão vindo, mesmo que o texto já tenha sido publicado ou já tenha cumprido qualquer fosse sua função.

Acho importante ressaltar que a pesquisa teórica da categoria humorística é assombrosamente tímida. Uma área de tamanha importância, que por trazer dificuldades únicas, além de peculiaridades e até mesmo complicações culturais, vezes sutis, vezes escancaradas, deveria ter um papel de destaque no universo acadêmico, principalmente na área da tradução. No entanto, se encontra apagada e pouco explorada.

O sarcasmo, o humor seco, o humor pelo riso e o pela crítica, entre vários outros tipos, são todos de suma importância, não só para provocar o riso e alegrar a vida das pessoas, mas até mesmo para botar no mundo opiniões disfarçadas aos tolos em forma de piada – como fizeram os Mutantes, por exemplo, que fizeram chacota ao regime militar brasileiro bem à frente dos olhos vigilantes da censura sem serem notados, mandando que fossem “a Portugal de navio”.

Após fazer o trabalho de uma equipe inteira (criar acentuação para fonte gráfica, apagar o conteúdo escrito das cartas e editá-las para o Português, além, é claro, da tradução propriamente dita), posso dizer sem dúvida que chego ao final desse trabalho mais versátil e astuta que quando entrei (e com muito mais conhecimento das funções do Paint também.) Não tenho pretensão alguma de pensar que fui capaz de compreender ou mesmo enxergar todas as referências e piadas do jogo, mas posso dizer com certeza que depois de passar tanto tempo procurando por referências e tentando criar piadas no Português que respeitassem o valor imperativo do jogo e ao mesmo tempo ativassem o senso humorístico do público alvo, minha criatividade, atenção para detalhes e percepção de textos humorísticos no geral estão mais aguçadas.

É claro que não foram poucas as vezes que me frustrei com a falta de opções, as limitações da língua e a sensação de que deveria existir uma solução melhor que aquela que

eu havia designado e que eu simplesmente não conseguia alcançá-la, mas não quero e nem procuro negar que foi muito divertido ter ao meu lado a inteligente companhia de Steve Jackson e sua equipe enquanto fazia este trabalho. Se por nada mais, valeu pura e simplesmente pelas boas risadas.

Referências Bibliográficas

AGUADO-GIMÉNEZ, Pilar. PÉREZ-PAREDES, Pascual-Francisco. **Translation-Strategies Use: A Classroom-Based Examination of Baker's Taxonomy**. Murcia, 2005. Artigo científico, Universidade de Murcia, Espanha.

AMARAL, Maria Cecília. **O Grande Livro do Tarô**. São Paulo: Escala, 2010.

CINTRÃO, Heloísa Pezza. ZAVAGLIA, Adriana. **Domínios Culturais e Função Poética Como Condicionantes da Adaptação Dentro da Tradução: Reflexões Sobre o Conceito de "Adaptação"**, São Paulo, 2009. Artigo científico, Universidade de São Paulo.

COOK, Monte. TWEET, Jonathan. WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons, Livros de regras básicas I, Livro do Jogador**. São Paulo: Devir, 2002.

COOK, Monte. TWEET, Jonathan. WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons, Livros de regras básicas II, Livro do Mestre**. São Paulo: Devir, 2001.

COOK, Monte. TWEET, Jonathan. WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons, Livros de regras básicas III, Livro dos Monstros**. São Paulo: Devir, 2002.

LEIBOLD, Anne. **The Translation of Humor; Who Says it Can't Be Done**. Montreal, 1989. Artigo científico, Universidade de Montreal.

JACKSON, Steve. **GURPS – Fantasy**. São Paulo: Devir, 1987.

KRESS, Gunther. LEEUWEN, Theo van. **Reading Images**. New York: Routledge, 1996

O'Connell, Mark. AIREY, Raje. **Enciclopédia Completa de Signos e Símbolos – Identificação e análise do vocabulário visual que forma os nossos pensamentos e dita as nossas relações com o mundo à nossa volta**. São Paulo: Escala, 2010.

POPA, Diana-Elena. **Jokes and Translation**. Galați, 2005. Artigo científico, Universidade de Galați, Romênia

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor, uma aproximação entre piadas e tiras**. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

REIN-HAGEN, Mark. **Vampire, The Masquerade**. São Paulo: Devir, 1992.

ROSAS, Marta. **Tradução de Humor, Transcriando Piadas**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

TATE, Kirk. NAYLOR, Janet. **GURPS Fantasy – O Mundo de Yrth – Magia e a Luta pela Supremacia**. São Paulo: Devir, 1990.

Sites da internet:

<http://defesabrasil.com/site/noticias/tecnologia/o-ataque-dos-drones.php>

<http://michaelis.uol.com.br>

<http://aurelio.ig.com.br>

<http://dictionary.reference.com>

<http://www.urbandictionary.com>

<http://www.thefreedictionary.com>

<http://www.linguee.pt>

<http://www.wordreference.com>

<http://forum.darkside.com.br/vb/showthread.php?p=1085704>

http://www.devir.com.br/zero_2006/rpg_munchkin_manual

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Belvedere_\(estrutura\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Belvedere_(estrutura))

[http://en.wikipedia.org/wiki/Belvedere_\(structure\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Belvedere_(structure))

[http://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Jackson_\(US_game_designer\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Jackson_(US_game_designer))

http://nethack.wikia.com/wiki/Studded_leather_armor

<http://www.loglar.com/song.php?id=1175>

<http://www.vagalume.com.br/rio-negro-e-solimoes/bate-o-pe.html>

<http://www.internetslang.com/YAHOO-meaning-definition.asp>

Todas as imagens utilizadas neste trabalho foram retiradas de sites da web através da ferramenta de imagens do site Google, de buscas.