



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD

LOCALIZANDO O HUMOR: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO CARD GAME
MUNCHKIN

HUDSON COGO MOREIRA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

BRASÍLIA/DF
MARÇO/2020

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD**

**LOCALIZANDO O HUMOR: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO CARD GAME
*MUNCHKIN***

HUDSON COGO MOREIRA

ORIENTADORA: CRISTIANE ROSCOE-BESSA

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO**

**BRASÍLIA/DF
MARÇO/2020**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO – POSTRAD**

**LOCALIZANDO O HUMOR: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO CARD GAME
*MUNCHKIN***

HUDSON COGO MOREIRA

Dissertação de mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POSTRAD), como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de mestre em Estudos da Tradução.

APROVADA POR:

**Prof.^a Dr.^a CRISTIANE ROSCOE-BESSA
(ORIENTADORA)
Universidade de Brasília**

**Prof.^a Dr.^a ALESSANDRA RAMOS DE OLIVEIRA HARDEN
(EXAMINADORA INTERNA)
Universidade de Brasília**

**Prof.^a Dr.^a ALESSANDRA MATIAS QUERIDO
(EXAMINADORA EXTERNA)
Universidade Católica de Brasília**

**Prof.^a Dr.^a FLÁVIA CRISTINA CRUZ LAMBERTI ARRAES
(SUPLENTE)
Universidade de Brasília**

BRASÍLIA/DF, 11 de MARÇO de 2020

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA E CATALOGAÇÃO

MOREIRA, Hudson Cogo. **Localizando o humor: uma análise da tradução do card game Munchkin**. Brasília, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, 2020, 156 p. Dissertação de mestrado.

Documento formal, autorizando reprodução desta dissertação de mestrado para empréstimo ou comercialização, exclusivamente para fins acadêmicos, foi passado pelo autor à Universidade de Brasília e acha-se arquivado na Secretaria do Programa. O autor reserva para si os outros direitos autorais de publicação. Nenhuma parte desta dissertação de mestrado pode ser reproduzida sem a autorização por escrito do autor. Citações são estimuladas, desde que citada a fonte.

FICHA CATALOGRÁFICA

MH8861 Moreira, Hudson Cogo
Localizando o humor: uma análise da tradução do card game Munchkin / Hudson Cogo Moreira; orientadora Cristiane Roscoe-Bessa. -- Brasília, 2020.
156 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Estudos de Tradução) - Universidade de Brasília, 2020.

1. Munchkin. 2. Humor. 3. Localização. 4. Tradução em Contextos Especializados. 5. Multimodalidade. I. Roscoe Bessa, Cristiane, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Maria de Lourdes Cogo Moreira, e meu pai, Ozéas Batista Moreira, por todo o suporte (em suas variadas formas) – sem o qual esta jornada não teria sido possível.

A Carolina de Almeida Martins, minha melhor amiga e companheira, pelas ótimas sugestões de tradução, pelo amor, amizade, carinho, apoio e pelas inúmeras partidas de *Munchkin* – nas quais ela constantemente me vence.

Aos meus queridos amigos Daniel Luiz Telles Príncipe de Andrade, Henrique Montenegro Decaria, Shewiston Ramos Cavalcante e Thiago Dias Vicentin pelo carinho, amizade, compartilhamento de *memes*, e conversas sobre a vida, RPG, videogames e diversos outros assuntos que me deram força para continuar nessa jornada.

Às minhas queridas amigas Damarys Catharina Camargo de Almeida Costa e Karine Priester por tudo citado no parágrafo anterior e pelas sugestões maravilhosas que foram incorporadas em algumas seções desta pesquisa.

À minha competente, dedicada, paciente e querida orientadora Prof.^a Dr.^a Cristiane Roscoe-Bessa por apostar nesta pesquisa, por me abrir olhos em relação ao que faria sentido ou não ser pesquisado dentro da nossa proposta e linha de pesquisa, e por ajudar a aprimorar minha redação acadêmica.

À simpaticíssima Prof.^a Dr.^a Alessandra Ramos de Oliveira Harden por todas as ótimas sugestões, pelo apoio em me manter confiante em desenvolver uma pesquisa com base em um dos temas pelos quais mais tenho interesse, pela oportunidade de estagiar em uma de suas disciplinas e por também me ajudar a aprimorar minha redação acadêmica.

À queridíssima professora Prof.^a Dr.^a Alessandra Matias Querido por toda atenção e pelas ótimas sugestões que foram incorporadas ao longo desta dissertação.

À Universidade de Brasília por ser uma ótima instituição de ensino superior.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa de mestrado concedida durante maior parte do período em que permaneci no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POSTRAD).

À secretaria do Pós-Graduação do Departamento de Letras por toda a ajuda prestada.

A Ernest Gary Gygax, David Lance Arneson, e todos os principais responsáveis pela criação desse maravilhoso conceito de entretenimento que é o *Role-Playing Game*.

A Mark Rein-Hagen e toda a equipe responsável pela criação do sistema *Storyteller*, do RPG *Vampiro: A Máscara* e, em especial, pela criação do clã Gangrel.

A Steve Jackson pela criação de *Munchkin* – o jogo que possibilitou o desenvolvimento desta pesquisa.

Às cápsulas de cafeína superconcentrada que me deram uma motivação extra.

Escreva algo engraçado aqui para dar um toque especial à dissertação. Caso não consiga pensar em algo, deixe em branco. O que não deve acontecer é você esquecer de apagar esse lembrete. Mas... o que será que vão pensar se eu deixar isso do jeito que está?

RESUMO

A tradução se tornou peça fundamental para o sucesso (ou fracasso) de diferentes setores de entretenimento. Entre estes, o segmento de *card games* é um dos que tem se popularizado consideravelmente no Brasil a partir dos anos 2000. Um dos jogos que se destacou nessa época foi o *Munchkin* – um *card game* que se vale da sátira ao RPG como base para a construção de seu humor. Desenvolvido pela Steve Jackson Games e originalmente publicado em língua inglesa, hoje em dia, o jogo é traduzido para 15 línguas diferentes, incluindo a portuguesa. No Brasil, o jogo é comercializado pela Galápagos Jogos, que também é responsável pela sua localização, sendo que os responsáveis pela tradução de seu conteúdo são os tradutores Yuri Fang e Renato Sasdelli. Norteadas por perspectivas teóricas sobre localização (BERNAL-MERINO, 2013; ESSELINK, 2000; ROSCOE-BESSA, 2010; 2014; PYM, 2004; 2005; 2006; 2010), tradução em contextos especializados (AZENHA, 1999; 2010; POSTOLEA, 2016; SUAUA JIMÉNEZ; 2010) multimodalidade (KRESS 2001; 2010; VAN LEEUWEN; 2011) e tradução de conteúdos humorísticos (DELABASTITA, 1996; LEIBOLD, 1989; LUIZ, 2012; 2016; POPA, 2004; ROSAS, 2002; 2003), esta pesquisa pretende, por meio de uma revisão da tradução de *Munchkin*, analisar algumas das suas cartas (em língua inglesa e sua respectiva versão traduzida para o português), a fim de avaliar quais são os elementos formadores de humor (tanto em inglês quanto em português), como eles foram construídos em língua inglesa, e quais as soluções encontradas pelos tradutores para que o humor fosse desenvolvido com base em diferentes aspectos culturais que atendessem às necessidades do público-alvo brasileiro. Com base nos resultados, conclui-se que, embora haja ressalvas em relação às traduções, o *Munchkin* é, em linhas gerais, um jogo muito bem localizado para o público-alvo brasileiro.

Palavras-chave: Munchkin. Humor. Localização. Tradução em Contextos Especializados. Multimodalidade.

ABSTRACT

Translation has become a cornerstone for the success (or failure) of different entertainment industries. Among these, the card games segment is one that has become considerably popular in Brazil since the 2000s. One of the games that stood out at that time was Munchkin – a game that relies on satirizing RPG as the basis for establishing its humorous content. Developed by Steve Jackson and originally published in English, today, the game is translated into 15 different languages, including Portuguese. In Brazil, Munchkin is marketed by Galápagos Jogos, which is also responsible for its localization, and the translators Yuri Fang and Renato Sasdelli are responsible for translating its content. Guided by theoretical perspectives on localization (BERNAL-MERINO, 2013; ESSELINK, 2000; ROSCOE-BESSA, 2010; 2014; PYM, 2004; 2005; 2006; 2010), translation in specialized contexts (AZENHA, 1999; 2010; POSTOLEA, 2016; SUAU JIMÉNEZ; 2010) multimodality (KRESS 2001; 2010; VAN LEEUWEN; 2011) and translation of humorous content (DELABASTITA, 1996; LEIBOLD, 1989; LUIZ, 2012; 2016; POPA, 2004; ROSAS, 2002; 2003), this research aims, through a review of Munchkin's translation, to analyze part of its playable content (in English and its translation to Portuguese) in order to assess what are the elements responsible for creating humor, how they were developed in English, and what are the solutions found by translators so that humor could be conveyed based on different cultural aspects that would meet the needs of the Brazilian target audience. Based on the results, this research concludes that, although there are reservations in relation to some cards' translations, Munchkin is, in general, a very well localized game for the Brazilian target audience.

Keywords: Munchkin. Humor. Localization. Translation in Specialized Contexts. Multimodality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 - Capas dos três livros da primeira edição de <i>D&D</i> (1974)	21
Figura 1.2 - Design original da caixa de <i>Munchkin Core Set</i> (2014 – em diante)	24
Figura 1.3 - Versão brasileira da caixa de <i>Munchkin Core Set</i> (2014 – em diante)	25
Figura 1.4 - <i>Munchkins</i> , de W.W. Denslow (1900).....	27
Figura 1.5 - Parte frontal da caixa da primeira edição de <i>Munchkin</i>	29
Figura 1.6 - Parte frontal da caixa da primeira edição de <i>Munchkin</i> (em português).....	29
Figura 2.1 - <i>A (I)lógica do Nerd Machista</i> , de Gabi Franco e Laura Athayde.....	37
Figura 2.2 - Diferentes abordagens com base em gênero (1), de sailorswayze.....	38
Figura 2.3 - Diferentes abordagens com base em gênero (2), de sailorswayze.....	38
Figura 3.1 - Diferentes níveis de perspectiva de um contexto especializado.....	53
Figura 3.2 - Níveis e subníveis de um contexto especializado.....	54
Figura 3.3 - Exemplo de arma encontrada no jogo <i>Resident Evil 4</i>	57
Figura 3.4 - Exemplo de arma encontrada no jogo <i>Resident Evil 4</i> (2).....	58
Figura 3.5 - Tira cômica da <i>Nemi</i> , criada por Lise Myhre	60
Figura 3.6 - Pukachu	64
Figura 3.7 - Gorfomón	65
Figura 4.1 - Exemplo do verso de uma carta do tipo “Tesouro”	71
Figura 4.2 - Exemplo do verso de uma carta do tipo “Porta”	71
Figura 4.3 - Plutonium Dragon Dragão de Plutônio	73
Figura 4.4 - Exemplo de modelo utilizado durante tradução de uma carta de <i>Munchkin</i>	74
Figura 4.5 - Bad-Ass Bandana Bandana de Machão.....	75
Figura 4.6 - Boil an Anthill Massacre de Formigas com Água Fervendo.....	77
Figura 4.7 - Broad Sword Espa-dona.....	79
Figura 4.8 - Buckler of Swashing Broquel da Bravata	81
Figura 4.9 - Bullrog Balrog	83
Figura 4.10 - Cloak of Obscurity Manto das Sombras.....	85
Figura 4.11 - Cotion of Pofusion Coção da Pofusão.....	87
Figura 4.12 - Gazebo Coreto Aterrorizante	89
Figura 4.13 - Gentlemen’s Club Cacete do Complexo de Inferioridade.....	91
Figura 4.14 - Ghoulfriends Noivampiras.....	93
Figura 4.15 - Harpies Harpias.....	95

Figura 4.16 - Help Me Out Here! Dá Uma Mãozinha!	97
Figura 4.17 - Hippogriff Hipopógrifo	99
Figura 4.18 - Large Angry Chicken Galinha Anabolizada.....	101
Figura 4.19 - Leperchaun Duende Leproso	103
Figura 4.20 - Limburger and Achovy Sandwich Hambúrguer de Cadáveres com Anchovas	105
Figura 4.21 - Loaded Die Dado Viciado	107
Figura 4.22 - Mace of Sharpness Maça Afiada	109
Figura 4.23 - Maul Rat Ratricinha com Porrete.....	111
Figura 4.24 - Mr. Bones João do Caixão.....	113
Figura 4.25 - Nasty-Tasting Sports Drink Isotônico Sabor Enxofre.....	115
Figura 4.26 - Net Troll Troll da Internet	116
Figura 4.27 - Platycore Manticornitorrinco	118
Figura 4.28 - Snails on Speed Lesmas Velozes	120
Figura 4.29 - Steal a Level Roubar 1 Nível.....	122
Figura 4.30 - Stoned Golem Golem de (os que fumam a) Pedra.....	124
Figura 4.31 - Swiss Army Polearm Alabarda Suíça	126
Figura 4.32 - Wannabe Vampire Paga Pau de Vampiro	128
Figura 4.33 - Wight Brothers Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica	130
Figura 4.34 - Yuppie Water Água Mineral de Marca	132

LISTA DE QUADROS

Quadro 3.1 - Pukachu.....	64
Quadro 3.2 - Gorfomón.....	65
Quadro 4.1 - Plutonium Dragon Dragão de Plutônio.....	73
Quadro 4.2 - Bad-Ass Bandana Bandana de Machão	75
Quadro 4.3 - Boil an Anthill Massacre de Formigas com Água Fervendo	77
Quadro 4.4 - Broad Sword Espa-dona	79
Quadro 4.5 - Buckler of Swashing Broquel da Bravata	81
Quadro 4.6 - Bullrog Balrog.....	83
Quadro 4.7 - Cloak of Obscurity Manto das Sombras	85
Quadro 4.8 - Cotion of Ponfusion Coção da Ponfusão	87
Quadro 4.9 - Gazebo Coreto Aterrorizante	89
Quadro 4.10 - Gentlemen's Club Cacete do Complexo de Inferioridade	91
Quadro 4.11 - Ghoulfriends Noivampiras	93
Quadro 4.12 - Harpies Harpias	95
Quadro 4.13 - Help Me Out Here! Dá Uma Mãozinha!.....	97
Quadro 4.14 - Hippogriff Hipopógrifo.....	99
Quadro 4.15 - Large Angry Chicken Galinha Anabolizada	101
Quadro 4.16 - Leperchaun Duende Leproso.....	103
Quadro 4.17 - Limburger and Achovy Sandwich Hambúrguer de Cadáveres com Anchovas	105
Quadro 4.18 - Loaded Die Dado Viciado.....	107
Quadro 4.19 - Mace of Sharpness Maça Afiada	109
Quadro 4.20 - Maul Rat Ratricinha com Porrete	111
Quadro 4.21 - Mr. Bones João do Caixão	113
Quadro 4.22 - Nasty-Tasting Sports Drink Isotônico Sabor Enxofre	115
Quadro 4.23 - Net Troll Troll da Internet.....	116
Quadro 4.24 - Platycore Manticornitorrinco	118
Quadro 4.25 - Snails on Speed Lesmas Velozes.....	120
Quadro 4.26 - Steal a Level Roubar 1 Nível	122
Quadro 4.27 - Stoned Golem Golem de (os que fumam a) Pedra	124
Quadro 4.28 - Swiss Army Polearm Alabarda Suíça.....	126

Quadro 4.29 - Wannabe Vampire Paga Pau de Vampiro.....	128
Quadro 4.30 - Wight Brothers Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica.....	130
Quadro 4.31 - Yuppie Water Água Mineral de Marca.....	132

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	16
Por que <i>Munchkin</i>?	17
Algo a Ser Considerado	17
Disposição dos Capítulos	18
TURNO 1: <i>ROLE-PLAYING GAME</i> E <i>MUNCHKIN</i>	19
1.1 O QUE É ESSE TAL DE <i>ROLE-PLAYING GAME</i>?	20
1.2 O QUE É ESSE TAL DE <i>MUNCHKIN</i>?	23
1.2.1 O nome do jogo.....	25
1.2.2 Chegada ao BR	28
TURNO 2: UM BREVÍSSIMO PANORAMA SOBRE A CULTURA <i>GEEK</i>	31
2.1 <i>GEEK</i> OU <i>NERD</i>: UMA CULTURA DIFERENCIADA	32
2.1.1 <i>Side Quest</i> : O machismo e seu desserviço para a comunidade <i>geek</i>	34
TURNO 3: (EM) TEORIA	41
3.1 “(EM) TEORIA” O QUÊ?	42
3.2 LOCALIZAÇÃO	42
3.3 TRADUÇÃO EM CONTEXTOS ESPECIALIZADOS	49
3.4 MULTIMODALIDADE NA TRADUÇÃO	55
3.5 TRADUÇÃO, HUMOR E <i>MUNCHKIN</i>	61
TURNO 4: METODOLOGIA E ANÁLISE	69
4.1 METODOLOGIA E DELIMITAÇÃO DO <i>CORPUS</i>	70
4.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO	74
4.2.1 Bad-Ass Bandana.....	75
4.2.2 Boil an Anthill.....	77
4.2.3 Broad Sword	79
4.2.4 Buckler of Swashing	81
4.2.5 Bullrog.....	83
4.2.6 Cloak of Obscurity	85
4.2.7 Cotion of Ponfusion	87
4.2.8 Gazebo.....	89
4.2.9 Gentlemen’s Club	91
4.2.10 Ghoulfriends.....	93
4.2.11 Harpies.....	95
4.2.12 Help Me Out Here!.....	97
4.2.13 Hippogriff	99
4.2.14 Large Angry Chicken	101
4.2.15 Leperchaun.....	103
4.2.16 Limburger and Anchovy Sandwich.....	105

4.2.17 Loaded Die.....	107
4.2.18 Mace of Sharpness	109
4.2.19 Maul Rat	111
4.2.20 Mr. Bones	113
4.2.21 Nasty-Tasting Sports Drink	115
4.2.22 Net Troll	116
4.2.23 Platycore	118
4.2.24 Snails on Speed	120
4.2.25 Steal a Level.....	122
4.2.26 Stoned Golem.....	124
4.2.27 Swiss Army Polearm.....	126
4.2.28 Wannabe Vampire.....	128
4.2.29 Wight Brothers.....	130
4.2.30 Yuppie Water	132
CONSIDERAÇÕES FINAIS	134
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	137
ANEXOS.....	142

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A localização de produtos dos mais variados setores do entretenimento tem se provado cada vez mais um processo indispensável. Localizar um produto implica torná-lo linguística e culturalmente apropriado a um determinado público de um dado local (ESSELINK, 2010). Consumidores ao redor do mundo têm necessidades específicas, e estas se relacionam diretamente a aspectos culturais particulares. Um produto pode ser muito bem planejado e desenvolvido para um público-alvo de um determinado país, no entanto, caso se pretenda comercializá-lo internacionalmente, ele deve ser submetido a adaptações – a fim de atender às necessidades dos consumidores de outras localidades. Essas adaptações acompanham o processo de tradução.

A tradução é um dos processos de vital importância para o sucesso (ou fracasso) de diferentes produtos. Por exemplo, a qualidade desta pode ser o que define a popularização de uma determinada obra literária do gênero fantástico no Brasil. Também, pode garantir que os ingredientes listados em uma embalagem de um produto cosmético estejam devidamente elencadas, evitando, em muitos casos, problemas seríssimos a um consumidor específico. Os exemplos são incontáveis e a importância da tradução, imensurável.

Se pensarmos nos diferentes setores do entretenimento, provavelmente, os que virão primeiramente à mente são o da indústria cinematográfica ou da colossal indústria de videogames. Porém, ainda que estas sejam, possivelmente, os mais populares, há outros segmentos que vêm ganhando cada vez mais destaque e já contam com milhares de adeptos ao redor do mundo; como o *RPG* e os *card games*.

Assim como o *RPG*, hoje em dia, *board games* (“jogos de tabuleiro”) e *card games* (“jogos de cartas”) também são bem populares no Brasil. Diferentes editoras brasileiras especializadas, como a Galápagos Jogos, importam e localizam uma gama de jogos desses gêneros. No Brasil, um dos jogos que se popularizou consideravelmente entre os aficionados por esses hobbies foi o *Munchkin*. Publicado em 2000 pela Steve Jackson Games, esse jogo se destacou, principalmente, por ser uma sátira muito criativa ao *RPG* e pelas suas ilustrações e textos cômicos.

Esta pesquisa pretende, por meio de uma revisão da tradução de *Munchkin*, responder à seguinte pergunta de pesquisa:



O conteúdo humorístico das cartas de *Munchkin Core Set* selecionadas para este estudo foi apropriadamente localizado para o público brasileiro?

A partir desta pergunta de pesquisa, pretende-se analisar algumas cartas (em língua inglesa e sua respectiva versão traduzida para o português) de *Munchkin Core Set*, a fim de avaliar quais são os elementos formadores de humor (tanto em inglês quanto em português), como eles foram construídos em língua inglesa, e quais as soluções encontradas pelos tradutores para que o humor fosse desenvolvido com base em diferentes aspectos culturais que atendessem às necessidades do público-alvo brasileiro.

Por que *Munchkin*?

A localização de conteúdos textuais voltada para diferentes setores do entretenimento é uma atividade bem específica. Quando este conteúdo é humorístico, a localização se torna ainda mais criteriosa, pois trabalhar com este tipo de conteúdo em uma língua específica é também trabalhar diretamente com aspectos culturais particulares. No meio acadêmico, pesquisas com enfoque em jogos desses gêneros ainda são novidade devido a diferentes fatores, sendo que o um dos principais é que o trabalho de localização para este tipo de conteúdo é recente no país.

Com a crescente popularização desses jogos, editoras especializadas (como a Galápagos Jogos) investem cada vez na importação e no trabalho de tradução *card games* e *board games* – o que abre precedentes para que, no meio acadêmico, pesquisas possam ser realizadas objetivando analisar diferentes aspectos relacionados a sua tradução. No *Munchkin* há trocadilhos, referências e diferentes textos e imagens com teor jocoso que fazem com que este jogo seja tão peculiar. Seu humor vai além do que pode ser considerado um “toque especial”; é parte significativa do entretenimento. Acreditamos que o *Munchkin* tenha um potencial a ser explorado em futuras pesquisas dentro da área de Estudos da Tradução, contribuindo para a diversidade temática dentro da academia.

Algo a Ser Considerado

Inicialmente, a proposta de redação desta pesquisa era criar um texto que fosse inclusivo. Entendíamos que seria interessante que *todos* os adjetivos e substantivos cobrissem, de uma perspectiva binária, os gêneros masculino e feminino. Porém, após criteriosa deliberação, concluímos que, recursos que denotam a pluralidade de gênero – como por exemplo, “tradutor(a)”, “tradutor(as)”, “jogador(a)”, “jogador(a)” etc. – poderiam sobrecarregar o texto, tornando a leitura fatigante e, até mesmo, confusa. Assim, optamos por

não utilizar esses recursos. Porém, é válido mencionar que os substantivos e adjetivos aqui presentes, quando se referirem a pessoas, podem (e/ou devem) se referir a mais de um gênero.

Disposição dos Capítulos

Essa pesquisa está estruturada em quatro turnos¹. O primeiro – “*Role-Playing Game e Munchkin*” – apresenta um breve panorama sobre o que é RPG; abordando sua origem, conceitos básicos, exemplos de jogos, entre outras informações. Também é apresentado em detalhes o jogo *Munchkin*, partindo desde o significado do seu nome até sua localização feita pela empresa Galápagos Jogos.

O segundo turno – “Um Brevíssimo Panorama Sobre Cultura Geek” – aborda uma das vertentes da cultura *pop* que se relaciona ao segmento de entretenimento voltado para animações, seriados, videogames etc.; conhecida popularmente como *cultura geek*. São apresentados, brevemente, alguns dos conceitos principais nos quais é alicerçada a comunidade *geek* e também são expostas algumas características do comportamento machista que prevalece nessa comunidade, e como esses aspectos também podem se refletir, mesmo que de maneira discreta, em um jogo como *Munchkin*.

O terceiro turno – “(Em) Teoria” – trata do arcabouço teórico que acompanha esse estudo. São abordadas ideias acerca de localização, tradução em contextos especializados, multimodalidade na tradução, e o processo tradutório envolvendo conteúdos humorísticos – com enfoque em *Munchkin*.

O quarto turno – “Metodologia e Análise” – aborda o procedimento utilizado para verificar as traduções das cartas selecionadas de *Munchkin*. São estabelecidas comparações entre os conteúdos em língua inglesa e portuguesa, assim como também são expostos os supostos procedimentos, referências, ideias, etc., adotados pelos tradutores para que estes chegassem às suas escolhas. Também, ao longo da análise são sugeridas, em alguns casos, traduções alternativas do conteúdo em questão.

Após o último turno encontram-se as considerações finais desta pesquisa. São apresentados os resultados verificados na análise, assim como também as inferências resultantes deste estudo e sugestões para pesquisas futuras.

¹ A escolha da palavra se baseia na ideia de que em sessões de RPG, as ações dos personagens dos jogadores se dão em períodos exclusivos para cada um destes. Ou seja, cada jogador tem sua vez para tomar suas decisões; seu próprio *turno*.

TURNO 1

ROLE-PLAYING GAME

E

MUNCHKIN

1. 1 O QUE É ESSE TAL *DE ROLE-PLAYING GAME*?

Primeiramente, antes de explicar o que é *Munchkin*, é preciso contar um pouco sobre o jogo que ele satiriza de forma tão criativa. Isso porque, sem o RPG, provavelmente não existiria *Munchkin*.

RPG, ou *Role-Playing Game*, como o próprio nome sugere, é um jogo de interpretação de papéis: os jogadores assumem papéis de personagens em um cenário fictício e suas ações se desenvolvem dentro de uma crônica criada por um narrador² – respeitando um sistema de regras específico. Entre as diferentes modalidades³ do RPG, a que será analisada neste estudo é a *Tabletop Role-Playing Game*⁴ (literalmente, “RPG de Mesa”) – doravante apenas “RPG”.

O RPG é comumente jogado com os seus participantes sentados em torno de uma mesa. Nessa configuração, os participantes descrevem suas ações, comumente, em forma de discurso oral, utilizam dados multifacetados⁵ e têm à disponibilidade fichas para registrarem as características de seus personagens, assim como outras informações que se mostrarem pertinentes. Cada RPG tem suas particularidades, e muitos deles se destacam por se basearem em cenários fantásticos nos quais os jogadores interpretam desde humanos comuns a diferentes seres fantásticos e criaturas folclóricas, como elfos, demônios, vampiros, lobisomens, etc.

A criação do primeiro sistema de RPG é atribuída aos estadunidenses Ernest Gary Gygax (1938-2008) e David Lance “Dave” Arneson (1947-2009), e o famoso *Dungeons & Dragons* – popularmente conhecido pela sigla *D&D* – foi o trabalho que abriria as portas para esse novo conceito de entretenimento. Em 1974, foi publicado, sob o selo da *Tactical Studies Rules* (TSR), o primeiro conjunto composto por três livros de *D&D*: (1) *Men & Magic*; (2) *Monsters & Treasures*; e (3) *The Underworld & Wilderness Adventures*. Entre os três, o terceiro livro recebe certo destaque porque revela, justamente, as primeiras ideias sobre a criação de aventuras de RPG⁶ (APPELCLINE, 2013, n.p.). Este apresenta, de forma pioneira, o papel

² No Brasil, narradores são popularmente conhecidos como “mestres”; uma adaptação da expressão em inglês *game master* (“mestre do jogo”) – abreviada como “GM”. Os mesmos são responsáveis por criarem as histórias que servirão como base para que os jogadores interpretem seus respectivos personagens.

³ No contexto das mídias eletrônica existe outros formatos do gênero RPG, como o popular *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), o RPG no formato *single-player* – no qual o jogador controla um único personagem ou um grupo, entre outros.

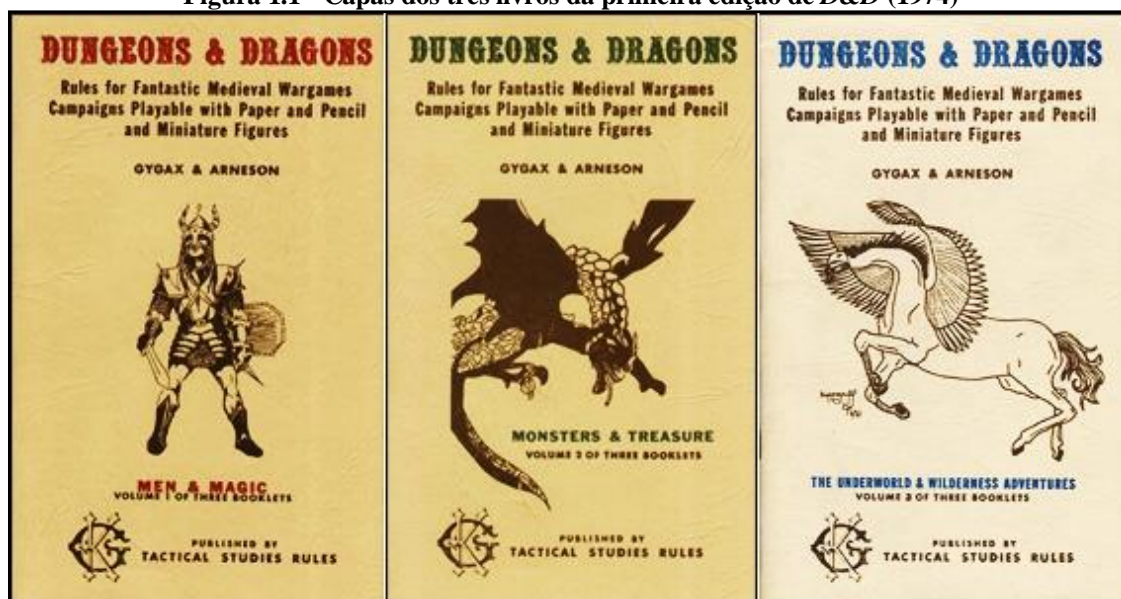
⁴ Popularmente, o *Tabletop RPG* é mais conhecido apenas pela sigla RPG.

⁵ Dados são normalmente utilizados como fator de arbitrariedade. Isso quer dizer que o sucesso ou fracasso de algumas das ações dos jogadores são decididas com base nos resultados de rolagens de dados que, a rigor, são estipuladas pelo sistema do RPG em questão e pelas decisões do narrador.

⁶ Todas as traduções presentes nesta pesquisa foram realizadas por nós. Texto fonte: “[...] *It reveals the earliest ideas about creating RPG adventures.*”

fundamental da narração e do narrador em uma campanha⁷ de RPG – um dos elementos fundamentais⁸ para que exista um grupo de RPG.

Figura 1.1 - Capas dos três livros da primeira edição de *D&D* (1974)



Fonte: <<https://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd>>.

Embora não tenha sido creditado por Gygax como uma influência legítima, é válido enfatizar que, na década de 60, *O Senhor dos Anéis* (1954-1955), de J. R. R. Tolkien, tornou-se consideravelmente popular nos Estados Unidos, e o conceito de fantasia influenciava a cultura jovem que, conseqüentemente, se interessava cada vez mais por jogos que tinham esta como temática central (APPELCLINE, 2014, p. 27). Porém, ainda que os três livros que compõem a trilogia do *Senhor dos Anéis* – *A Sociedade do Anel* (1954), *As Duas Torres* (1954) e *O Retorno do Rei* (1955) – tenham enriquecido de forma significativa a literatura fantástica, não se pode dizer

exatamente quanto Tolkien realmente influenciou o *D&D* [...]. Em *The Dragon* #13 (abril de 1978), Rob Kuntz escreveu: “Tolkien não se encaixa bem no estilo de jogo de *D&D*”. Como citação ainda mais conhecida, no *Dragon* #95 (março de 1985), o próprio Gygax escreveu: “Os paralelos e inspirações aparentes são, na verdade, o resultado de um esforço para capitalizar a então ‘loucura’ atual pela literatura de Tolkien.”. Ele afirmou que Tolkien não era uma grande influência para o *D&D*. Disse ainda que, se parecia que Tolkien era uma influência, era porque ambos usavam o mesmo folclore como fontes, e se isso ainda fazia Tolkien parecer uma influência, é porque ele [Gygax] estava tentando enganar as pessoas para que comprassem o jogo.⁹ (APPELCLINE, 2014, p. 27, grifos nossos).

⁷ Campanha é o termo utilizado para designar o conjunto de sessões em que os jogadores e o narrador se encontram e, efetivamente, jogam partes/capítulos/episódios da crônica/aventura desenvolvida por este.

⁸ A rigor, para que efetivamente seja formado um grupo de RPG, três critérios precisam ser preenchidos: (1) narrador; (2) jogadores; e (3) um sistema (e.g.: *D&D*).

⁹ Texto fonte: “*exactly how much Tolkien really influenced D&D [...]. In The Dragon #13 (April 1978) Rob Kuntz wrote, ‘Tolkien’s does not fit well within the D&D game style’. More famously in Dragon #95 (March 1985) Gygax himself wrote, ‘The seeming parallels and inspirations are actually the results of a studied effort to capitalize on*

O cenário fantástico de *Dungeons & Dragons* é majoritariamente inspirado pela literatura do gênero *Sword and Sorcery* (“Espada e Feitiçaria” ou “Espada e Magia”). Segundo Clute e Grant (1999, p. 915),

em 1961, Michael MOORCOCK solicitou um termo para descrever o subgênero de fantasia, apresentando HERÓIS musculosos em disputas violentas com uma variedade de VILÕES, principalmente FEITICEIROS, BRUXAS, ESPÍRITOS maus e outras criaturas cujos poderes são – diferentemente do herói – de origem sobrenatural. Fritz LEIBER sugeriu “Espada e Feitiçaria”, e o termo pegou. (Grifos dos autores).¹⁰

Possivelmente, um dos escritores pioneiros (e mais populares) desse subgênero seja Robert Ervin Howard (1906-1936). Howard é popularmente considerado o pioneiro do *Sword and Sorcery* (S&S), e um dos seus maiores legados foi o lendário personagem Conan (*Conan the Barbarian*), criado por ele em 1932 para uma série de histórias de fantasia publicadas na revista americana *Weird Tales*. No entanto, para Clute e Grant (1999, p. 915), o verdadeiro pai do S&S seria Alexandre Dumas (1802-1870) – embora este não seja mais um autor tão popularmente reconhecido pelas suas histórias de aventuras onde elementos sobrenaturais são explorados. Dumas é o criador mais proeminente no que concerne a criação de histórias com base nos emblemáticos heróis que usam capa, espada e são dotados de uma enorme destreza, o que viria a influenciar autores como Rafael Sabatini (1875-1950) e o próprio Robert Ervin Howard.

Com o passar dos anos, o RPG foi ganhando cada vez mais adeptos e novas editoras surgiram e criaram seus próprios sistemas com suas particularidades. Uma dessas editoras, por exemplo, foi a *White Wolf*¹¹. Criada em 1991 a partir da união entre uma pequena empresa de jogos; a *Lion Rampant*, fundada em 1987 por Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen, e a *White Wolf* – uma revista voltada para jogos, criada em 1986 por Stewart Wieck. Esta nova editora foi responsável por criar o famoso *Storyteller System* (“sistema de base narrativa”). Esse novo conceito seria trabalhado com base em pelo menos dois critérios fundamentais: (1) enfoque em interpretação de papéis e (2) horror pessoal. O primeiro critério seria algo que, de fato, mudaria a perspectiva de como o RPG era encarado; agora, além de considerarmos apenas as

the then-current ‘craze’ for Tolkien’s literature’. He claimed that Tolkien wasn’t a major influence on D&D. He further said that if it looked like Tolkien was an influence, it was because they both used the same folklore as sources, and then if that still looked like Tolkien was an influence, that’s because he was trying to fool people into buying the game”.

¹⁰ Texto fonte: “In 1961 Michael MOORCOCK requested a term to describe the fantasy subgenre featuring muscular HEROES in violent conflict with a variety of VILLIANS, chiefly WIZARDS, WITCHES, evil SPIRITS and other creatures whose powers are – unlikely the hero’s – supernatural in origin. Fritz LEIBER suggested “Sword and Sorcery”, and this term stuck”.

¹¹ Atualmente, os direitos de publicação dos RPGs de mesa da editora pertencem à *Onyx Path Publishing*.

características físicas e psicológicas mais superficiais dos personagens, criou-se um sistema onde o mais importante não era *quais* ações os jogadores poderiam realizar, mas *como* eles iriam realizá-las. Surgia, então, o *World of Darkness* (“Mundo das Trevas”) e o *Vampire: The Masquerade* (“Vampiro: A Máscara”).

Desde a fundação da *TSR* na década de 70, muitas editoras surgiram e tentaram se aventurar no ramo de publicações de livros de RPG. Uma cultura de jogos que, com o passar dos anos, deixaria de ser, primordialmente, pautada em sistemas de combate; também passaria a valorizar (cada vez mais) a interpretação dos jogadores.

Essa seção apresentou de forma muito breve uma descrição do RPG, abrangendo desde suas características mais básicas até uma pequena parte da história de como surgiu este tipo de jogo – partindo da publicação do sistema considerado o pioneiro desse gênero de entretenimento: o *Dungeons & Dragons*. A seção seguinte trata especificamente do jogo *Munchkin*, apresentando suas características, sua relação com o universo do RPG, a origem do seu nome e outras informações pertinentes para esta análise.

1.2 O QUE É ESSE TAL DE *MUNCHKIN*?

O jogo foi criado¹² em 2001 pela editora americana Steve Jackson Games. Fundada por Steve Jackson em 1980, a editora publica RPGs, *board games*, *card games* etc. Em 2001, o jogo foi vencedor do *Origins Awards*¹³ (2001) com o título de *Best Traditional Card Game* (“Melhor Jogo Tradicional de Cartas”) e, em 2007, tornou-se responsável por mais de 70% das vendas¹⁴ da Steve Jackson Games. Atualmente o jogo se mantém com o carro-chefe de vendas da empresa.

Considerado do gênero *Card Game*¹⁵ e do subgênero *Dedicated Deck Card Game* (“jogo de cartas com *deck* dedicado”, em tradução livre), este jogo tem sua temática baseada no RPG, sendo que grande parte de suas características fazem alusão a elementos do famoso *Dungeons & Dragons*. Diferentemente de um RPG convencional, em que jogadores cooperam

¹² O conteúdo textual do jogo foi desenvolvido pelo próprio Steve Jackson e a ilustração foi feita por John Kovalic.

¹³ O *Origins Award* é um prêmio americano concedido a trabalhos considerados excepcionais na indústria de entretenimento voltada para jogos. Disponível em: <<https://www.boardgamegeek.com/boardgamehonor/13063/2001-origins-awards-best-traditional-card-game-win>>. Acesso em 16 out. 2019.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.sjgames.com/general/stakeholders/report08.html>>. Acesso em 17 out. 2019.

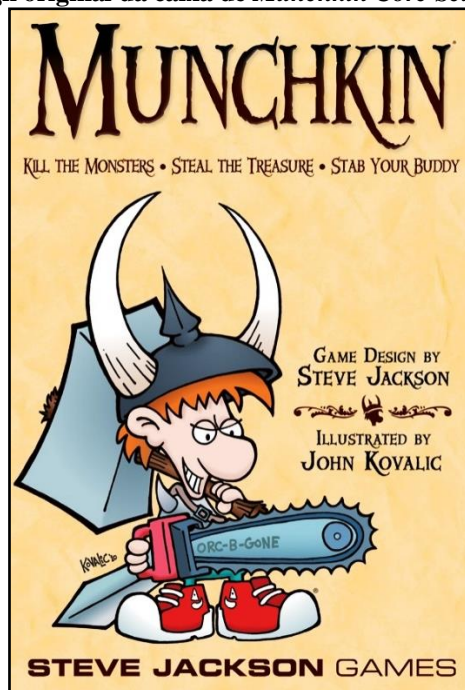
¹⁵ Definição oficial dos próprios criadores do jogo. Disponível em: <<https://munchkin.game/products/games/munchkin/>>. Acesso em: 18 out. 2019.

entre si a fim de atingir objetivos específicos, no *Munchkin* a cooperação normalmente só ocorre quando algum jogador pretende tirar vantagem de alguma situação específica.

A editora criadora do jogo o descreve, em sua página oficial, de maneira bem objetiva: “Desça até a masmorra. Mate tudo que encontrar. Apunhale seus amigos e roube seus pertences. Pegue os tesouros e corra”¹⁶. Apenas com essa descrição já é possível imaginar que o jogo seja, no mínimo, divertido e cômico.

No Brasil, a Galápagos Jogos, empresa responsável pela localização e comercialização do jogo, apostou em uma nova roupagem para a apresentação de *Munchkin*, criando uma embalagem com um design diferenciado da versão lançada nos Estados Unidos. Além disso, o manual do jogo também foi alterado para ficar com uma aparência de livreto. As cartas, além de suas traduções, tiveram alterações em suas apresentações, tanto em relação aos padrões de cores quanto à disposição das informações textuais e ilustrações – como pode ser visualizado em detalhes na seção 4.2 deste estudo.

Figura 1.2 - Design original da caixa de *Munchkin Core Set* (2014 – em diante)



Fonte: <<https://munchkin.game/products/games/munchkin/>>.

¹⁶ Texto fonte: “Go down in the dungeon. Kill everything you meet. Backstab your friends and steal their stuff. Grab the treasure and run”. Disponível em: <<https://munchkin.game/products/games/munchkin/>>. Acesso em: 20 out. 2019.

Figura 1.3 - Versão brasileira da caixa de *Munchkin Core Set* (2014 — em diante)



Fonte: <<http://galapagosjogos1.hospedagemdesites.ws/munchkin.html>>.

Como se pode perceber nas **Figuras 1.2 e 1.3**, não há apenas uma mudança no formato da embalagem – que passou de retangular para quadrada –, mas também em relação às cores e disposição das informações. Na versão brasileira, o título do jogo aparece abaixo de seu subtítulo descritivo (“Mate os monstros – Roube os Tesouros – Apunhale seus amigos”), e todas as parcerias, logotipos de empresas e informações sobre o criador e o ilustrador aparecem logo abaixo do personagem que é a mascote oficial do jogo. Ainda, também é possível perceber que o nome da motosserra que a mascote segura foi traduzido de *Orc-B-Gone* para “Orkomatic 6000”.

As subseções **1.2.1 e 1.2.2**, a seguir, expõem a origem do nome do *card game* analisado e sua chegada no Brasil.

1.2.1 O nome do jogo

Cada jogador de RPG tem suas características, preferências e estilo de jogo próprio. Ao longo dos anos foram criados – informalmente – termos que qualificassem os jogadores de RPG com base em suas atitudes durante seus jogos. Esses termos – e suas respectivas variações –, por fim, acabaram se consagrando como os “arquétipos de jogadores de RPG”. Para Steve Jackson (2016, p.1), “o ano em que a palavra *munchkin* entrou no vocabulário *geek* como um

termo para uma pessoa que faria de tudo para ‘vencer’ um RPG foi por volta de 1983”¹⁷. Ainda, segundo o criador do popular *card game*,

o termo data de uma festa na Pacificon onde aconteceu uma brincadeira envolvendo Jeff Okamoto, Sandy Petersen e outros. [...] Isso se tornou um meme da internet quando ela ainda era praticamente desconhecida fora dos laboratórios [de computadores] e universidades, e muito antes do termo *meme* virar moda. Muitas pessoas postaram suas próprias ideias sobre o que os “Real Men”, “Real Roleplayers”, “Loonies” e “Munchkins” fariam em várias situações. (JACKSON, 2016, p.2, grifo do autor).¹⁸

Além da sede por “vitória”, o arquétipo *munchkin* também define um jogador de RPG cujo enfoque está em se sobressair de alguma maneira, e em diferentes aspectos, em relação aos outros jogadores (e.g.: matando mais inimigos) – o que caracteriza um comportamento extremamente competitivo. Assim, considerando essas duas principais características de um *munchkin*, há pelo menos dois pontos que merecem ser analisados: (1) o conceito de *vitória* em um jogo de RPG e (2) competitividade dentro de um grupo de RPG.

Primeiramente, não é comum que jogos de RPG sejam construídos com o intuito de separar “vencedores” de “perdedores”. A ideia central, via de regra, é a colaboração entre os jogadores participantes da mesa, a fim de atingir um objetivo em comum – normalmente em forma de missões sugeridas pelo narrador. Ou seja, a princípio, não deveria existir uma competição para que houvesse um único vitorioso. O segundo ponto está intimamente relacionado ao primeiro. Usualmente, jogos de RPG são pautados em colaboração, como mencionado anteriormente. Logo, mesmo que um jogador se sobressaia em algum quesito – o que é comum, uma vez que cada personagem tem suas vantagens específicas –, isso não quer dizer que o jogador seja “o melhor da mesa”. Como explicado na segunda edição do livro do RPG *GURPS – Módulo Básico*¹⁹, um ponto importante em relação ao RPG

[...] é que ele não precisa ser competitivo. Na maioria das situações o grupo terá, ou não, conseguido realizar seu intento conjuntamente, dependendo do quanto eles cooperaram entre si. E, como na vida real, a maior recompensa por ter jogado bem vem na forma de *desenvolvimento do personagem*. Quanto melhor um jogador representar seu personagem (o julgamento cabe ao GM), mais o personagem ganhará em habilidade. (JACKSON, 1994, p. 8, tradução de Douglas Quinta Reis, grifos do autor).

¹⁷ Texto fonte: “Year in which *munchkin* entered geek language as a term for the person who would do anything to ‘win’ an RPG: 1983, or less”.

¹⁸ Texto fonte: “The term can be traced to a party game at Pacificon involving Jeff Okamoto, Sandy Petersen, and others. [...] This became an Internet meme when the Internet was still pretty much unknown outside labs and universities, and long before the term *meme* came into fashion. A lot of people posted their own ideas of what the Real Men, Real Roleplayers, Loonies and Munchkins would do in various situations”.

¹⁹ *Generic Universal Role-Playing System*, ou *GURPS*, é um sistema de RPG publicado pela Steve Jackson Games em 1986 (primeira edição). A primeira e a segunda edição do sistema foram traduzidas do inglês para o português por Douglas Quinta Reis, e publicadas no Brasil pela editora Devir em 1991 e 1994, respectivamente.

A partir dessas descrições, é possível inferir que um *munchkin* é um tipo de jogador não muito admirado entre jogadores de RPG. Assim, resta entender de onde surgiu esta palavra que caracteriza esse ser tão peculiar.

A palavra *munchkin* possivelmente foi cunhada em 1900 pelo escritor americano Lyman Frank Baum (1856-1919) em sua notável obra *The Wonderful Wizard of Oz*. Na história, um *munchkin* era um nativo da região fictícia chamada *Land of the Munchkins* – literalmente, “Terra dos Munchkins”. De acordo com a descrição do autor, os *munchkins*

[...] não eram tão grandes quanto as pessoas crescidas com as quais ela [Dorothy] (sempre) estava acostumada; mas também não eram muito pequenas. Na verdade, pareciam tão altas quanto Dorothy, que era uma criança relativamente alta para sua idade, apesar de, até onde parecia, elas eram muito mais velhas. (BAUM, 2008, p. 12).²⁰

Figura 1.4 - Munchkins, de W.W. Denslow (1900)



Fonte: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Munchkin#/media/File:Munchkins.png>>.

É incerto o processo pelo qual Baum chegou a esse termo para nomear essas pequenas criaturas. Uma das possibilidades seria a relação com o substantivo alemão *Männchen*²¹, cujo uma das traduções é “pequeno homem”. Contudo, tanto essa possibilidade quanto a descrição de Baum acerca desses pequenos seres abrangem, neste caso, somente as suas características físicas – o que não seria suficiente para cobrir o perfil psicológico dos jogadores que se encaixam no arquétipo descrito até então. No entanto, a palavra *munchkin* pode ser utilizada

²⁰ Texto fonte: “[...] *They were not as big as the grown folk she had always been used to; but neither were they very small. In fact, they seemed about as tall as Dorothy, who was a well-grown child for her age, although they were, so far as looks go, many years older*”.

²¹ A palavra *Männchen* é criada pela combinação do substantivo *Mann* (“homem”) e do sufixo [-*chen*], que é responsável por criar a forma diminutiva de um substantivo em alemão.

em inglês (principalmente no americano) também com o sentido²² de “pessoa de baixa estatura” ou “criança”. Se levado em conta essa segunda definição, é possível considerar que *munchkins* são jogadores com atitudes infantis – o que, em certo nível, se encaixa com as descrições anteriores.

Em suma, no contexto do RPG, um jogador²³ *munchkin* está mais preocupado com o quão poderoso seu personagem pode ser, normalmente desconsiderando a interpretação, lógica, a diversão conjunta e quaisquer outros elementos que não digam respeito exclusivamente a ele e seu personagem. Assim, convencionou-se entre os jogadores de RPG mais experientes utilizar esse termo para qualificar essa infeliz criatura. Logo, o título do jogo analisado neste estudo simboliza não apenas uma sátira ao clássico *Dungeons & Dragons* e outros sistemas de RPG, mas também a um arquétipo de um jogador indesejável de RPG.

Essa seção cobriu brevemente uma análise sobre a origem do título do jogo *Munchkin*. A seguir será analisado alguns aspectos que dizem respeito à chegada deste jogo no Brasil e a sua recepção pelo público local.

1.2.2 Chegada ao BR

O *Munchkin Core Set*²⁴ foi apresentado ao público brasileiro em 2006 durante a décima quarta edição do *Encontro Internacional de RPG*. O *EIRPG* foi o maior evento/convenção brasileiro com enfoque em *role-playing games*. Desde sua primeira edição, em 1993, o evento contava com a participação de figuras proeminentes no cenário internacional do RPG (como Steve Jackson, Dave Arneson, Mark Rein-Hagen etc.). Sua última edição ocorreu em 2015 no Campo de Marte, em São Paulo, e teve como convidado especial o designer de jogos Jason Bulmahn.

A editora responsável pelo lançamento do jogo no XIV *EIRPG* foi a Devir. Embora tenha sido pioneira em trazer ao país as primeiras versões traduzidas do *Munchkin*, infelizmente, esta não demonstrou interesse em continuar comercializando o jogo. Assim, logo que as edições traduzidas esgotaram no país, aqueles interessados em adquirir o produto precisaram lançar mão de métodos de importação.

²² *Munchkin* também é o nome de uma raça de gatos que são pequenos e com as pernas curtas.

²³ É válido apontar que o arquétipo *munchkin* não é apenas usado para qualificar jogadores mais novos ou novatos, mas qualquer jogador que, independentemente da idade, tenha as atitudes específicas de um *munchkin*.

²⁴ O termo *core set* é utilizado para definir que um determinado conteúdo de um jogo é considerado a base para que este seja jogado. No caso de *Munchkin*, a base é composta por 168 cartas, mas também existem outras edições posteriormente lançadas, chamadas de *expansões*, nas quais seus conteúdos podem ser agregados ao jogo base.

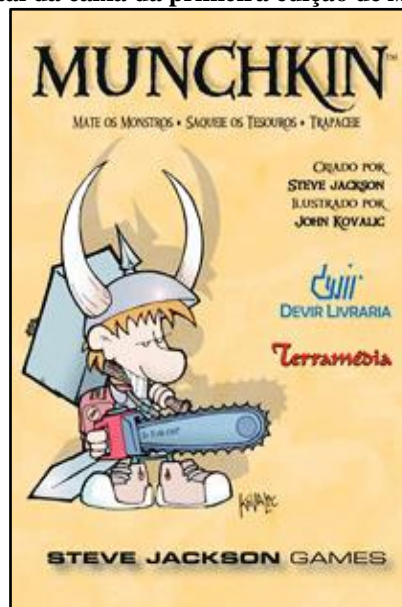
É incerta a quantidade exata de tiragens da primeira versão traduzida de *Munchkin* no Brasil. Possivelmente, os únicos exemplares impressos pela Devir na época seriam aqueles que viriam a ser apresentados durante o XIV *EIRPG*; o que explicaria o porquê da primeira edição em português do jogo ser um artigo raro no Brasil. O *Munchkin* só viria a ser novamente traduzido da língua inglesa para a língua portuguesa em 2012, quando seus direitos de comercialização passaram a pertencer à editora Galápagos Jogos.

Figura 1.5 - Parte frontal da caixa da primeira edição de *Munchkin*



Fonte: <https://munchkin.fandom.com/wiki/Munchkin?file=Munchkin_game_cover.jpg>.

Figura 1.6 - Parte frontal da caixa da primeira edição de *Munchkin* (em português)



Fonte: <https://spellbox.com.br/image/cache/catalog/incoming/image/data/boardgames%20imagem/rpg_capa_munchkin_300-500x657.jpg>.

A Galápagos Jogos foi fundada em 2009 por Yuri Fang, Renato Sasdelli e Thiago Brito. Em parceria com a editora espanhola Edge Entertainment, a empresa passou a comercializar no Brasil a versão localizada do *Munchkin*. No ano de sua volta ao solo brasileiro, o jogo se tornou rapidamente popular, e em menos de 7 meses todas as suas unidades haviam sido vendidas²⁵. Ainda, além de fundadores da editora, Yuri Fang e Renato Sasdelli também são os tradutores²⁶ do *Munchkin Core Set*. A revisão da versão em português foi realizada por Priscilla Freitas.

Essa seção analisou a chegada do *Munchkin* ao Brasil, cobrindo alguns aspectos que foram desde sua humilde estreia no país, passando por um período de hiato – no que diz respeito à comercialização de sua versão em língua portuguesa – até o seu retorno ao Brasil; para a felicidade do público *geek*. O **Turno 2**, a seguir, é totalmente dedicado a esse público tão peculiar.

²⁵ Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/galapagos-jogos-traz-munchkin-de-volta-ao-brasil/>>. Acesso em 24 out. 2019.

²⁶ Ambos são creditados como os responsáveis pela tradução do jogo no manual oficial da versão de 2014 do *Munchkin*.

TURNO 2

**UM BREVÍSSIMO PANORAMA SOBRE
A CULTURA *GEEK***

2.1 GEEK OU NERD: UMA CULTURA DIFERENCIADA

A palavra *geek* remete à palavra *nerd*. Embora hoje seja comum vermos ambas como sinônimos em diferentes contextos, as origens desses dois conceitos são distintas.

A origem da palavra *nerd*, segundo o pesquisador Jason Tocci,

é contestável, mas parece ter aparecido pela primeira vez com sua ortografia atual, no livro *If I Ran the Zoo*, de Dr. Seuss, em 1950, referindo-se a “uma pequena criatura humanoide, despenteada e com cabeça grande e uma engraçada expressão de desaprovação”. No entanto, o termo pode já ter sido parte da linguagem falada. No início de outubro de 1951, a *Newsweek* reconheceu o seguinte: “Em Detroit, alguém que antes seria chamado de fracote ou quadrado agora é, lamentavelmente, um *nerd*”. Os anos 80 viram mais especificamente o uso desses termos impressos, direcionados à ciência e à tecnologia, embora, novamente, seja possível que esse uso fosse comum no inglês falado em períodos anteriores a essa época. (TOCCI, 2009, p. 18, grifos do autor).²⁷

Atualmente, embora o termo ainda possa estar relacionado a alguém que combine as características “socialmente estranho” e “excessivamente inteligente”, “a categoria ‘nerd’ derrubou as ideias convencionais do que é ser uma pessoa legal, do que é atraente em homens e mulheres, e do que fazia sentido fazer na sexta à noite”²⁸ (GROSSMAN, 2009, n.p.).

Já em relação a palavra *geek*, Tocci (2009, p. 17-18) também explica que sua

etimologia pode remontar à Bretanha do século XVI, até a palavra “*geek*” ou “*gecke*” (às vezes aparentemente transcrita de forma errônea como “*geeke*”) [...]. No início do século XX, o termo se referia a artistas de circo conhecidos por morder a cabeça de animais vivos, como em um outdoor de 1919 anunciando uma vaga para um “encantador de serpentes ou um *geek*”. Na década de 1950, “*geek*” passou a estar relacionado a “um estudante excessivamente diligente e pouco sociável” ou “obsessivamente dedicado a um determinado objetivo”, comparável ao “*nerd*”.²⁹

Ser um *geek* era estar à parte da “sociedade normal”. “*Geeks* formavam uma comunidade separada por diferenças físicas, assim como pelos tabus e códigos morais da época”³⁰ (BACKE, 2014, n.p., grifo nosso). Porém, hoje em dia, o *geek* “é o sinônimo do jovem

²⁷ Texto fonte: “[...] is disputed, but it seems to have first appeared in its current spelling in Dr. Seuss's 1950 book *If I Ran the Zoo*, referring to “a small, unkempt, humanoid creature with a large head and a comically disapproving expression.” The term may have already been part of spoken language, however. As early October of 1951, *Newsweek* acknowledged, “In Detroit, someone who once would be called a drip or a square is now, regrettably, a *nerd*.” The 1980s saw more specifically science- and tech-oriented uses of the terms in print, though again, it is possible that these usages were common in spoken English earlier”.

²⁸ Texto fonte: “The category ‘nerd’ overturned conventional ideas of cool, of attractiveness in both men and women, and of what it made sense to do on a Friday night”.

²⁹ Texto fonte: “[...] etymology may trace as far back as 16th century Britain, to the word ‘*geek*’ or ‘*gecke*’ (sometimes apparently incorrectly transcribed as ‘*geeke*’) [...] By the early 20th century, the term referred to circus performers known for biting the heads off live animals, as in a 1919 billboard advertising a position for a “Snake charmer or *geek* man.” By the 1950s, ‘*geek*’ picked up connotations for being ‘an overly diligent, unsociable student’ or ‘obsessively devoted to a certain pursuit’, comparable to ‘*nerd*’.”

³⁰ Texto fonte: “[...] *geeks* were a community separated by physical difference, as well as social taboos and codes of morality at the time”.

conectado, que consome séries, filmes, streamings, tecnologia e games” (OLIVEIRA, 2018, n.p.).

Para Tocci (2009, p. 20), não é claro quando esses termos deixaram de ser utilizados de forma pejorativa e passaram a denotar orgulho e afeto, ou até mesmo, uma identidade coletiva. Embora tenham sido cunhados em contextos diferentes, ambos os conceitos convergiram em algum ponto da história que dificilmente pode ser demarcado com exatidão. Em algum momento o *geek* pôde ter menos interesse por aparatos eletrônicos do que *nerd*, e esse, por sua vez, não necessariamente foi referência quando o assunto era *Star Trek*.

Em seu artigo intitulado *The Nerd vs. Geek Debate (and Why We Don't Need to Have It)*³¹ em seu blog *Hipster, please!*, Z.³² argumenta que

não há vestibular para ser um nerd. [...] Tudo o que você precisa fazer é ser você mesmo e nos dar a oportunidade de fazer o mesmo. Se você se considera um nerd ou um geek ou um esquisitão ou um hacker ou um gamer ou um Trekker ou um fanboy ou um furry ou um LARPer ou um otaku, é irrelevante. Mas não se atreva a tentar se pintar como melhor do que alguém que se identifica por um rótulo diferente e arbitrário, mas intrinsecamente relacionado.³³

Os termos *nerd* e *geek* são de origens distintas, e por vezes é colocado em pauta quais são as reais diferenças entre esses dois conceitos. Contudo, embora essas palavras sejam fonética e ortograficamente diferentes, hoje em dia, de uma perspectiva social, elas são semanticamente equivalentes; praticamente seis e meia-dúzia. De acordo com as definições que temos hoje de ambos os conceitos, poderíamos considerar que estes, em unidade ou separadamente, compõem um *movimento cultural intelectual* (PONZACK, 2006, p. 72).

Atualmente, é muito comum relacionarmos o *geek* ou o *nerd* ao contexto que envolve a literatura voltada à fantasia, à ficção científica, ao horror; diferentes setores de entretenimento, como cinema, literatura, videogames, RPG; *card games*; *board games* etc. Ou seja, independentemente do termo utilizado, as práticas e interesses que estão relacionados a ambos são, socialmente, mais relevantes do que a preferência pela palavra escolhida para definir o contexto cultural em que ambas se inserem. No Brasil alguns dos mais populares divulgadores de conteúdo *geek* são o *Jovem Nerd*³⁴ e o *Omelete*³⁵.

³¹ Em português: “O Debate *Nerd vs. Geek* (e porque nós não precisamos dele)”.

³² Sim, o autor assina apenas como “Z.”.

³³ Texto fonte: “*There is no entrance exam for being a nerd. You simply need to be yourself. [...] All you have to do is be yourself and afford us the opportunity to do the same. Whether you call yourself a nerd or a geek or a freak or a hacker or a gamer or a Trekker or a fanboy or a furry or a LARPer or an otaku is irrelevant. But don't you goddamn dare try and paint yourself as better than someone who identifies by a different arbitrary (yet intrinsically linked) label!*”

³⁴ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/>>. Acesso em: 6 jan. 2020.

³⁵ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/>>. Acesso em: 6 jan. 2020.

A seção seguinte abordará, de forma breve, uma das características que julgamos ser uma das mais negativas da cultura *geek*: o machismo. É válido apontar que a preferência pela palavra *geek* a partir da subseção **2.1.1** deste estudo é uma escolha pessoal. Com exposto, esta pode ser interpretada como um sinônimo de *nerd*.

2.1.1 Side Quest: O machismo e seu desserviço para a comunidade *geek*

Vivemos em um mundo machista. As relações sociais de gênero – historicamente construídas – transformaram sociedades ao longo dos séculos de maneira a favorecer o gênero masculino em detrimento do gênero feminino. Atualmente, ainda que mulheres progridam em diferentes profissões e na produção de conhecimento, a ciência moderna ainda é majoritariamente dominada por homens – excluindo as mulheres por meio da manutenção de redutos masculinos ou pela invisibilidade de seus feitos (GASOTO e VAZ, 2018, p. 2). Esta prática não seria diferente no que diz respeito aos diferentes setores do entretenimento e às comunidades que surgiram com o crescente número de aficionados por diferentes hobbies. Hoje em dia, uma das comunidades que mais tem ganhado visibilidade é a *geek*. Em sua matéria publicada no *Canaltech*, Patrícia Gnipper explica que

o tal “clube do bolinha” não surgiu por acaso. Ele é, na verdade, reflexo de uma sociedade há muito tempo sexista e patriarcal, que segrega mulheres e as trata como seres inferiores, desprovidos de inteligência lógica e dependentes de seus pais ou maridos. Por isso, mulheres não tinham as mesmas oportunidades que os homens para estudarem ciências diversas, restando a elas somente o papel de mães de família, se quisessem ser minimamente respeitadas. Sendo assim, a ciência e a tecnologia sempre contaram com uma maior quantidade de indivíduos masculinos em seus estudos e áreas de atuação, e os produtos voltados ao público nerd (como videogames, revistas em quadrinhos etc.) acabaram sendo desenvolvidos e direcionados para o público masculino heterossexual, deixando as demais parcelas da sociedade de fora do *target*. (GNIPPER, 2015, n.p., grifo da autora).

A comunidade *geek*, assim como a maioria das outras, é dominada e, conseqüentemente, fomentada principalmente por homens. A exclusão de mulheres na participação de meios pré-estabelecidos como masculinos é uma prática secular, e até hoje as mulheres precisam lutar para conquistarem seu espaço e serem valorizadas como consumidoras e colaboradoras. No Brasil, por exemplo, até início da década de 90, videogames eram considerados uma prática preferencialmente masculina, mas, com sua popularização nos anos seguintes, o público feminino cresceu consideravelmente.

De acordo com os dados³⁶ da quinta edição da *Pesquisa Game Brasil*, estimou-se que, em 2018, 75% dos brasileiros jogavam videogames (em suas mais variadas plataformas), e dessa porcentagem, 58,9% dos entusiastas eram representados por mulheres. No entanto, ainda que o gênero feminino seja bem representativo neste tipo de mercado, mulheres constantemente precisam reafirmar sua influência e, frequentemente, enfrentar um cenário misógino, de agressões verbais e ofensas sexuais variadas. Para Gasoto e Vaz (2018, p. 6),

há uma enorme diferença entre a forma como dois jogadores, um homem e uma mulher, são vistos pela maioria. As mulheres são condenadas e intimidadas por serem consideradas incapazes de competir em games ao lado dos homens, porque a maioria (homens) assume que as mulheres não conseguem ter a mesma habilidade em videogames que os homens, o que não é verdade, pois não existem estudos que mostram que as mulheres são jogadoras mais fracas do que os homens. Pode-se até usar o argumento de que há muito mais homens do que mulheres no cenário, mas isso é devido à forma como os jogos foram, originalmente, comercializados e como o ato de jogar foi atribuído e socialmente sustentado como um papel do gênero masculino.

A maioria das comunidades relacionada aos variados setores do entretenimento é criação quase que exclusivamente masculina. Estes espaços se baseiam, primordialmente, na questão de poder com base na construção social de gênero. Para Scott (1990, p. 21), gênero é “um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos”, sendo, também, “uma forma primária de dar significados às relações de poder”. Logo, no caso da comunidade *geek*, é mais simples para os homens considerarem-se detentores de todo o conteúdo que engloba este espaço cultural porque se consideram “mais merecedores” do que as mulheres apenas por serem homens. Embora a representatividade feminina esteja aumentando no meio *geek*, isso não quer dizer que a participação das mulheres seja sempre bem aceita por um público masculino que se colocou illogicamente em um patamar imaginário de superioridade.

Se comparada à comunidade brasileira voltada exclusivamente para jogos eletrônicos, a *geek* é predominantemente masculina. Em 2018, 45% do público participante da quinta edição brasileira da *Comic Con Experience* (CCXP) era composto por mulheres. A CCXP é o maior evento de cultura *geek* sediado no Brasil, e a participação feminina em um evento desse porte mostra que as mulheres estão cada vez mais presentes não apenas como consumidoras dessa vertente da cultura pop, mas também como influenciadoras e criadoras de conteúdo relacionado a esse tema, enfocando um público principalmente feminino – por exemplo, através de sites

³⁶ Disponível em: <<http://www.aberje.com.br/espm-apresenta-resultados-da-5a-edicao-da-pesquisa-gamebrasil/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

como *Delirium Nerd*³⁷, *Minas Nerds*³⁸, *Valkirias*³⁹, entre outros. Ainda, mulheres também se destacam na participação da criação de personagens e roteiros, como Gail Simone, Kelly Sue DeConnick, G. Willow Wilson, Marguerite Bennett, Renae de Liz, Kate Leth, Marjorie Liu, entre outras. Em sua publicação intitulada *7 Female Comic Authors You Should Be Following – Some of the leading ladies of the comic industry*, no site *odyssey*, Rachel Freeman comenta que

Gail Simone escreve algumas das personagens femininas mais fortes que eu já li. Elas não são supersexualizadas, não são donzelas em perigo, são mulheres independentes, que podem se sustentar sozinhas, que não precisam de ninguém para salvá-las. Ela é uma inspiração para as mulheres através de sua vida real e através de suas obras escritas.⁴⁰ (FREEMAN, 2016, n.p).

Mulheres estão cada vez mais presentes no meio *geek*, mas, infelizmente, nem sempre têm sua merecida visibilidade e reconhecimento. O público masculino tende a difundir a ideia de que o conteúdo *geek* deve ser produzido com enfoque em seus interesses – o que, naturalmente, reforça uma perspectiva deturpada acerca do conceito de criação de personagens femininas, desde suas características físicas até seus respectivos papéis dentro do universo fantástico.

Ao passo que a comunidade *geek* é machista, o público masculino tende a criticar, paradoxalmente, a carência de mulheres com os mesmos interesses que ele. A **Figura 2.1** (a seguir) apresenta uma tira cômica criada por Gabi Franco e Laura Athayde, na qual está exemplificada de forma bem objetiva essa ideia:

³⁷ Disponível em: < <https://deliriumnerd.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

³⁸ Disponível em: < <http://minasnerds.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

³⁹ Disponível em: <<http://valkirias.com.br/>>. Acesso em: 10 dez. 2019.

⁴⁰ Texto fonte: “*Gail Simone writes some of the strongest female characters I’ve ever read. They aren’t oversexualized, they aren’t damsels in distress, they are women who are independent, who can stand on their own, who don’t need anyone to save them. She is an inspiration to women through her real-life and through her written works.*”

Figura 2.1 - A (I)lógica do Nerd Machista, de Gabi Franco e Laura Athayde



Fonte: <<https://minasnerds.com.br/2016/05/18/ilogica-do-homem-nerd>>.

Na **Figura 2.1**, no primeiro quadro, há a representação de um rapaz que lamenta a escassez de mulheres *geeks* e, especificamente, de uma “que goste das mesmas coisas” que ele. Na sequência, uma moça chama sua atenção dizendo “Ei, eu gosto!”. Após esse apontamento, o rapaz que antes aparentava estar profundamente amargurado, demonstra-se completamente ensandecido com tal resposta, proferindo xingamentos variados (e.g.: “vadia”) e expressões machistas (e.g.: “vai pro tanque”). A moça responde, justificadamente, chamando-o de “escroto” e mostrando seu dedo médio. Após esse episódio, a moça sai de cena e o rapaz continua lamentando da mesma forma que estava no quadro inicial.

Mulheres constantemente têm seus conhecimentos testados por homens, que o fazem com o intuito de provarem que elas não pertencem, de fato, àquele meio, mas sim, que são apenas pessoas que querem chamar a atenção; *posers*, como nas **Figuras 2.2** e **2.3** a seguir:

Figura 2.2 - Diferentes abordagens com base em gênero (1), de sailorswayze



Fonte: <<https://sailorswayze.tumblr.com/post/35678126959/am-i-right-ladies>>.

Figura 2.3 - Diferentes abordagens com base em gênero (2), de sailorswayze



Fonte: <<https://sailorswayze.tumblr.com/post/35678126959/am-i-right-ladies>>.

Na **Figura 2.2**, o rapaz à esquerda do quadro elogia a camiseta do outro dizendo “bacana sua camiseta do Lanterna Verde, cara”. O rapaz à direita prontamente responde “obrigado, cara”. Esse quadro é um exemplo clássico de uma interação social comum envolvendo dois homens que compartilham gostos similares. Já na **Figura 2.3**, o rapaz aborda uma garota de forma invasiva (“Você ao menos sabe o nome de algum Lanterna Verde?”). Embora submetida a uma situação de interação claramente desconfortável, a garota prontamente cita alguns personagens, ao passo que é subitamente interrompida com outra pergunta que questiona a fonte de pesquisa que ela supostamente utilizou para adquirir aquelas informações. Quando a garota

começa a responder que não havia pesquisado pelos nomes, mas sim, lido as HQs, o rapaz a interrompe novamente exigindo uma série de informações aleatórias sobre o universo do Lanterna Verde a fim de, alguma forma, provar que ela não é uma “fã de verdade” do personagem. As **Figuras 2.2 e 2.3** são exemplos clássicos da prática de *gatekeeping*. Katie Spies, em sua matéria publicada no *Odyssey*, explica que

gatekeeping é quando alguém assedia outra pessoa porque ela não atende aos padrões dos fãs de algum filme, programa, história em quadrinhos etc. É mais comum com franquias de filmes e quadrinhos que podem ser consideradas *nerds*. Esta prática geralmente envolve uma enxurrada de perguntas obscuras que a outra pessoa deve responder sem vacilar. As perguntas provavelmente continuarão até que alguma seja respondida incorretamente. [...] É claro que isso também acontece com os homens, mas é improvável que um homem vestindo uma camiseta do Batman seja parado no meio de sua caminhada para a aula para responder a uma pergunta sobre sua opinião a respeito do tema mais obscuro do quadrinho da mesma maneira que uma mulher seria.⁴¹ (SPIES, 2016, n.p., grifo nosso).

Conquistar algo que já deveria ser por direito das mulheres, ou seja, uma participação saudável e receptiva em qualquer meio que elas desejem participar, é apenas um dos muitos pontos que são dificultados pelo machismo. No entanto, não há risco em ter interesses meramente casuais ao invés de obsessivos quando se é homem (SPIES, 2016, n.p.). O *gatekeeping* é mais uma forma explícita de dizer para as mulheres *geeks* que elas não são bem-vindas nesta comunidade por não atenderem aos “padrões” que um “*geek* de verdade” deveria apresentar. O constante reforço da prepotência masculina e uma doentia – e, aparentemente, incontrolável – necessidade dos homens *geeks* de sentirem-se detentores de tudo que engloba esta cultura, corroboram para que esta comunidade se torne cada vez menos acolhedora e produtiva.

No caso de *Munchkin Core Set*, por exemplo, são raras as ocorrências de cartas que apresentam algum tipo de conteúdo machista. Porém, é válido ressaltar que a tradução do seu conteúdo foi feita por homens e sua revisão por uma mulher. Considerando esses aspectos, é possível levantar alguns questionamentos⁴² como:

- Por que os tradutores optaram pelos termos que escolheram?

⁴¹ Texto fonte: “*Gatekeeping is when someone harasses another person because they do not meet their standards of being a fan of some film, show, comic, etc. It is most common with movie and comic book franchises that could be considered nerdy. Gatekeeping often entails a barrage of obscure questions which the other person is expected to answer without flinching. The questions will most likely continue until one is answered incorrectly. [...] Of course, this happens to men, too, but it is not nearly as likely that a man wearing a Batman shirt will be stopped in the middle of his walk to class to answer a question about his opinion on the most obscure issue of the comic in the way that a woman would be.*”

⁴² Os questionamentos levantados nesta seção não serão respondidos ao longo deste estudo. Eles funcionam como motivadores para instigar a discussão sobre a questão do machismo e seus diversos reflexos negativos na comunidade *geek*.

- Em se tratando de um jogo que se baseia majoritariamente no humor para a sua construção, como os tradutores imaginam que o público feminino vai reagir às cartas que poderiam ser inclusivas, mas não são?
- Quanta importância os tradutores dão para questões que envolvem a criação de conteúdos inclusivos?

Esses são apenas alguns dos incontáveis questionamentos que podem ser levantados quando falamos de inclusão. Em se tratando de jogos que tem o humor como artifício para o entretenimento, seria interessante que a empresa desenvolvedora se preocupasse com essas questões. No entanto, caso essa não o faça, cabe aos tradutores, dentro de suas limitações legais, a tarefa de criarem um conteúdo que de fato crie um humor saudável e inclusivo – instigando o público-alvo de maneira positiva. Não se trata de uma questão de imposição, mas, sim, de bom senso.

Essa breve seção foi desenvolvida com o intuito de apresentar parte do desserviço que muitos (realmente, muitos) homens prestam à comunidade *geek*. O tratamento que as mulheres recebem em eventos, em redes sociais e qualquer outro ambiente no qual elas participam deve ser, no mínimo, receptivo para que haja uma interação saudável entre todos os envolvidos. Não deveria haver a noção de exclusividade no meio *geek*. Este deveria pertencer a qualquer um que tenha a oportunidade de consumir e apreciar o que a comunidade tem a oferecer, mas sem ter que apresentar uma carteirinha imaginária para *geeks* inconvenientes. Ainda, é importante que empresas vinculadas aos diversos setores do entretenimento e relacionadas à comunidade *geek* ajam ativamente na criação de produtos e conteúdos inclusivos a fim de valorizar todos os gêneros.

O **Turno 3**, a seguir, discute os diferentes conceitos que nortearam esta pesquisa.

TURNO 3

(EM) TEORIA

3.1 “(EM) TEORIA” O QUÊ?

Nestas seções que compõe o **Turno 3** são apresentados os principais conceitos que guiaram este estudo.

Primeiramente, serão expostos modelos que abordam o conceito de localização e principalmente aqueles relacionados aos mais diversificados setores do entretenimento.

A segunda seção trata da tradução em contextos especializados. Aqui são analisadas propostas que descrevem textos que podem ser considerados especializados e que, muitas vezes, exigem do tradutor a aplicação de estratégias de pesquisas que enfocam temas que têm relação com o texto.

A penúltima seção analisa propostas sobre a multimodalidade e tenta relacioná-la à tradução. Aqui, discute-se perspectivas que colocam o texto e imagem como elementos dependentes para a criação de sentido de alguma informação, seja ela cômica ou não.

Por fim, a última seção apresenta conceitos acerca do humor na tradução com enfoque em *Munchkin*, suas dificuldades e algumas estratégias de que tradutores podem lançar a mão para suprir “lacunas culturais” que naturalmente surgem quando se precisa traduzir trocadilhos ou qualquer outro elemento responsável pela comicidade de um texto.

3.2 LOCALIZAÇÃO

A prática de localizar um produto que será internacionalmente comercializado é mais antiga do que o termo que a define como uma atividade. De acordo com Esselink (2000, p. 3), a localização consiste em “pegar um produto e torná-lo linguística e culturalmente apropriado para o local (país/região e língua) onde ele será usado e vendido”⁴³. Logo, diferentemente de uma tradução convencional, a localização, em sua essência, age em direção do público-alvo, pois são esses consumidores que definirão o sucesso (ou fracasso) de um determinado produto no instante em que passa a ser comercializado. Pym (2010, p. 3) enfatiza este conceito ao explicar que

[...] dada a redução de elementos culturais no processo de internacionalização, as versões que vão para línguas-alvo específicas podem ter que acrescentar diversas características consideradas específicas à cultura-alvo. [...] Em resumo, localização significa adaptar características para que se adequem a um ‘locale’, que por sua vez é compreendido como um segmento de mercado definido por critérios que incluem

⁴³ Texto fonte: “[...] taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold”.

língua, moeda, e talvez grau educacional ou renda, dependendo da natureza da comunicação.⁴⁴

Adaptar determinadas características de um produto a fim de conquistar uma cultura-alvo é uma prática que se tornou mais comum a partir da segunda metade da década de 1980, quando grandes empresas desenvolvedoras de software procuravam novos mercados para seus produtos (SCHÄLER, 2009, p. 157-158). Neste período, o mercado tecnológico estava em expansão – principalmente em países como Alemanha, Espanha, França e Itália, e os clientes em potencial desses países apresentavam condições financeiras para investirem no mercado em questão. No entanto, havia uma condição para que tal investimento se concretizasse: os produtos deveriam ser traduzidos para suas respectivas línguas (SCHÄLER, 2009, p. 158). Essa exigência era uma questão estratégica, uma vez que as chances de uma empresa atingir o maior número possível de clientes é preparar seu produto com base na língua mais difundida do local onde se pretende comercializá-lo – o que seria a decisão mais lógica a ser tomada.

Willy Brandt⁴⁵ explica, de maneira bem objetiva, que “*If I’m selling to you, I speak your language. If I’m buying, dann müssen Sie Deutsch sprechen!*”⁴⁶ (como citado em SCHÄLER, 2009, p. 158). A citação pode ser traduzida por “Se eu estou vendendo [algo] a você, eu falo sua língua. Se eu estou comprando, então você tem que falar alemão!”. Essa citação apresenta um conceito que, com o passar dos anos, se tornou cada vez mais claro para empresas que pretendem comercializar seus produtos fora de seus países de origem: é responsabilidade da empresa viabilizar a comunicação com o público-alvo, e não o contrário – o que Pym (2004, p. 47) chama de “demonstração de estratégia de mercado do capitalismo internacional”⁴⁷.

Embora o processo de localização envolva um trabalho prático de tradução, ambos são conceitos independentes, mas que trabalham em sinergia para chegar a um objetivo particular: conquistar um mercado-alvo específico. Para esclarecer as diferenças entre ambos os conceitos, primeiramente, é importante elucidar que a localização faz parte de uma cadeia de processos denominada *GILT*. *Globalization, Internationalization, Localization and Translation* (Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução) são termos comuns hoje em dia no mundo dos negócios, e são conceitos que as empresas (de qualquer setor) não podem

⁴⁴ Texto fonte: “[...] given the reduction of cultural elements in the internationalization process, the versions going into specific target languages may then have to add many features considered specific to the target culture. [...] In the narrow sense, localization means adapting features to suit a particular ‘locale’, which is in turn understood as a market segment defined by criteria including language, currency, and perhaps educational level or income bracket, depending on the nature of the communication”.

⁴⁵ Willy Brandt foi chanceler da República Federal da Alemanha de 1969 até 1974.

⁴⁶ Disponível em: <<https://www.theguardian.com/education/2010/aug/24/who-still-wants-learn-languages>>. Acesso em: 25 set. 2019.

⁴⁷ Texto fonte: “*showcase market strategy of international capitalism*”.

descartar caso pretendam conquistar seu espaço no mercado. Em resumo, a internacionalização e a localização são etapas inseridas à globalização e, de maneira independente, auxiliam no processo para tornar um produto global (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p.19).

A globalização é o primeiro passo a ser dado; é uma decisão tomada pelo departamento de *marketing* (de uma empresa), e a partir dela se iniciam os outros processos consecutivos: (1) internacionalização; (2) localização e (3) tradução. A globalização começou como uma consequência natural para a necessidade constante das empresas de expandir e entrar em novos mercados globais (LAKO, 2012, p. 202). De acordo com Roscoe-Bessa et al. (2014, p. 15), a globalização

vai além de fenômeno cultural e econômico; é um mundo de novos comportamentos e conceitos. A internet e a intensificação das trocas comerciais entre diferentes países transformaram os modelos econômicos e mudaram o comportamento dos consumidores ao redor do mundo. Esses consumidores têm demonstrado interesse em consumir produtos estrangeiros, o que, porém, é dificultado pela barreira das línguas.

Em um mundo onde a troca de informações é facilitada pela internet, tornou-se comum consumidores almejam produtos variados de diferentes países. Hoje em dia, o consumo em seus mais variados setores (entretenimento, vestuário, alimentício etc.) é muito acessível e dinâmico. A fim de tornar essa atividade cada vez mais rentável e ainda mais pragmática, empresas dos mais variados segmentos vêm apostando na quebra da barreira linguística que há entre as diferentes culturas. No entanto, o conceito de globalização não está limitado apenas a esta barreira – embora seja um fator determinante –, pois a configuração de um produto muitas vezes vai além das suas características linguísticas.

É válido apontar que, para efeitos de comercialização de um produto, embora este possa apresentar uma configuração culturalmente atrativa para um determinado público-alvo, isso não quer dizer que este seja economicamente acessível a estes mesmos possíveis consumidores. Logo, mesmo que a globalização viabilize o comércio de diferentes produtos em âmbito internacional, o mercado continua sendo controlado por multinacionais. Esse controle gera uma sensação ilusória de competitividade, desvalorização de comércios locais, aumento de desemprego e uma produção vertiginosa em escala mundial que excede consideravelmente os índices de consumo; uma vez que este prevalece com base em populações elitizadas, que efetivamente detêm o poder de compra.

O desejo por consumir um produto nem sempre está relacionado, em um primeiro momento, ao fato de ele fazer parte da realidade de um local distante do público-alvo em questão; mas sim ao fato de que, em algum aspecto, não há um representante similar ao alcance dos consumidores; algo culturalmente mais acessível. Isto é, “a comunidade meta [...] tem perfil

redefinido como um segmento único e fragmentado de um todo e consumidores de diferentes localidades querem consumir produtos estrangeiros que, entretanto, pareçam locais” (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 15).

Na próxima etapa do que podemos considerar como a *adequação* de um produto a um mercado-alvo específico, encontra-se a internacionalização. Para Roscoe-Bessa et al. (2014, p. 21), “quanto maiores forem as diferenças entre os possíveis mercados-alvo, tanto maior será a necessidade de modificar o produto que antes era globalizado”. Logo, qualquer empresa que deseje expandir seus negócios deve recorrer à estratégia de localização ou de internacionalização (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 21).

Qualquer produto desenvolvido por uma empresa precisa ser dotado de características que sejam atraentes ao público-alvo. No entanto, quando pensamos em “público-alvo”, é natural que tenhamos um olhar mais geral do conceito. O público-alvo de um dado produto pode ser, por exemplo, adolescentes de 13 a 17, mas a noção que temos sobre consumidores que se enquadram nessa faixa etária ainda é limitada. Adolescentes brasileiros de 13 a 17 não têm os mesmos interesses, hábitos ou desejos que os adolescentes japoneses, por exemplo. Há inúmeros aspectos que separam ambas as culturas e fazem com que esse público-alvo específico não compartilhe, necessariamente, das mesmas necessidades – como por exemplo, acesso a um tipo específico de tecnologia a um preço (proporcionalmente) mais acessível. Se uma empresa pretende atingir um público-alvo específico e de diferentes localidades, é interessante considerar que o produto deva ser “equipado com uma série de atributos que não são necessariamente universais, mas reconhecíveis e aceitáveis em diferentes mercados-alvo” (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 21).

Internacionalizar um produto vai além de prepará-lo para que ele possa ser oferecido em diversas línguas, é, primeiramente, uma tentativa de manter padrões de comunicação em comum, para, posteriormente, adequá-lo às normas, regras e hábitos de um determinado local (LAKO, 2012, p. 204). É importante observar que “nem sempre a estratégia de internacionalização é a mais adequada, visto que oferece um produto com características gerais” (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 23). Ainda, a internacionalização é uma etapa com enfoque em decisões diretamente relacionadas aos aspectos financeiros e técnicos, e um bom planejamento nesta fase pode economizar dinheiro e tempo para fase subsequente: a localização (LAKO, 2012, p. 204).

Como mencionado, o discurso de localização veio da própria indústria, principalmente dos campos de software, comércio eletrônico baseado na web e serviços internacionais de

informação (PYM, 2006, p. 750). De acordo com Roscoe-Bessa et al. (2014, p. 23), por isso a localização é

amplamente empregada por empresas que oferecem serviços e produtos nessas áreas, com o objetivo de preencher espaços “esvaziados” na etapa de internacionalização. É durante essa etapa que ocorre a substituição de componentes que podem variar de um país para outro de acordo com as convenções do mercado-alvo, como o formato de data, hora e unidades de medida. Essas adequações podem ser resultado das mudanças comportamentais do consumidor em relação a essas variantes de um país para outro.

Na etapa de localização, empresas modificam um produto específico a fim de que este se aproxime da realidade cultural do mercado-alvo. A noção de *realidade* aqui é tratada como um conjunto de características únicas que fazem com que um mercado-alvo se diferencie dos demais. A partir desse conceito, a localização tem a função de agir diretamente nos aspectos culturais mais específicos – uma necessidade que não é suprida, propositalmente, pela etapa anterior. Além disso, a localização é comumente entendida a partir de uma concepção mais geral e é dividida em várias tarefas, sendo que muitas destas não são necessariamente linguísticas, mas técnicas, por exemplo (BERNAL-MERINO, 2013, p. 125).

No que diz respeito às questões de caráter linguístico, podemos considerar que a localização é uma etapa *composta*, pois é organizada em sinergia com a etapa de tradução. A partir desta perspectiva, podemos considerar que o processo de adaptação⁴⁸ de todo conteúdo do produto é traduzido de acordo com as características do novo *locale* (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 24). De acordo com Pym (2005, n.p.), esse termo designa tanto uma variedade linguística quanto um conjunto de preferências culturais. Assim, ao considerarmos a tradução como um elemento fundamental da etapa de localização, entendemos que há um trabalho envolvendo, simultaneamente, aspectos culturais e linguísticos do mercado-alvo. Lako (2012, p. 205) enfatiza que

o aspecto que diz respeito à língua é coberto em linhas gerais pelo processo de **tradução** e talvez seja, de forma justificada, considerada a parte mais demorada dentro do processo de localização. A **cultura** é reconhecida por ter um papel importante, pois pode haver diferenças culturais significativas de uma comunidade linguística para outra, mesmo quando elas estão usando a mesma língua. [...]. Os **costumes** podem levar a questões ainda mais particulares, e também podem variar de região para região. (Grifos do autor).⁴⁹

⁴⁸ É conhecido que autores como Vinay e Darbelnet (1958) desenvolveram teorias que descrevem especificamente o conceito de adaptação na tradução. No entanto, a noção de adaptação aqui utilizada equivale à noção que popularmente temos sobre adequação.

⁴⁹ Texto fonte: “*The language aspect is covered in broad lines by the **translation** process and maybe rightfully considered to be the most time-consuming part within the localization process. **Culture** is acknowledged to play an important role as there can be significant cultural differences from one language community to the next even when they are using the same language. [...] **Customs** can lead to even more particularization, as customs can vary from region to region*”.

Ao considerarmos tradução, cultura e costumes aspectos indissociáveis, podemos entender melhor o conceito de localização como uma prática totalmente direcionada a atender as necessidades de um público-alvo. Tais necessidades se baseiam, como mencionado anteriormente, em fatores que variam de um locale para outro – o que resulta em um extenso trabalho de pesquisa para que seja possível compreender todos os aspectos relevantes que devem ser considerados no momento em que um produto sofre ajustes. Quanto aos aspectos linguísticos, chegamos, por fim, ao último dos processos integrantes do *GILT*: a tradução.

O conceito de tradução é muitas vezes compreendido da perspectiva vernacular da palavra, cuja aplicação está relacionada a operações linguísticas, realizadas por máquinas ou seres humanos, limitando-se apenas à troca de expressões de uma língua para outra (CADIEUX; ESSELINK, 2002, n.p.). Contudo, por mais que apenas essa definição bastasse para definir o que é tradução, seria ingenuidade considerarmos tal processo uma simples atividade mecânica de substituição de palavras – principalmente se mantivermos em mente a sua relação direta com a etapa de localização.

A Teoria da Tradução oferece centenas de publicações que atestam que, de fato, traduzir está muito distante de ser uma tarefa simples. Para a teórica Christiane Nord, por exemplo, é vital considerar a qual contexto estão vinculadas as informações a serem traduzidas, assim,

os tradutores permitem que a comunicação ocorra entre os membros de diferentes comunidades culturais. Eles fazem a ponte entre situações em que as diferenças no comportamento verbal e não-verbal, expectativas, conhecimentos e perspectivas são tais que não há terreno comum suficiente para o emissor e o receptor se comunicarem efetivamente por si mesmos. (NORD, 1997, p. 43).⁵⁰

Essa ponte criada pelos tradutores não é feita com base em decisões arbitrárias. Cada expressão ou palavra deve ser criteriosamente escolhida para que o texto de chegada seja um texto coerente. Mas o que vem a ser um texto coerente? Se considerarmos a tradução como um processo vinculado ao da localização, a ideia de um texto coerente está relacionada diretamente com a capacidade do tradutor criar esse texto com a menor quantidade de barreiras possíveis. Em se tratando de localização, é interessante que o tradutor aja com o “propósito de adaptar a tradução, de forma suave, ao gênero da cultura-meta, para que [esta] seja recebida como original” (ROSCOE-BESSA, 2010, p. 62); apagando, assim, a sensação de estranhamento que poderia ser causada no consumidor.

⁵⁰ Texto fonte: “*Translators enable communication to take place between members of different culture communities. They bridge the gap between situations where differences in verbal and nonverbal behaviour, expectations, knowledge and perspectives are such that there is not enough common ground for the sender and receiver to communicate effectively by themselves.*”

Cada locale apresenta suas características próprias e, conseqüentemente, o público-alvo de um determinado locale perceberá o mundo de uma perspectiva única sobre diversas questões como crenças, entretenimento, dieta, relacionamentos etc. Segundo Nord (2005, p. 28),

ocorre que, tendo crescido em outra cultura, o receptor do texto-alvo tem um conhecimento diferente de mundo, um modo de vida diferente, uma perspectiva diferente sobre as coisas e uma "experiência textual" diferente à luz da qual o texto-alvo é lido. Todos esses fatores afetam a maneira como os receptores lidam com o texto.⁵¹

Traduzir um texto sem considerar que este é destinado a um público-alvo pode ser considerada uma prática tão ineficaz quanto preparar uma *paella* tradicional para alguém que é alérgico a frutos do mar – é possível fazer, mas não quer dizer que o produto final será bem-recebido. Com base nesta interpretação, o papel da tradução – aliado ao da localização – é garantir que não apenas a mensagem do texto-fonte seja transmitida, mas que esta atenda as necessidades do público-alvo. Ainda, se a tradução e a localização forem “tratadas em conjunto, [...] proporcionam a abordagem necessária para lidar concomitantemente com aspectos que exigem a adoção de estratégias de ambas” (ROSCOE-BESSA et al., 2014, p. 26).

Todos os conceitos apresentados até o momento acerca do papel da localização partem de uma perspectiva comercial – ou seja, um olhar com enfoque em como a localização é um componente decisivo se considerarmos, em primeiro plano, o sucesso ou o fracasso de um produto comercializado por uma empresa em um dado locale. Embora inicialmente o conceito tenha sido desenvolvido com o intuito de expandir o mercado de desenvolvedores de *software*, como explicitado anteriormente, a prática da localização se encaixa em qualquer tipo de mercado onde haja a necessidade de repensar, conceitualmente, produtos que serão comercializados em diferentes locales.

Outro aspecto que vale ser ressaltado sobre a localização é que esta pode ser entendida como uma forma de *releitura*. Adequar um produto de acordo com as necessidades linguísticas e culturais de um público-alvo não é criar um novo produto do zero, mas sim dotá-lo de elementos que sejam atraentes a esse público; ou seja, o mesmo produto, mas desenvolvido para uma nova realidade cultural.

Essa seção cobriu o conceito de localização e suas características fundamentais, apresentando-a como um dos elementos essenciais no processo de desenvolvimento e tradução da informação de produtos nos mais diversos setores comerciais. Os mais variados setores do

⁵¹ Texto fonte: “It follows that, having grown up in another culture, the TT receiver has a different knowledge of the world, a different way of life, a different perspective on things and a different “text experience” in the light of which the target text is read. All those factors affect the way in which receivers handle a text.”

entretenimento demandam cada vez mais trabalhos minuciosos de tradução. Logo, o processo tradutório também exigirá, além de um vasto conhecimento linguístico especializado, que será abordado na seção seguinte (3.3) com conceitos que são relacionados à Tradução em Contextos Especializados, pesquisas direcionadas para conteúdos específicos, como é o caso do humor nesta investigação – tema desenvolvido na seção 3.5.

3.3 TRADUÇÃO EM CONTEXTOS ESPECIALIZADOS

O ato de traduzir pode ser aplicado de diferentes formas para diferentes gêneros textuais e seus mais variados temas. Dominar as línguas que compõem um trabalho de tradução é algo necessário, de fato. No entanto, fica cada vez mais claro que a tradução envolve mais do que as línguas em si; envolve signos não-verbais e é intrinsecamente conectada a uma cultura específica (POPA, 2004, p. 154,).

Para compreendermos inteiramente um texto, é importante que conheçamos quais são os temas que o compõem. Por exemplo, um determinado texto (ou livro) pode descrever fatos sobre a *Revolução Francesa*, sobre a *Guerra do Vietnã*, ou a *Crise de 1929* sem ser, muitas vezes, integralmente dedicado a algum desses temas. Com base nos exemplos anteriores, percebemos que todos são relacionados a períodos históricos bem diferenciados. No entanto, ainda assim, não podemos dizer que um texto que menciona esses três períodos históricos é, necessariamente, um texto que discute História Mundial – poderia ser um texto sobre Economia, por exemplo. Em caso de artigos científicos, por exemplo, a temática do texto é apresentada no título, em um resumo, ou em forma de uma breve introdução. É a partir das informações introdutórias que podemos compreender do que se trata um determinado texto. Logo, podemos concluir que diferentes textos apresentam diferentes níveis de especificidade.

Um texto especializado pode ser definido como uma produção linguística que serve para expressar e transmitir conhecimento especializado, apresentando uma série de características linguísticas que lhe confere especificidade em uma língua e que apresenta uma série de características pragmáticas que determinam os elementos específicos do processo de comunicação, como tema, usuários e situação comunicativa (CABRÉ et al., 2001, p. 181). Para Tufaile (2018, p. 50),

o uso da denominação “linguagem de especialidade” implica aceitar que os recursos comunicativos, utilizados em determinadas circunstâncias, apresentam alguma idiossincrasia. No entanto, se o conceito de linguagem for analisado em profundidade e se as características reais de todas as linguagens de especialidade forem observadas, a maioria das suas diferenças e peculiaridades não permite diferenciar os recursos

linguísticos utilizados na linguagem comum/geral e na linguagem de especialidade. Isso porque essas linguagens valem-se do mesmo repertório morfológico, fonológico, lexical, discursivo e sintático da linguagem comum/geral, mas que, em contextos específicos, assumem outros significados, de acordo com a situação comunicativa, os interlocutores envolvidos e os diferentes graus de especialização.

O nível de especificidade dos textos não é algo que possa ser exatamente calculado, porém, em um primeiro momento, ter em mente que um determinado texto se relaciona com um tema específico pode ser um ponto de partida estratégico para o processo tradutório.

A tradução especializada pode ser entendida como a tradução de textos que não são de ficção ou literários, mas que atendem às necessidades comunicativas de profissionais de diferentes campos de atuação profissional ou áreas acadêmicas (SUAU JIMÉNEZ, 2010, p. 17). Segundo Rabello e Müller (2012, p.67),

a tradução de textos de cunho especializado é uma atividade extremamente complexa, como fator agravante, quanto mais fechada for a área de atividade em que exista a necessidade de traduzir, maiores serão os desafios para o tradutor, considerando-se que encontrar os melhores equivalentes para a língua-alvo configura-se em uma tarefa bastante árdua.

A delimitação do que pode ser compreendido como uma tradução “técnica” ou “especializada” – assim como o escopo da tradução propriamente dita – é, logicamente, aberto a interpretações (ROGERS, 2015, p. 21). Naturalmente, quando pensamos em *contexto especializado*, dificilmente não pensaremos em áreas como Medicina, Direito, Filosofia, Química, Engenharia (e suas mais variadas especializações) etc., o que é compreensível, uma vez que é fácil relacionarmos a noção de “especialidade” a qualquer área de conhecimento com uma linguagem própria, que apresenta terminologia e preferências gramaticais e estilísticas específicas de seu campo. Mayoral Asensio (2007, p. 51) explica que

o conceito de especialização também é primordialmente subjetivo. O mesmo texto é percebido com diferentes graus de especialização, de acordo com a familiaridade do receptor com o assunto e o campo. Uma palestra dada por um especialista pode ser percebida como muito especializada por uma parte da plateia, como “aceitável” por alguns e muito objetiva e realista por outros.⁵²

As comunidades de usuários das linguagens de especialidade e da língua em geral, se subdividem em diversos grupos, sendo que estes apresentam necessidades, pressupostos e motivações específicas (AUBERT, 2011, p. 13-14). Assim, “o texto especializado é [...] uma

⁵² Texto fonte: “*The concept of specialisation is also mainly subjective. The same text is perceived with different grades of specialisation according to the familiarity of the receiver with the subject matter and the field. A lecture given by an expert might be perceived as too specialised by a part of the audience, as “acceptable” by some and as too down to earth by others.*”

comunicação sobre assuntos de um determinado domínio com uso de jargão específico, envolvendo interlocutores que entendem, pelo menos, minimamente daquele domínio” (PIMENTEL, 2017, p 568). Ainda, é válido apontar que esses “textos de especialidade não podem ser definidos apenas a partir de uma antiga dicotomia sintetizada na fórmula “texto técnico (ou científico, ou pragmático ou utilitário) vs. texto literário” (AZENHA, 2010, p. 45). Essa especialidade também pode ser encontrada em diferentes setores comerciais, como por exemplo, na indústria de entretenimento e suas mais variadas vertentes.

A tradução está presente em diversos segmentos do entretenimento, como no cinema (por meio de dublagens e legendas), literatura, videogames etc., apresentando cada um desses segmentos suas próprias particularidades e necessidades a serem supridas. No entanto, talvez não seja suficiente apenas dizer, por exemplo, que “há um trabalho de tradução na indústria cinematográfica”; o que, além de evidente, é uma perspectiva muito geral. Filmes se dividem em diversos gêneros, para diferentes faixas etárias e são criados em épocas distintas, e possivelmente podemos dizer o mesmo sobre os livros, videogames etc. Os critérios utilizados na tradução, fundamentalmente, se baseiam na capacidade do tradutor de identificar qual o contexto do texto em questão e suas particularidades. Segundo Rebechi (2015, p. 33),

assim como outras tipologias textuais, a linguagem especializada não é homogênea, e o léxico especializado não é o único aspecto a ser considerado na tradução. O texto especializado também está sujeito ao contexto cultural de produção, que precisa ser observado durante o ato tradutório. Portanto, distinções estanques entre diferentes tipologias textuais devem ser reavaliadas em todas as esferas, pois, assim como a linguagem especializada contém elementos culturais, a literária serve-se da terminologia de diversas áreas de especialidade.

À parte da coerência e da coesão de um texto, o contexto se relaciona mais com a temática do que com qualquer outro aspecto textual. Em outras palavras, o contexto pode ser entendido como o *background* de um texto; um pano de fundo com características específicas e essenciais, responsável por conectar todas as informações de forma que as ideias sejam fundamentadas em conceitos previamente conhecidos (ou explicitados). No entanto, em muitos casos, o contexto pode não ser tão explícito. Desta perspectiva, podemos considerar que a tradução em contextos especializados não se resume, basicamente, a utilizar bons glossários de áreas específicas. Para Postolea (2016, p. 53),

a falta de interesse genuíno nos aspectos não literários da tradução fomentou o surgimento de uma visão preconceituosa e estereotipada da tradução especializada. A tradução literária sempre esteve associada a altos níveis de criatividade e certas liberdades ao se trabalhar com o texto fonte, já a tradução especializada era

inerentemente menos valorizada e considerada “mais fácil”, “restrita”, “mecânica” e, mesmo, “monótona”.⁵³

Se considerarmos sob uma perspectiva prática, qualquer tradução demanda esforço, conhecimento e criatividade, e uma suposta “liberdade com o texto” não é fator determinante para que exista um processo criativo. Traduzir em contextos especializados pode ser uma tarefa tão (ou até mais) árdua quanto realizar a tradução de um texto literário, e seu desafio não se encontra apenas em encontrar um glossário especializado sobre um determinado tema. Essa dicotomia entre traduções de textos literários e não literários é “uma tendência que mostra como a crença na oposição entre as humanidades e as ciências tem influenciado os pesquisadores na tradução” (OLIVEIRA HARDEN, 2015, p. 22). Caso considerássemos o texto especializado como repositório terminológico, sua adequada tradução estaria relacionada à questão de equivalência terminológica na língua/cultura de chegada e, conseqüentemente, a criatividade seria elemento exclusivo de textos literários (REBECHI, 2015, p. 33). No entanto, cada texto tem seu valor para uma determinada área de conhecimento. Ainda, para Rodrigues (2000, p. 113),

dividir a área [Tradução] em dois campos [literário e não literário] não leva apenas à noção de que é necessário ter algum talento especial para traduzir literatura: acaba por conduzir à crença de que tradução seria uma arte. Essa concepção fundamenta-se na dicotomia tradicional ciência x arte, em que, de um lado, teríamos o objetivo, racional, sistemático, e, de outro, o subjetivo intuitivo e assistemático, em que se inseriria a tradução. Nesse quadro, a teoria acaba se dissociando da prática, levando à ideia, tão difundida, de que se pode praticar tradução sem uma orientação teórica. (Grifos nossos).

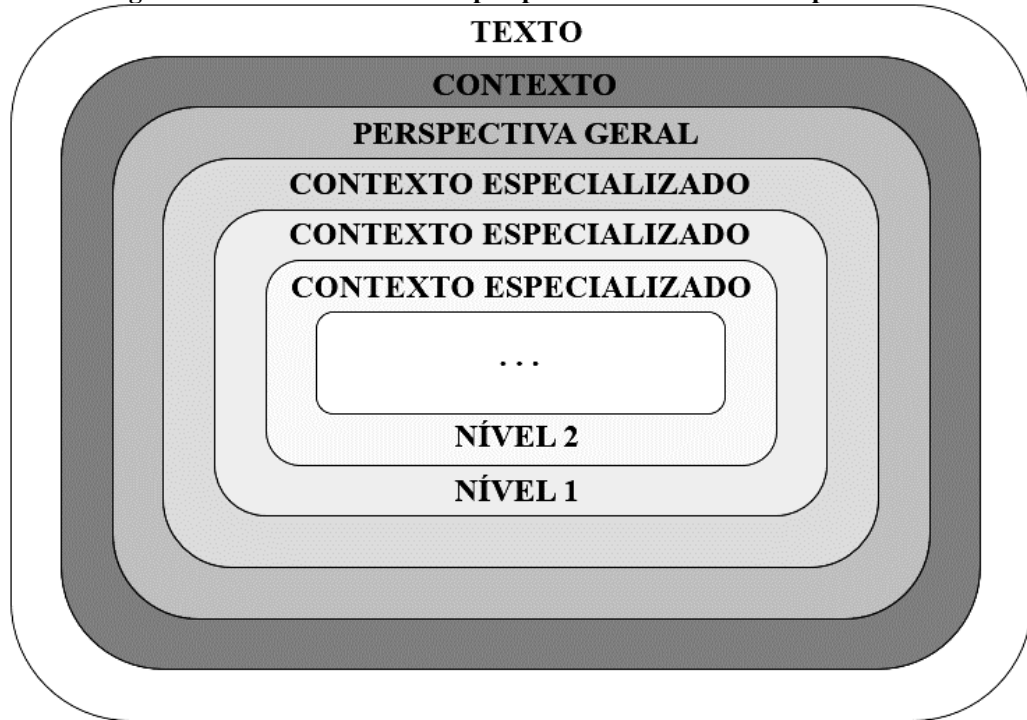
A crença nas dicotomias leva tradutores a categorizarem textos em “níveis de importância”, como se fosse de suma importância definir se um texto é “mais ou menos importante” para a tradução.

Por exemplo, um livro que apresenta vários conceitos de Matemática não é tão específico quanto um livro que trata exclusivamente de *Cálculo I* ou *Matrizes*. Logo, para que possamos definir que algum contexto é especializado, precisamos definir um ponto de partida que sirva como parâmetro. A **Figura 3.1**⁵⁴ a seguir ilustra estes conceitos com base em um dos exemplos previamente apresentados:

⁵³ Texto fonte: “*The lack of genuine interest in the non-literary aspects of translation fostered the rise of a biased and stereotypical view of specialised translation. Whereas the translation of literature has always been associated with high levels of creativity and certain liberties taken from the source text, specialised translation was allotted an inherently lower status and deemed to be ‘easier’, ‘restricted’, ‘machine-like’ and even ‘humdrum’.*”

⁵⁴ Cabe explicitar que a figura em questão não é uma tentativa de criar uma teoria nova dentro da área de Estudos da Tradução. Trata-se de uma forma modesta de reforçar alguns dos conceitos desenvolvidos nesta seção do Referencial Teórico.

Figura 3.1 - Diferentes níveis de perspectiva de um contexto especializado



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

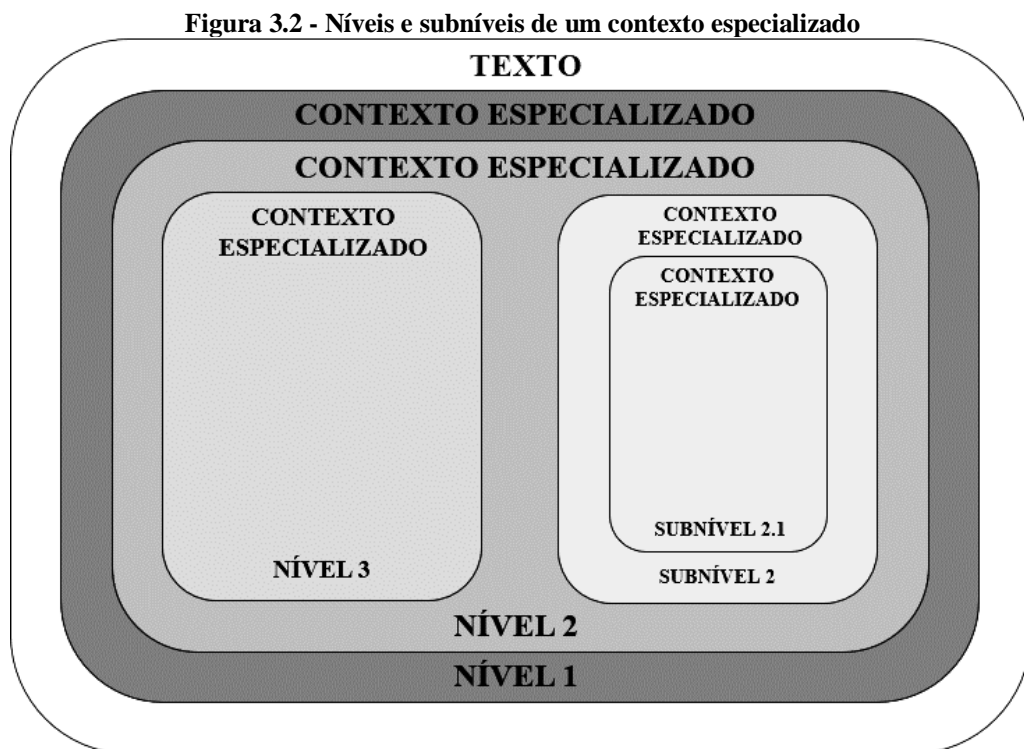
De acordo com a **Figura 3.1**, podemos observar que, primordialmente, um texto específico apresenta seu próprio contexto – seja este explicitado ao longo do texto ou algo que, supostamente, deva ser conhecido pelo leitor.

Tomemos como exemplo um artigo desenvolvido por uma aluna do nono semestre de Engenharia Elétrica de uma universidade denominada “X”. Esta aluna solicita a um tradutor que seu artigo seja traduzido da língua inglesa para a língua portuguesa. Este suposto artigo trata, em sua essência, de *Conversão de Energia*. O ponto de partida para as pesquisas de um tradutor nasce a partir de uma perspectiva mais geral do contexto (ou uma perspectiva *macro*) do texto a ser trabalhado – no exemplo mencionado, digamos que esta perspectiva macro se baseie na grande área das Exatas. Aprofundando-se em suas pesquisas, o tradutor encontra diferentes áreas de pesquisa (ou profissionais) relacionadas a esta área, encontrando ali, a Engenharia. A partir desse ponto, podemos considerar que o conceito de contexto especializado nasce no campo da Engenharia “geral”. Este campo de conhecimento se divide em diversas especialidades; uma delas é justamente a área de que trata o artigo desta aluna: Engenharia Elétrica. Este, por sua vez, representaria o primeiro nível correspondente à perspectiva mais especializada (ou *micro*) dentro do campo do contexto especializado – uma vez que *Engenharia Elétrica* é mais específica do que a área de *Engenharia*.

A partir do primeiro nível de perspectiva micro, o tradutor entra em campos cada vez mais específicos e direcionados a temas cada vez mais restritos. Como mencionado

anteriormente, o artigo trata de *Conversão de Energia* – visto aqui como um campo de *Contexto Especializado Nível 1*. Ainda, este nível pode ser expandido para diferentes subníveis ainda mais específicos que, eventualmente, podem conter informações úteis que auxiliaram o tradutor em seu trabalho de tradução.

O número de subníveis encontrados dentro de um campo de contexto especializado não é predefinido (o que é representado pelas reticências). Isto quer dizer que há inúmeras camadas de subníveis e diferentes camadas inseridas dentro dos subníveis previamente analisados – como exemplificado no **Figura 3.2**⁵⁵:



Os subníveis, assim como as camadas às quais estes estão circunscritos, também podem apresentar diferentes outros níveis. Estes níveis apresentam conteúdo diretamente relacionado ao tema do subnível em questão. Como exemplo, digamos que a camada *Contexto Especializado Subnível 2.1* refere-se ao tema *Transformadores* que, por sua vez, está circunscrita à camada *Contexto Especializado Subnível 2*, denominada *Princípios de Conversão de Energia*. Os diferentes níveis não são preestabelecidos por alguma regra. Estes são desenvolvidos e expandidos de acordo com as necessidades do tradutor, e a este cabe o trabalho

⁵⁵ Novamente, este esquema também representa uma forma modesta de demonstrar alguns dos conceitos acerca da tradução em contextos especializados. As nomenclaturas de cada nível e subnível (e.g.: *Engenharia, Mecânica Básica, Biologia, Invertebrados* etc.) são estabelecidas pelo tradutor, e representam a forma como o profissional prefere categorizar cada uma das camadas para melhor direcionar suas pesquisas.

de “construir um aporte teórico-metodológico condizente com um objetivo e uma tarefa no caso específico” (AZENHA, 2010, p.59). O papel do tradutor suscita incontáveis debates, uma vez que está em jogo não apenas a figura do profissional quanto a sua competência e habilidades tradutórias (ou terminológicas e gramaticais), mas também outros elementos relacionados à tradução – como questões de equivalência textual, fidelidade, funcionalidade do texto e, até mesmo, o próprio conceito de tradução (POLCHLOPEK e AIO, 2009, p. 108).

Esta seção procurou demonstrar o que se pode entender por tradução em contextos especializados. Foi apresentado o quão abrangente e específico pode ser um contexto especializado com seus diferentes níveis e subníveis, demonstrando como sua extensão pode variar de acordo com a perspectiva e necessidade do tradutor. Ainda, é importante esclarecer que os esquemas representados pelas **Figuras 3.1 e 3.2** são apenas alguns dos incontáveis caminhos que um tradutor poderia seguir para direcionar suas escolhas durante o processo tradutório de um texto especializado; uma vez que cada profissional tem sua própria metodologia para pesquisar e organizar seu raciocínio. Logo, estes modelos não representam uma forma exclusiva de abordar o trabalho de tradução de qualquer gênero textual, e também não serão utilizados na análise do *corpus* selecionado para esta pesquisa.

A seção seguinte (3.4) analisa a multimodalidade na tradução, e discute a importância da relação que há entre imagens e textos. Além disso, com base no que foi exposto nesta seção 3.3, apresentamos exemplos de textos que podem ser considerados especializados e algumas de suas particularidades que precisam ser consideradas no processo tradutório.

3.4. MULTIMODALIDADE NA TRADUÇÃO

Multimodalidade pode ser definida como o “[...] uso integrado de diferentes recursos comunicativos, como linguagem [verbal], imagem, sons e música em textos multimodais e eventos comunicativos”⁵⁶ (VAN LEEUWEN, 2011, p. 668). Vidal (2011, p. 44) explica que a “multimodalidade permanecia praticamente invisível até começar a ser amplamente explorada pelas tecnologias computacionais e surgir realçada em diferentes textos multimodais: livros, revistas, propagandas, sites, *games*, etc.”. No entanto, hoje em dia, “o modo verbal já não é mais visto como independente e todo-poderoso, mas cada vez mais percebido como interligado com outros modos de construção de sentidos, como o visual, o auditivo, o espacial e o gestual”

⁵⁶ Texto fonte: “[...] *integrated use of different communicative resources, such as language, image, sound and music in multimodal texts and communicative events*”.

(ZACCHI e HEBERLE, 2018, p. 8), e essa premissa é um dos principais alicerces em que se baseia a comunicação nos mais variados âmbitos e em diferentes níveis.

A combinação de diferentes recursos comunicativos popularizou-se como uma ferramenta eficiente e pragmática no processo de comunicação. Ainda, essa combinação multimodal não é hierarquizada, uma vez que cada elemento constituinte da informação é responsável pela criação do todo. De acordo com Santaella (2003, n.p.),

[..] a ilusória exclusividade da língua, como forma de linguagem e meio de comunicação privilegiados, é muito intensamente devida a um condicionamento histórico que nos levou à crença de que as únicas formas de conhecimento, de saber e de interpretação do mundo são aquelas veiculadas pela língua, na sua manifestação como linguagem verbal oral ou escrita. O saber analítico, que essa linguagem permite, conduziu à legitimação consensual e institucional de que esse é o saber de primeira ordem, em detrimento e relegando para uma segunda ordem todos os outros saberes, mais sensíveis, que as outras linguagens, as não-verbais, possibilitam.

Santos e Silva (2018, p. 5) argumentam que “a multimodalidade extrapola os recursos linguísticos, focalizando as inter-relações de diferentes modos de significação, que incluem o linguístico, o visual, o gestual, o sonoro, dentre outros”. Dessa perspectiva, o cerne da construção de sentido se relaciona na combinação entre todos os recursos envolvidos no processo de criação da informação, na qual cada um dos elementos são parte de um todo complexo e único. De acordo com Kress et al. (2001, p. 42), “[...] os meios são moldados e organizados em uma variedade de sistemas de criação de significado, a fim de articular os significados exigidos pelos requisitos sociais de diferentes comunidades; a isso chamamos *modos*”⁵⁷. Esses “modos”, por sua vez, têm funções distintas e se relacionam a um contexto específico. Por exemplo, uma imagem poderia mostrar o que leva muito tempo para ser lido, e um texto escrito nomearia o que seria difícil de categorizar apenas com imagens (KRESS, 2010, p. 1). Dionisio (2014, p. 42) explica que,

o que faz com que um modo seja multimodal são as combinações com outros modos para criar sentidos. Ou seja, o que faz com que um signo seja multimodal são as escolhas e as possibilidades de arranjos estabelecidas com outros signos que fazemos para criar sentidos, com os mesmos, quais as articulações criadas por eles em suas produções textuais.

Os diferentes modos, que conectam o verbal e o não-verbal, são encontrados em diferentes esferas da comunicação; de propagandas de alimentos até os videogames mais complexos. Tomemos como exemplo este último. Videogames são bons exemplos quando

⁵⁷ Texto fonte: “[...] mediums are shaped and organized into a range of meaning-making systems in order to articulate the meanings demanded by the social requirements of different communities; these we call modes”.

pensamos na relação que há entre imagem e texto, como pode ser observado na **Figura 3.3** a seguir:

Figura 3.3 - Exemplo de arma encontrada no jogo *Resident Evil 4*



Fonte: <<http://www.imfdb.org/wiki/File:RE4HDGghost.jpg>>.

A **Figura 3.3** diz respeito a um videogame relacionado a uma das franquias mais populares hoje em dia – *Resident Evil*. Normalmente, em jogos do (sub)gênero *survival horror* – literalmente “terror de sobrevivência” – os jogadores têm à disposição diferentes tipos de armas que eles podem utilizar para se defenderem de todo tipo de ameaça enquanto resolvem diferentes mistérios a fim de atingir objetivos específicos. A **Figura 3.3** mostra uma arma muito popular (e básica) conhecida como *Handgun* – que literalmente quer dizer “arma de mão”. No entanto, para que haja uma tradução coerente, o tradutor precisa ter conhecimento de que há, no mínimo, duas possibilidades de tradução e que, neste caso, uma dessas possibilidades é mais popular.

Handgun é um conceito de arma que pode ser expandido tanto para *pistols* (“pistolas”) quanto *revolvers* (“revólveres”). Ainda, há outro detalhe: toda *pistol* pode ser uma *handgun*, mas nem toda *handgun* pode ser uma *pistol* – justamente porque há diferentes categorias de armas, e uma delas se chama *revolver*. Além disto, existem diferenças entre pistolas e revólveres – sendo que uma das mais aparentes se dá ao fato de revólveres possuírem um compartimento bem característico para alojar a munição; o famoso “tambor” (*cylinder*, em inglês), como pode ser observado na **Figura 3.4** a seguir:

Figura 3.4 - Exemplo de arma encontrada no jogo *Resident Evil 4* (2)



Fonte: <<http://www.imfdb.org/wiki/File:RE4butterfly.jpg>>.

Em relação às figuras supracitadas, se considerarmos que ambas as linguagens (texto e imagem) são indissociáveis, podemos perceber que a totalidade dos elementos (“pistola” e “revólver”) criados por ambas só é atingida porque, em se tratando especificamente da franquia *Resident Evil*, as diferentes armas encontradas pelos jogadores apresentam algum nível de informação textual para que estes possam ter conhecimento de suas aplicações práticas, potência, tempo de recarga, ou qualquer outro tipo de informação técnica ou trivial⁵⁸. Segundo O’Sullivan (2013, p. 2-3),

[...] a tradução, cuja teoria permaneceu até recentemente quase exclusivamente baseada em palavras e scripts, é geralmente concebida como a tradução de um texto escrito resultando em um segundo; os recursos específicos usados para escrever este e os outros modos semióticos responsáveis pela criação de significado ao redor do texto-fonte têm sido praticamente ignorados.⁵⁹

No caso dos videogames, podemos considerar que suas informações se apresentam em diferentes modos. Logo, não há apenas uma tradução da informação verbal, pois as imagens, como exemplificado nas **Figuras 3.3** e **3.4**, são componentes essenciais para a construção de sentido. Possivelmente, essa perspectiva de que há a dissociação consciente dos diferentes

⁵⁸ A maioria das armas encontradas na franquia *Resident Evil* são baseadas em modelos reais, sendo que tais modelos, em alguns casos, apresentam algumas informações de caráter histórico, como o país de origem de criação do modelo, o fabricante, utilização prática etc.

⁵⁹ Texto fonte: “*Translation, whose theory remained until recently almost exclusively word and script-based, is generally conceived as the rendering of written text into written text; the particular resources used to write the text, and the other semiotic modes used to construct meaning around the text, have been all but ignored*”.

modos em um processo tradutório possa ter prevalecido em diferentes situações nas quais comumente são aplicadas noções arbitrárias de hierarquia entre o verbal e o não-verbal. Porém, embora a multimodalidade tenha sido, em geral, ignorada, seja em contextos educacionais, em teorias linguísticas ou no senso comum popular, hoje ela pode ser percebida novamente (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 41). Ainda, segundo Dionisio (201, p. 159-160),

imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. Com o advento das novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos *layouts*, bem como se divulgam tais criações para uma ampla audiência. Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. Cada vez mais se observa a combinação de material visual com a escrita; vivemos, sem dúvida, numa sociedade cada vez mais visual.

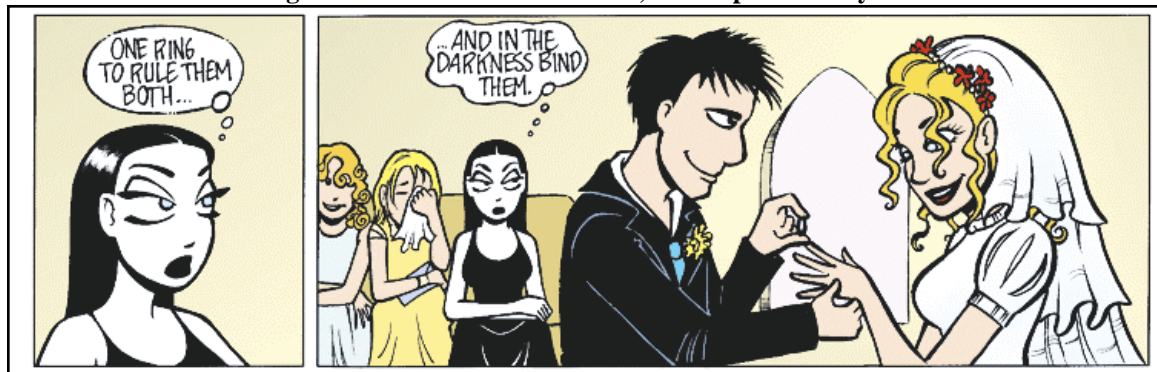
Em se tratando de videogames ou quaisquer meios essencialmente multimodais, como do objeto de análise dessa pesquisa – exposto em detalhes na seção (3.5) seguinte –, a fim de manter o máximo de coerência, a tradução tem atuado em maior nível de consonância com os diferentes modos a serem traduzidos por uma questão de imprescindibilidade.

Como já exposto, o fato de um recurso visual estar diretamente conectado a um texto não faz desse apenas uma forma de sustentar uma informação verbal – na verdade, podemos considerar que um texto só existe naquele contexto porque este está relacionado diretamente àquela imagem, e vice-versa. Ainda, é válido considerar que imagens tendem a ser polissêmicas ou ambíguas, e por isso elas muitas vezes são acompanhadas de um texto, pois este é capaz de remover essa ambiguidade (BAUER e GASKELL, 2008, p. 322). Ou seja, em se tratando de multimodalidade, quando nos referimos à informação propriamente dita, não estamos considerando apenas parte dela (seja texto ou imagem), mas toda a sua composição. Para substanciar os conceitos previamente trabalhados nesta seção, talvez seja válido utilizar um exemplo de outra esfera muito popular de entretenimento: *comic strips*.

Comic strips, ou tiras cômicas, são exemplos pragmáticos de que imagem e texto formam um par indissociável no processo de formação de significado de um contexto específico. A **Figura 3.5** (a seguir) representa uma das várias tiras cômicas da personagem *Nemi*⁶⁰ – criada pela cartunista norueguesa Lise Myhre.

⁶⁰ Nemi é a protagonista em suas tiras cômicas. Em resumo, ela é uma jovem gótica de 20 anos, pele bem pálida, cabelos negros e longos, fã do gênero musical Metal e não tem medo de dizer o que pensa. As tiras da Nemi são originalmente criadas em norueguês, mas com o tempo se tornaram tão populares que passaram a ser traduzidas e publicadas em língua inglesa.

Figura 3.5 - Tira cômica da *Nemi*, criada por Lise Myhre



Fonte: <<https://imgur.com/gallery/44GIbzG/comment/144052974>>.

Na tira cômica supracitada, a protagonista aparece no primeiro quadro pensando na frase “*One ring to rule them both...*” e no segundo “*... And in the darkness bind them*”. O contexto de seus pensamentos se torna explícito apenas no segundo quadro, onde é revelado que a protagonista está em uma cerimônia de casamento. Primeiramente, por se tratar de uma tira cômica, nota-se que há uma relação direta entre a linguagem verbal e a não-verbal. No entanto, neste caso, o teor cômico não é percebido com base apenas no texto ou na imagem – na qual Nemi não demonstra contentamento com a situação da amiga –, pois é necessário ter um conhecimento prévio a respeito do que se tratam os pensamentos da protagonista. Caso um tradutor fosse traduzir essa tira cômica, em primeiro lugar, ele precisaria perceber que os pensamentos da protagonista se referem a uma das obras mais famosas de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*.

O texto criado por Tolkien se refere a inscrição (em *Tengwar*⁶¹) contida no Anel que é um dos símbolos centrais da narrativa da trilogia que compõe *O Senhor dos Anéis*. A parte da inscrição original do Anel a que Remi se refere, em inglês, é “*One Ring to rule them all... And in the darkness bind them*”. No entanto, ela troca o *them all* [a todos] por *both* [ambos], deixando claro que a partir daquele instante a aliança (que simboliza a união do casal) é responsável por controlar suas vidas e “na escuridão aprisioná-los” (“*... And in the darkness bind them*”). Pode-se dizer que o teor cômico é atingido em sua totalidade no instante em que o leitor faz a conexão entre essa referência⁶² literária, a antipatia de Nemi e o contexto em que tudo ocorre. Assim, é possível inferir que esta tira cômica se trata de um humor relacionado a um tema específico e que, provavelmente, nem todos os leitores seriam agraciados com a mesma forma ou “nível” de humor. Logo, mesmo que o receptor do texto-alvo se assemelhasse

⁶¹ Uma das línguas criadas pelo próprio J. R. R. Tolkien.

⁶² Para maiores informações acerca do conceito de *referenciação*, verifique Marcuschi (2008).

ao receptor do texto-fonte em gênero, nível educacional e social, etc., ainda haveria a diferença entre as diferentes comunidades linguísticas e culturais entre eles (NORD, 2005, p. 27).

Estes são apenas um dos incontáveis exemplos onde o significado é formado pela combinação do texto e sua respectiva imagem, demonstrando este não é apenas comunicado pela língua (falada ou escrita), mas também por outros meios (BORODO, 2014, p. 23). É necessária uma perspectiva mais ampla do tradutor quando a tradução se trata de um contexto multimodal. Por “ampla”, entende-se que o tradutor considera o verbal (texto) e o não-verbal (imagem) como um elemento único e que, por mais que seu trabalho envolva a tradução prática da linguagem verbal, desconsiderar os outros elementos visuais pode resultar em uma interpretação incoerente da proposta do autor do material em questão.

Na seção posterior (3.5) discute-se tradução e humor. Os conceitos abordados nesta seção e nas anteriores (3.2 e 3.3) servem como base para reforçar os conceitos acerca do trabalho de tradução de um texto humorístico e especializado com enfoque nas cartas de *Munchkin Core Set* selecionadas para este estudo.

3.5. TRADUÇÃO, HUMOR E *MUNCHKIN*

Textos humorísticos representam recursos significativos para a verificação da conexão entre aspectos linguísticos e culturais. Porém, por mais presente que seja na vida cotidiana, o humor parece não poder ser precisamente definido como conceito teórico (JASKANEN, 1999, p. 25). De acordo com Krikmann (2006, p. 28),

a maioria das teorias de humor já propostas são na verdade teorias mistas, e muitos pesquisadores contemporâneos acreditam que o humor em sua totalidade é um fenômeno muito abrangente e multiforme para ser incorporado a uma única teoria integrada.⁶³

A partir dessa perspectiva, arriscar uma definição singular do que vem a ser humor seria uma tarefa complexa e, provavelmente, contraproducente. Ross (2005, p. 1) reforça essa premissa ao definir humor como

[...] “algo que faz uma pessoa rir ou sorrir”. Como todas as definições simples, exceções podem ser encontradas. É possível afirmar que algo é engraçado, mesmo que ninguém ria na ocasião – e muitas vezes pode acontecer que as pessoas riam, mas alguém pode afirmar: “Isso não é engraçado”. Sorrir e rir também pode ser um sinal

⁶³ Texto fonte: “Most of the humour theories ever proposed are actually mixed theories, and many contemporary researchers believe that humour in its totality is too huge and multiform a phenomenon to be incorporated into a single integrated theory.”

de medo ou vergonha. Apesar dessas objeções, a reação é um fator importante ao considerar algo como humor.⁶⁴

Pode-se considerar que o humor é basicamente estabelecido e recebido com base na inter-relação de circunstâncias de uma dada situação. Essas circunstâncias estabelecem-se, normalmente, baseadas em características ou situações intrinsecamente culturais. Nos Estudos de Tradução, a ênfase mudou gradualmente para questões culturais, o que também teve profundas implicações na tradução do humor (JASKANEN, 1999, p. 30). Visto que a tradução é um tipo de atividade que envolve inevitavelmente pelo menos duas línguas e duas tradições culturais (TOURY, 1995, p. 56), podemos considerar que a tradução de textos humorísticos é uma tarefa particularmente complexa – ainda mais quando esta se relaciona a um jogo tão peculiar como o *Munchkin* e tem um público-alvo ainda mais específico. De acordo com Luiz (2016, p. 20),

no campo dos Estudos da Tradução, a tradução de humor é uma vertente que está crescendo e sendo estudada cada vez mais na academia, onde questiona-se a possibilidade de traduzir o humor do texto-fonte para um texto-alvo, seja ele qual gênero textual for. Para que a tarefa tradutória se cumpra, o tradutor tem que ser bilíngue e criativo; entender o humor na língua de partida, para que este humor seja traduzido na língua de chegada, além do domínio linguístico de ambas as línguas a serem cotejadas, como também o gênero textual a ser traduzido.

Em relação à tradução de textos humorísticos, essa atividade pode se provar tão desafiadora e desesperante quanto a tradução de poesia (DIOT, p. 84, 1989). No que diz respeito à produção de sentido desses textos, “automaticamente entram em jogo o contexto e sua interpretação, sua recepção, fatores que se revestem de importância fundamental nos estudos tanto do humor como da tradução” (ROSAS, 2003, p.137). Sendo o contexto fundamental para a tradução, é vital que o público-alvo seja considerado na equação no momento em que o tradutor passe a desenvolver seu trabalho. Como exposto na seção 3.3, quanto maior o nível de especificidade de um texto, mais especializadas serão as pesquisas que um tradutor precisará realizar para garantir a qualidade de seu trabalho. Em se tratando de um jogo como *Munchkin*, onde a construção do tom cômico de seu material jogável se baseia em aspectos multimodais (seção 3.4), exige-se também dos tradutores a perspicácia para que o verbal (texto) não se sobressaia ao não-verbal (ilustração) e vice-versa.

⁶⁴ Texto fonte: “[...] ‘something that makes a person laugh or smile’. Like all straightforward definitions, exceptions can be found. It’s possible to claim that something is humorous, even though no one laughed at the time—and it can often happen that people laugh, but someone can claim, ‘That’s not funny’. Smiling and laughter can also be a sign of fear or embarrassment. Despite these objections, the response is an important factor in counting something as humour”.

Munchkin representa um dos muitos exemplos de produtos do setor de entretenimento que foram localizados⁶⁵ a fim de atender às necessidades do público-alvo brasileiro. Uma das características que influenciam a tradução das cartas deste jogo se encontra na combinação de duas características principais desse *card game*: RPG e humor (não necessariamente nesta ordem de importância). Em suma, pode-se dizer que este seja o *contexto* do jogo. RPG não é um gênero de jogo que está obrigatoriamente vinculado ao humor. Porém, a proposta do *Munchkin* é justamente satirizar o RPG, colocando os jogadores em contato com elementos (muitas vezes familiares) deste, utilizando-se de uma abordagem humorística que se distancia significativamente da proposta clássica que esperamos do RPG.

O humor satírico é produzido quando o humor é direcionado de forma direta ou agressiva contra um objeto a fim de apontar suas falhas ou censurá-lo de alguma forma (TWARK, 2007, p. 14). Assim, o *Munchkin* se vale da sátira ao RPG apresentando algumas de suas características, muitas vezes, de forma exagerada ou absurda. Não há necessariamente uma sátira de caráter moralizante em *Munchkin*; no geral, a ideia principal do jogo é transformar o universo do RPG em uma grande série de piadas. Porém, se considerarmos que o humor em *Munchkin* é originalmente construído em língua inglesa, é importante que os tradutores considerem os aspectos concernentes ao texto de chegada (e.g.: gramática) e ao público-alvo (e.g.: *geeks*) durante o processo tradutório.

O humor de um texto depende de diferentes fatores – como elementos culturais – que precisam ser considerados na tradução uma vez que se pretende manter a ideia proposta no texto-fonte. Segundo Leibold (1989, p. 109), tal tarefa

requer a decodificação precisa de um discurso humorístico em seu contexto original, a transferência desse discurso em um ambiente linguístico e cultural diferente e muitas vezes díspar, e sua reformulação em um novo enunciado que resgate com sucesso a intenção da mensagem humorística original e evoque no público-alvo uma reação tanto prazerosa quanto lúdica.⁶⁶

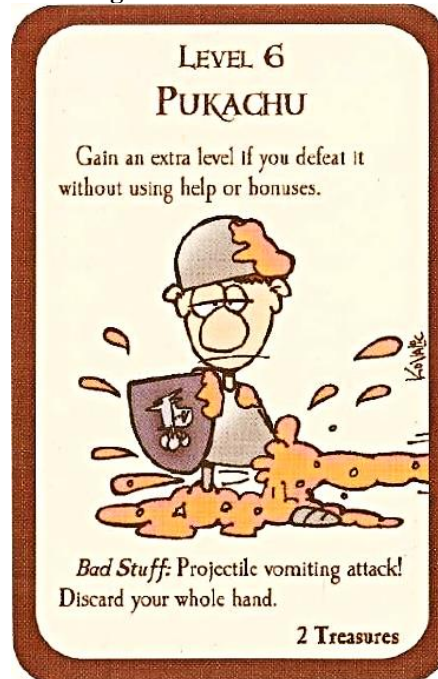
A representação em uma segunda língua deve cumprir certos requisitos para que a tradução seja bem-sucedida. Em se tratando de humor, a tradução deve preencher a função do texto humorístico original e ter um efeito similar em seus receptores (POPA, 2004, p. 154). No

⁶⁵ Embora não seja utilizado o termo “localização” na seção de créditos no manual do produto, entende-se que o conceito de tradução se aplica de forma equivalente ao conceito de localização por se tratar de uma adaptação geral do conteúdo, (incluindo a embalagem e o próprio manual) de forma a proporcionar um entretenimento de maior qualidade para o público-alvo brasileiro.

⁶⁶ Texto fonte: “[...] requires the accurate decoding of a humorous speech in its original context, the transfer of that speech in a different and often disparate linguistic and cultural environment, and its reformulation in a new utterance which successfully recaptures the intention of the original humorous message and evokes in the target audience an equivalent pleasurable and playful response”.

caso de *Munchkin*, as cartas apresentam ilustrações, títulos, funções, efeitos e, em muitas delas, trocadilhos. A forma como o humor é construído, originalmente em língua inglesa, nessas cartas varia desde a utilização de palavras homófonas (em seus títulos) até uma construção com base em todo o conteúdo da carta, como exemplificado na **Figura 3.6** a seguir:

Figura 3.6 - Pukachu



Fonte: Versão digitalizada.⁶⁷

Quadro 3.1 - Pukachu

PUKACHU
Level 6
Gain an extra level if you defeat it without using help or bonuses.
<i>Bad Stuff:</i> Projectile vomiting attack! Discard your whole hand.
2 Treasures

Fonte: Desenvolvido pelo autor.⁶⁸

⁶⁷ As figuras das cartas de *Munchkin Core Set* presentes nessa pesquisa foram digitalizadas a partir das versões físicas e originais do jogo.

⁶⁸ Todos os quadros nesta pesquisa são de autoria nossa.

Figura 3.7 - Gorfomón



Fonte: Versão digitalizada.

Quadro 3.2 - Gorfomón

GORFOMÓN	
Nível 6	
Ganhe 1 Nível adicional se você derrotá-lo sem nenhuma ajuda ou bônus.	
Coisa Ruim: Ataque de projéteis de vômito! Descarte toda a sua mão.	
2 Tesouros	

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A **Figura 3.6** representa um exemplo clássico onde há um elemento que muitas vezes é autossuficiente para a criação do efeito cômico: a referência. Neste caso, o humor se dá pelo trocadilho envolvendo duas características: (1) o fato do título da carta remeter ao *Pikachu* – um dos *Pokémon*⁶⁹ mais famosos criados pela Nintendo (uma das maiores desenvolvedoras de videogames do mundo); e (2) o verbo inglês *to puke* (traduzido como “vomitar”). Em inglês, esse tipo de humor é chamado de *pun*⁷⁰. De acordo com Delabastita (1996, p. 128),

trocadilho é o nome geral para os vários fenômenos textuais nos quais as características estruturais da(s) língua(s) usada(s) são exploradas a fim de provocar um confronto comunicativamente significativo de duas (ou mais) estruturas

⁶⁹ Oficialmente, o plural da palavra *Pokémon* é escrito da mesma maneira que sua forma singular; *Pokémon*.

⁷⁰ A tradução mais comum para *pun* é “trocadilho”.

linguísticas com formas mais ou menos semelhantes e significados mais ou menos diferentes.⁷¹

Em muitos casos, não é possível recriar um trocadilho em uma língua-alvo porque esta pode não apresentar as características linguísticas⁷² necessárias para que o humor seja desenvolvido da mesma forma em que foi no texto-fonte. Em casos como estes, recai sobre o tradutor a responsabilidade de encontrar soluções com base em uma “estratégia de trabalho que, ao mesmo tempo, (1) preserve a referência à instância que transfere o saber específico ou quer vender um produto ou serviço [...], e (2) possa ser eficaz na cultura para a qual o texto é transportado” (AZENHA, 1999, p. 12). Barbosa (2018, p.9) explica que

faz parte do domínio público que a tradução suscita, sobretudo, diferenças entre línguas e culturas e [...] que as atividades de tradução se colocam quase sempre a serviço do mercado e buscam atender, sobremodo, às exigências da cultura de recepção.

Na **Figura 3.6**, o humor criado pelo trocadilho nasce a partir da substituição de apenas uma vogal do nome próprio *Pikachu*⁷³. A vogal [i] da primeira sílaba [Pi-] é substituído pela vogal [u], criando a sílaba [Pu-], o que leva à formação da nova palavra: *Pukachu*. O humor se dá justamente ao fato de que ambas as palavras são quase homófonas – com uma pequena variação apenas na primeira sílaba. Mas, como em *Munchkin* a ilustração e o título da carta têm uma relação direta, é de se esperar que a referência ao famoso *Pokémon* também se faça presente em forma imagética. Como demonstrado na figura anterior, não há um monstro presente, mas há uma grande quantidade de vômito que cobre boa parte de um dos personagens (representando por um soldado vestindo uma armadura, elmo e portando um escudo).

A tradução para a língua portuguesa do trocadilho contido na carta em questão pode ter sido um desafio para os tradutores porque o jogo de palavras é possível em inglês, mas não na língua-alvo. Em casos como este, os tradutores precisavam ser criativos o bastante para criar um título em português que tivesse características próximas ao original, e a palavra escolhida foi “Gorfomón” (**Figura 3.7**). Esta palavra se forma a partir da união dos elementos [Gorfo-] e [-món] que, respectivamente, são composições formadas a partir de uma variação do verbo “golfar” e do substantivo “monstro”⁷⁴. Dentre inúmeras possibilidades, esta foi uma encontrada

⁷¹ Texto fonte: “*Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings*”.

⁷² Características como pronúncia, morfologia, sintaxe, vocabulário etc.

⁷³ Cabe lembrar que o nome Pikachu é de origem japonesa, e é uma combinação de *pikapika* (onomatopeia japonesa para “brilhar”) e *chuchu* (que, da perspectiva japonesa, seria o som produzido pelo guincho dos ratos).

⁷⁴ Especificamente neste caso, é possível que os tradutores tenham optado pelo sufixo [-món] porque este está relacionado a animação japonesa *Digimon*, no qual os nomes das criaturas, comumente, apresentam a terminação [-mon] (e.g.: Gomamon, Agumon, Patamon, entre outros). Logo, embora esta escolha não seja (possivelmente)

pelos tradutores, que chegaram a esse resultado também com base na análise da ilustração que complementa o significado do título. Na prática, a proposta original foi mantida, mas foi necessário criar um texto que se adequasse estrategicamente ao público-alvo brasileiro. De acordo com Luiz (2012, p. 41),

Se, por um lado, as estratégias de tradução baseadas na recriação do efeito “original” no texto da língua de partida são as mais adequadas à tradução de textos humorísticos, independentemente do ambiente de veiculação, por outro, as estratégias menos apropriadas a este tipo de atividade seriam aquelas baseadas na noção de que um texto traduzido deve refletir primordialmente a forma e o conteúdo do texto “original”.

É possível debater se a versão em língua portuguesa da carta *Pukachu* é, de fato, cômica. Pode-se questionar se esta atende às expectativas humorísticas inicialmente propostas, e se jogadores de *Munchkin* realmente acharam cômico o título da carta, ou esta como um todo. No entanto, segundo Rosas (2002, p.42), “não há um enunciado humorístico em si” – uma vez que é necessário que o receptor compartilhe das mesmas informações que o enunciador da piada para que haja a possibilidade de se verificar a intenção de humor proposta. Ainda, também cabe considerar dois problemas no que diz respeito à tradução de conteúdos humorísticos: “a) [quando] não há compartilhamento de referências culturais entre os membros das duas línguas-culturas envolvidas e b) [quando] não há correspondência, em algum nível linguístico (sintático, morfológico, fonético, semântico, pragmático) entre as estruturas dessas línguas-culturas” (ROSAS, 2002, p. 89, grifos do autora). Logo, fica claro que a construção do humor não se relaciona apenas a questões linguísticas, mas também, culturais.

Outra das incontáveis questões que também podem ser consideradas em relação a uma tradução é a sua qualidade. A rigor, é comum que o público-alvo seja o maior responsável por qualificar um trabalho de tradução – uma vez que este é destinado ao seu consumo. Possivelmente, os mais variados setores do entretenimento são alguns dos que estão mais sujeitos a julgamentos negativos em relação ao trabalho de tradução. No entanto, é possível que os próprios tradutores sejam os primeiros a efetivamente “avaliarem” a qualidade de seu trabalho.

No que diz respeito à tradução de conteúdos humorísticos, é possível considerar que este é um trabalho que está intimamente relacionado à intuição do tradutor. No entanto, essa perspectiva cobriria a relação que há entre o texto-fonte e o tradutor, não considerando, conseqüentemente, o público-alvo a quem é direcionada a tradução (HOUSE, 2015, p.10). O processo criativo para encontrar diferentes soluções para textos específicos faz com que a

uma referência a *Pokémon*, foi uma solução criativa para manter a referência a algum elemento da cultura *geek* popularmente conhecido.

tradução também se baseie em uma perspectiva crítica do tradutor. Essa perspectiva deve estar respaldada em aspectos linguísticos e culturais que constituem a cultura-alvo da tradução, de fato, mas também podem ser sustentadas pelo conhecimento e experiência profissional do tradutor, que se torna o responsável por (re)criar o texto humorístico em questão.

Essa seção (3.5) encerra o **Turno 3** e conclui a apresentação dos conceitos que nortearam este estudo. O **Turno 4**, a seguir, trata exclusivamente da metodologia e da análise de todas as cartas de *Munchkin Core Set* que foram selecionadas para esta pesquisa.

TURNO 4

METODOLOGIA

E

ANÁLISE

4.1. METODOLOGIA E DELIMITAÇÃO DO *CORPUS*

Essa pesquisa empreende uma análise qualitativa e descritiva que, por sua vez, se baseia na revisão da tradução de língua inglesa para língua portuguesa das cartas selecionadas de *Munchkin Core Set*.

Quanto à abordagem qualitativa, Minayo (2001, p. 21) explica que essa se ocupa em responder a questões muito particulares, e trabalha com diversos motivos, aspirações, atitudes, valores, crenças e significados. Assim, os pesquisadores que empregam essa abordagem podem se valer de uma gama de práticas interpretativas interconectadas, buscando sempre uma melhor compreensão do objeto analisado (DENZIN e LINCOLN, 2005, p. 58).

No que diz respeito aos estudos descritivos, para Triviños (1987, p. 110), além de exigirem do pesquisador uma gama de informações sobre o que se pretende pesquisar, também objetivam o aprofundamento da descrição de uma dada realidade. Logo, ao considerar o *Munchkin* como objeto de pesquisa, procura-se, em um primeiro momento, verificar detalhadamente os elementos que compõem o jogo. Em seguida, aplica-se uma descrição criteriosa do suposto processo tradutório ao qual esse produto foi submetido, a fim de identificar suas características positivas e negativas – objetivando oferecer soluções que possam contribuir não apenas para a localização deste jogo.

Em relação ao objeto de análise, primeiramente, cabe apresentar o conteúdo de *Munchkin Core Set*. O jogo apresenta dois tipos de decks (que comumente chamamos de “baralho” em língua portuguesa): um chamado de *Door* (“Porta”) e o outro *Treasure* (“Tesouro”). A soma de ambos os decks totaliza 168 cartas, e estas se dividem em diferentes subtipos:

1. Tesouro (73 cartas):
 - a. Equipamentos (38 cartas);
 - b. Itens de uso único (12 cartas);
 - c. Itens de uso único e que podem ser carregados (23 cartas).

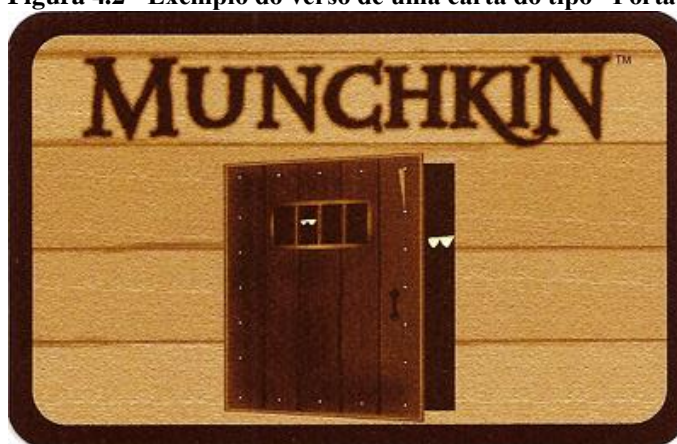
2. Porta (95 cartas):
 - a. Raças (11 cartas);
 - b. Classes (12 cartas);
 - c. Monstros (37 cartas);
 - d. Cartas de efeito imediato e de uso único (35 cartas).

Figura 4.1 - Exemplo do verso de uma carta do tipo “Tesouro”



Fonte: <<https://www.worthpoint.com/worthopedia/munchkin-promo-treasure-card-ghost-238402104>>.

Figura 4.2 - Exemplo do verso de uma carta do tipo “Porta”



Fonte: <<http://www.werepenguin.com/munchkin/high/cardback.jpg>>.

Para ter acesso a um material de qualidade para a análise, foram adquiridos, de forma legal, os jogos em suas versões físicas e originais – tanto em língua inglesa quanto sua versão traduzida para a língua portuguesa. Todas as cartas foram escaneadas, discretamente editadas⁷⁵ – um processo no qual suas cores e nitidez foram levemente realçadas (na mesma taxa de proporção) para que fossem melhor visualizadas, e seu tamanho foi alterado para que ficassem com as proporções 57,9mm X 90mm. Os anos de publicação da edição em língua inglesa e da versão traduzida para a língua portuguesa são, respectivamente, 2015 e 2014. Embora as publicações sejam de datas distintas, isso não interfere na análise, uma vez que o conteúdo das cartas traduzidas para a língua portuguesa é referente à edição em língua inglesa originalmente publicada em 2014.

Para a delimitação do *corpus* foram analisadas as 336 cartas (168 de cada edição) a fim de verificar quais dessas apresentavam, em seus pares, os seguintes elementos de análise: (1)

⁷⁵ As cartas foram editadas gratuitamente no editor de fotos on-line, *BeFunky*. Disponível em: <<https://www.befunky.com/>>.

jogos de palavras; (2) referências específicas ao RPG ou a diferentes elementos comumente relacionados a diferentes mitologias, folclores, personalidades históricas, ou à cultura *geek* (e.g.: super-heróis/heroínas, videogames, ficção científica, fantasia, programas de televisão, *animes* etc.) como um todo; (3) elementos que são característicos de diferentes sistemas de RPG (e.g.: armas brancas, equipamentos defensivos, itens mágicos, criaturas, entre outros); (4) piadas baseadas em situações e/ou estereótipos vinculados a algum sistema de RPG ou à cultura *geek*; (5) características e termos técnicos relacionados a diferentes sistemas de RPG (e.g.: experiência, nível, falha crítica etc.); ou (6) cartas com títulos machistas, ou seja, baseados em escolhas tendenciosas.

Após a verificação de todas as traduções, chegamos ao número de 30 *pares* de cartas – sendo 14 de “Tesouro” e 16 de “Porta”. Consideramos a noção de “pares de cartas” porque a análise também abrange a versão original da carta, e não somente a localização para o português. É válido apontar que as cartas selecionadas também representam aquelas que apresentam um conteúdo multimodal humorístico que se sobressai em relação as outras. Ainda, também foram desconsideradas as cartas com funções e títulos idênticos, como por exemplo, as cartas⁷⁶ de raça (Elfo, *Halfling* e Anão) e de classe (Clérigo, Guerreiro, Ladrão e Mago). Nos exemplos anteriores, a soma de todas as cartas desses tipos totaliza 42 cartas (21 em cada versão do jogo) – o que já é um montante que automaticamente não se encaixa na proposta deste estudo.

O procedimento para a análise do *corpus* se baseia nos seguintes critérios: (1) apresentação das cartas em seu formato digitalizado – tanto as cartas em sua versão em língua inglesa quanto sua respectiva versão localizada; (2) apresentação de um quadro com o conteúdo verbal de ambas as cartas – a fim de facilitar a visualização de seus textos; (3) análise detalhada dos pares de cartas – englobando a construção do tom humorístico com base em suas características multimodais (texto e ilustração), o possível procedimento adotado pelos tradutores, as prováveis referências que formam o tom humorístico tanto em língua inglesa quanto em língua portuguesa; e (4) quando necessário, apresentar, justificadamente, alternativas para traduções dos títulos de cartas específicas. Cada par de cartas é analisado de acordo com a estrutura representada pela **Figura 4.3** e **Quadro 4.1** a seguir:

⁷⁶ Todos os termos que definem as raças e classes são consagrados nos diferentes sistemas de RPG. Logo, uma carta com o título *Warrior*, via de regra, seria naturalmente traduzida como “Guerreiro”. O mesmo se aplica, por exemplo, para *Elf* que, em sistemas de RPG – como *D&D* – é fielmente traduzido como “Elfo”.

Figura 4.3 - Plutonium Dragon | Dragão de Plutônio



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.1 - Plutonium Dragon | Dragão de Plutônio

PLUTONIUM DRAGON		DRAGÃO DE PLUTÔNIO	
Will not pursue anyone of Level 5 or below.		Não persegue personagens de Nível 5 ou menos.	
<i>Bad Stuff:</i> You are roasted and eaten. You are dead.		Coisa Ruim: Você é assado e devorado. Está Morto!	
2 Levels	5 Treasures	2 Níveis	5 Tesouros

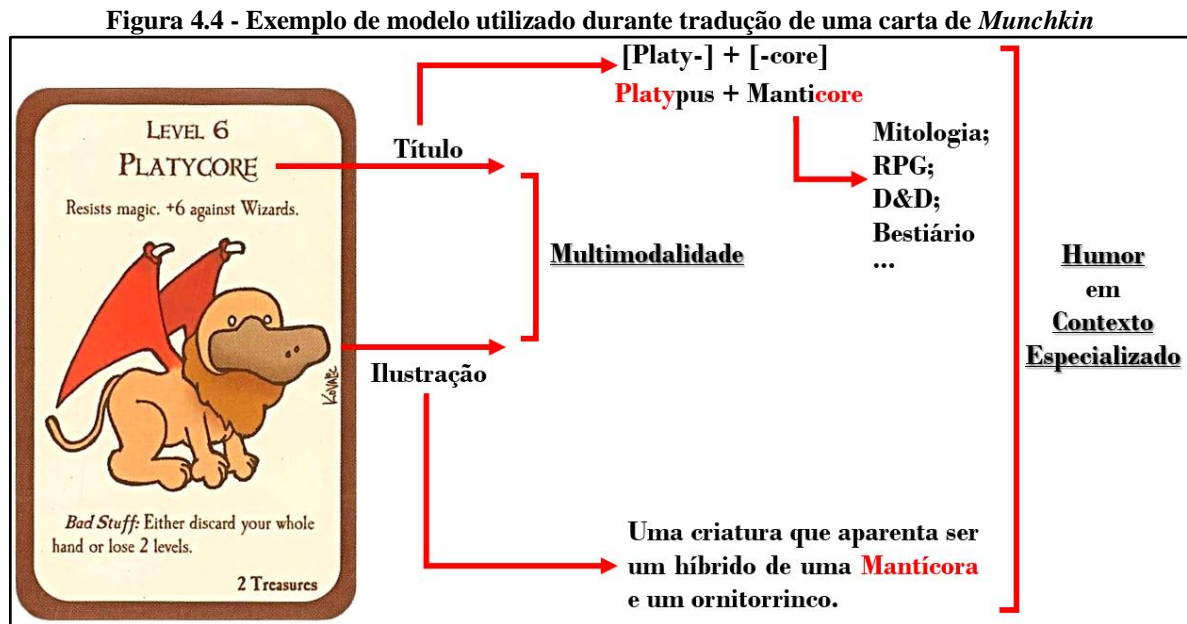
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A **Figura 4.3** apresenta um exemplo de par de cartas e sua respectiva transcrição no **Quadro 4.1**, como será feito a partir da seção **4.2**. Nesta investigação, a carta à esquerda encontra-se em língua inglesa e, à direita, sua respectiva versão localizada. O enfoque da análise se encontra na combinação entre o título da carta (“Dragão de Plutônio”, no exemplo anterior) e na sua respectiva ilustração. No entanto, também são consideradas as outras informações verbais (textos) caso estas contribuam para a criação do tom humorístico das cartas.

Essa seção (**4.1**) cobriu a abordagem metodológica e a delimitação do *corpus*. Na seção seguinte (**4.2**) se encontra a análise dos 30 pares de cartas selecionados.

4.2. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Como discutido na seção 3.3, tradutores usam diferentes estratégias para realizarem uma tradução. Suas traduções podem ser realizadas através de modelos preestabelecidos ou não por eles. Em relação ao *Munchkin*, uma das maneiras de traduzir uma carta se baseia em um modelo bem intuitivo, como na **Figura 4.4** a seguir:



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A **Figura 4.4** apresenta a carta de nome “Platycore” (que será analisada na seção 4.2.23). Como anteriormente exposto, cada carta em *Munchkin* apresenta um título e uma ilustração, e ambas são ideias complementares que se baseiam em uma sátira ao RPG. Porém, nem sempre apenas os conhecimentos sobre diferentes sistemas de RPG podem ser suficientes para que os tradutores concluam quais opções são as mais interessantes para a tradução de uma carta.

Para que cada carta mantivesse as principais ideias e seu respectivo tom cômico, um modelo como o apresentado na **Figura 4.4**, foi, possivelmente, uma das diversas possibilidades utilizadas pelos tradutores Yuri Fang e Renato Sasdelli.

As subseções a seguir apresentam as análises de todos os 30 pares de cartas selecionados para este estudo, e se baseiam nos seis elementos de análise apresentados na seção 4.1. Os elementos de análise são numerados de acordo com a estrutura a seguir:

[1] Jogos de palavras;

[2] Referências específicas ao RPG ou a diferentes elementos comumente relacionados a diferentes mitologias, folclores, personalidades históricas, ou à cultura *geek* (e.g.:

super-heróis/heroínas, videogames, ficção científica, fantasia, programas de televisão, *animes* etc.) como um todo;

[3] Elementos que são característicos de diferentes sistemas de RPG (e.g.: armas brancas, equipamentos defensivos, itens mágicos, criaturas, entre outros);

[4] Piadas baseadas em situações e/ou estereótipos vinculados a algum sistema de RPG ou à cultura geek;

[5] Características e termos técnicos relacionados a diferentes sistemas de RPG (e.g.: experiência, nível, falha crítica etc.);

[6] Cartas com títulos machistas, ou seja, baseados em escolhas tendenciosas;

4.2.1 Bad-Ass Bandana

Imagine o Rambo sem uma dessas...

Elemento(s) de análise: [3] e [6].

Figura 4.5 - Bad-Ass Bandana | Bandana de Machão



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.2 - Bad-Ass Bandana | Bandana de Machão

BAD-ASS ⁷⁷ BANDANA		BANDANA DE MACHÃO	
+3 Bonus		+3 Bônus	
Usable by Human Only		Só para Humanos.	
Headgear	400 Gold Pieces	Usar na Cabeça	400 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

⁷⁷ A palavra *badass* é comumente escrita sem hífen ou espaço.

Bandana de Machão é uma carta do tipo equipamento. Sua ilustração apresenta um homem segurando um escudo em sua mão direita e uma espada na mão esquerda, enquanto veste uma armadura e, em sua cabeça, uma gloriosa bandana vermelha.

Primeiramente, o adjetivo inglês *badass* é equivalente a uma palavra que temos na língua portuguesa, mas que provavelmente não poderia ser utilizada na tradução desta carta, já que é considerada de baixo calão: *foda*. A palavra “foda” pode ter interpretações negativas (e.g.: “Aquele sujeito é *foda*; só me dá dor de cabeça!”) ou positivas (e.g.: “Aquele atriz é *foda*! Adoro o trabalho dela na série que te falei!”) e, nesse caso, seria necessário encontrar um adjetivo que carregasse o significado que essa expressão brasileira tão popular carrega. No entanto, a escolha do adjetivo em português foi tendenciosa. Possivelmente, o humor presente nessa carta se encontra na suposta diferença que uma simples bandana pode fazer durante um combate.

O adjetivo *machão* é um termo que não contempla, de uma perspectiva binária, ambos os gêneros, masculino e feminino, embora a carta possa ser utilizada por ambos. Em língua inglesa, *badass* é um termo comumente atribuído tanto a homens ou mulheres que tenham atitude e/ou aparência intimidadora, e que de alguma forma impõem respeito.

Um exemplo seria atriz Charlize Theron e o ator Tom Hardy em suas personagens *Imperator Furiosa* e *Max Rockatansky* no filme *Mad Max: Fury Road*⁷⁸ (2015). Embora a perspectiva do que venha a ser um(a) *badass* seja variável, a palavra escolhida poderia se aproximar mais de adjetivos que não fossem exclusivamente masculinos ou que se referissem diretamente à bandana ao invés de quem a usa.

Sugerimos como tradução alternativa o título “Bandana para Fortes”. A expressão “para fortes”, neste caso, funciona bem como uma tradução para o adjetivo *bad-ass*, sendo também uma expressão inclusiva.

⁷⁸ Cf. Anexo A – Figura A.1.

4.2.2 Boil an Anthill

Sem XP nem participo!

Elemento(s) de análise: [5].

Figura 4.6 - Boil an Anthill | Massacre de Formigas com Água Fervendo



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.3 - Boil an Anthill | Massacre de Formigas com Água Fervendo

BOIL AN ANTHILL	MASSACRE DE FORMIGAS COM ÁGUA FERVENTO
Go Up a Level.	SUBA +1 NÍVEL

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Massacre de Formigas com Água Fervendo é uma carta de uso único. Sua ilustração mostra um *halfling* utilizando uma chaleira para derrubar água fervente dentro de um formigueiro. Não há um trocadilho nessa carta, mas o tom cômico se encontra em uma situação absurda: aparentemente, até mesmo as formigas no mundo de *Munchkin* são capazes de fornecer níveis para os personagens em jogo.

Formigas, normalmente, não são inimigos comuns em jogos de RPG – a não ser que estas sejam gigantes ou de qualquer outra proporção que não seja a usual. Em jogos como *Dungeons & Dragons*, o jogador adquire experiência⁷⁹ toda vez que vence um combate (ou em situações extraordinárias estipuladas pelo mestre do jogo). Ao final do combate, o mestre dá para cada jogador uma quantidade de experiência de acordo com critérios específicos. Essa

⁷⁹ Experiência, popularmente conhecida pela abreviação “XP”, é uma unidade de medida comumente utilizada em jogos de RPG para quantificar, numericamente, a progressão do personagem durante toda sua vida.

experiência é necessária para que o jogador possa *subir de nível*; ou seja, para que ele se torne cada vez mais poderoso. Enfrentar formigas comuns e ganhar experiência por isso pode ser considerado absurdo, pois elas, normalmente, não se enquadram na categoria de monstros a serem combatidos durante uma campanha.

Boil an Anthill pode ser traduzida literalmente como “Ferver um Formigueiro”. No entanto, os tradutores optaram por traduzir o título de uma forma mais detalhada, traduzindo o verbo *to boil* (ferver) de forma que este explicitasse a situação violenta a qual as indefesas formigas foram submetidas – o que culturalmente faz mais sentido, uma vez que, no Brasil, se usa o verbo “ferver”, normalmente, para líquidos. Para isso, decidiram por “massacre [...] com água fervendo” e preferiram “(de) formigas” a “formigueiro”, completando de maneira estratégica a tradução da carta. É uma boa tradução, e a utilização da palavra “massacre” acaba sendo um elemento definitivo para o tom cômico – uma vez que esta se refere às indefesas formigas. Não sugerimos títulos alternativos.

4.2.3 Broad Sword

Essa o Rambo não pode usar...

Elemento(s) de análise: [1] e [3].

Figura 4.7 - Broad Sword | Espa-dona



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.4 - Broad Sword | Espa-dona

BROAD SWORD		ESPA-DONA	
+3 Bonus		+3 Bônus	
Usable by Females Only		Só para jogadoras do Sexo Feminino (ou rapazes que tenham mudado de sexo).	
1 Hand	400 Gold Pieces	1 Mão	400 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Espa-dona é uma carta do tipo equipamento. Sua ilustração apresenta uma mulher usando armadura e segurando uma espada (em sua mão direita) e um escudo adornado com o *Espelho de Vênus* (em sua mão esquerda). Essa é uma das cartas em que há um ótimo trabalho de tradução, pois o trocadilho em inglês foi sagazmente traduzido de forma que a ideia principal fosse mantida em português.

Na versão em inglês desta carta, há um trocadilho com a palavra *broad*. Este termo, normalmente, tem o sentido de amplo, largo, vasto etc. *Broadsword*⁸⁰ é um termo, embora não historicamente adequado, comumente utilizado para definir espadas de gume duplo. No entanto, a palavra *broad* também pode ser um gíria – bem ofensiva na maiorias das vezes – para

⁸⁰ Cf. Anexo A – Figura A.2.

“mulher” ou “garota”, e aí que se encontra o trocadilho em língua inglesa. É válido apontar que a carta pode ser usada apenas por jogadoras do sexo⁸¹ feminino, incluindo rapazes que tenham mudado de sexo.

Na versão traduzida da carta, a escolha do título *Espa-dona* foi uma solução bem eficiente, uma vez que “dona” se relaciona ao gênero feminino e também é o sufixo que atribui a característica de aumentativo para a palavra “espada”. O humor presente nessa carta só é possível devido à ilustração específica desta – uma vez que, para que o trocadilho faça sentido, é necessário que haja uma mulher ilustrada. Ainda, embora seja mais claro em língua inglesa, no âmbito do jogo, a funcionalidade da carta também está relacionada ao título desta, já que *broad* funciona como adjetivo da palavra *sword* (espada), indicando que é uma “espada exclusiva para mulheres”. Não mudaríamos nada em relação ao título.

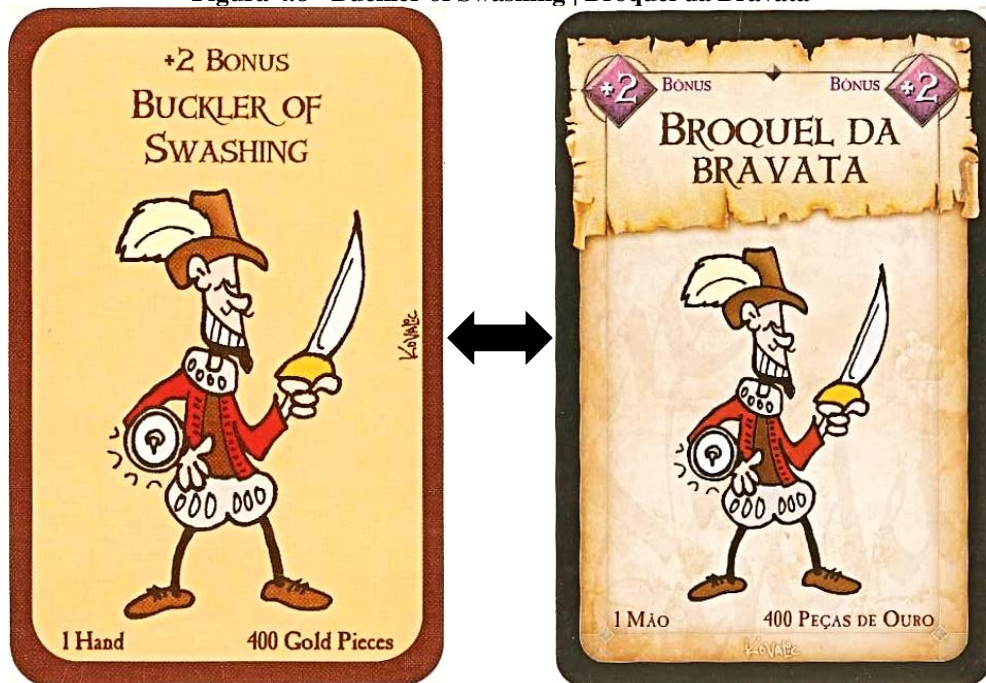
⁸¹ É importante mencionar que a palavra “sexo” utilizada no jogo se baseia no conceito de sexo biológico, e não na noção de gênero como construção social. Possivelmente, para que o jogo se tornasse mais inclusivo e atual, fosse necessário utilizar a noção de gênero. No entanto, isso demandaria um replanejamento de algumas cartas em relação a sua mecânica e informações textuais.

4.2.4 Buckler of Swashing

Engarde!

Elemento(s) de análise: [1] e [3].

Figura 4.8 - Buckler of Swashing | Broquel da Bravata



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.5 - Buckler of Swashing | Broquel da Bravata

BUCLKER OF SWASHING		BROQUEL DA BRAVATA	
+2 Bonus		+2 Bônus	
1 Hand	400 Gold Pieces	1 Mão	400 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Broquel da Bravata é uma carta de equipamento. Sua ilustração apresenta um *swashbuckler* segurando uma rapieira em sua mão esquerda e um pequeno escudo preso ao seu punho direito. O termo inglês *swashbuckler*, empregado a partir do século XVI⁸², é utilizado para definir o arquétipo do herói europeu que é especialista em espadas, acrobacias e que, muitas vezes, tem ideais nobres. A palavra é uma combinação de *swash* – forma arcaica de *swagger*, que pode ser traduzido como “pompa” ou “estilo” – e *buckler*, um pequeno escudo que é preso ao punho. Alguns dos exemplos mais populares desse tipo de herói são os *Três Mosqueteiros*⁸³ (cf. Anexo A – Figura A.3) e o *Zorro*⁸⁴.

O trocadilho aqui se baseia no jogo de palavras que há entre *swashbuckler* e o título da carta. *Buckler of Swashing* pode, de fato, ser traduzido como “Broquel da Bravata”, sendo

⁸² Fonte: <<https://www.etymonline.com/word/swashbuckler>>. Acesso em 23 out. 2019.

⁸³ Escrito por Alexandre Dumas e publicado, originalmente, como *Les Trois Mousquetaires*, em 1844.

⁸⁴ Personagem criado por Johnston McCulley em 1919.

“broquel” a tradução literal para *buckler* e “bravata”, uma das possibilidades de tradução para *swashing*. Neste caso, a especificidade do trocadilho dificultou consideravelmente que a tradução pudesse manter o humor com base no jogo de palavras. Ainda, broquel não é uma palavra tão popular quanto escudo, o que possivelmente pode causar estranhamento para quem tem contato com esta carta. Embora os singelos detalhes que ressaltam o pequeno escudo na ilustração auxiliem o jogador a identificar o que seja um broquel, acreditamos que o termo poderia ser substituído por “escudo” a fim de facilitar a compreensão do título. Logo, sugerimos “Escudo da Bravata” como título para esta carta.

4.2.5 Bullrog

You show no class!

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.9 - Bullrog | Balrog



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.6 - Bullrog | Balrog

BULLROG		BALROG	
Level 18		Nível 18	
Will not pursue anyone of Level 4 or below.		Não persegue personagens de Nível 4 ou menos.	
<i>Bad Stuff:</i> You are flayed to death.		Coisa Ruim: Você é esfolado até a morte.	
2 Levels	5 Treasures	2 Níveis	5 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

*Balrog*⁸⁵ é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta uma criatura similar ao Minotauro, mas de tamanho gigantesco, pelagem bem vermelha, em chamas e segurando um relho em sua mão/pata esquerda. Próximo ao seu pé direito encontra-se um desafortunado soldado. Essa é uma carta que faz referência direta ao universo de *The Lord of the Rings* (“O Senhor dos Anéis”). O seu título em inglês, *Bullrog*, é um trocadilho com o nome de uma das criaturas criadas por J. R. R. Tolkien – o *Balrog* (cf. Anexo A – Figura A.4). O termo *bull* (“touro”) provavelmente foi escolhido devido à semelhança fonética com a sílaba [Bal-] do nome da criatura.

⁸⁵ Na mitologia criada por Tolkien, *Balrog* é o termo utilizado para definir alguns dos seres mais antigos do universo de *Senhor dos Anéis*.

Na versão em português, os tradutores optaram por utilizar o nome da criatura – deixando a referência ao contexto de *The Lord of the Rings* ainda mais clara que na versão em inglês. Nesse caso, possivelmente o trocadilho seja melhor aproveitado em língua inglesa, pois há o jogo de palavras anteriormente mencionado. No caso da tradução, o humor pode se encontrar na ilustração tão caricata de uma criatura que é, se considerada sua representação no filme *The Fellowship of the Ring*⁸⁶, consideravelmente intimidadora. Acreditamos que “Balrog” tenha sido uma boa opção para o título da carta pela ótima referência à popularíssima obra de Tolkien. Não sugerimos outro título.

⁸⁶ O filme foi dirigido por Peter Jackson e estreou nos cinemas em 2001.

4.2.6 Cloak of Obscurity

See no evil.

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.10 - Cloak of Obscurity | Manto das Sombras



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.7 - Cloak of obscurity | Manto das Sombras

CLOAK OF OBSCURITY	MANTO DAS SOMBRAS
+4 Bonus Usable by Thief Only	+4 Bônus Só para Ladrões.
600 Gold Pieces	600 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Manto das Sombras é uma carta de equipamento. Sua ilustração apresenta alguém vestindo um manto negro e apenas com o sorriso do rosto e as pontas dos dedos da mão à mostra. O tom cômico dessa carta se encontra em pelo menos dois dos significados que a palavra *obscurity* (literalmente, “obscuridade”) pode apresentar: (1) a qualidade daquilo que não é conhecido e (2) relativo à ausência de luz.

Os tradutores optaram por utilizar uma expressão que é comumente achada em diferentes jogos de RPG: “Manto das Sombras”. Normalmente, esse é o nome dado a algum item mágico ou habilidade especial que faz com que seu usuário fique total ou parcialmente imperceptível. Em língua portuguesa, embora possa haver diferentes possibilidades de tradução – como “Manto/Capa do Anonimato” – para que a noção de obscuridade fosse mantida de acordo com a proposta em língua inglesa, recorrer ao universo fantástico de diferentes sistemas de RPG é uma estratégia eficaz de tradução quando se trata de um jogo como *Munchkin*.

Outro detalhe interessante sobre esta carta é que ela só pode ser utilizada por *Ladrões* (popularmente conhecidos como *Ladinos*) – uma das variadas classes em sistemas de RPG como *Dungeons & Dragons*. Em RPGs, um *Ladrão*, normalmente, é um personagem furtivo e com muita destreza. Neste caso, um item chamado “Manto das Sombras” parece ser um excelente atrativo para essa classe. Não sugerimos nenhuma tradução alternativa para o título.

4.2.7 Cotion of Ponfusion

Quê?

Elemento(s) de análise: [1] e [3].

Figura 4.11 - Cotion of Ponfusion | Coção da Ponfusão



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.8 - Cotion of Ponfusion | Coção da Ponfusão

COTION OF PONFUSION	COÇÃO DA PONFUSÃO
Use during any combat. +3 to either side. Usable once only.	+3 Xônub/Sunôb Use durante qualquer combate. Dá +3 para qualquer um dos lados. Uso Único.
100 Gold Pieces	100 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Coção de Ponfusão é uma carta de item. A ilustração apresenta um *orc* vestindo elmo e armadura enquanto segura uma espada com uma das mãos. Sua expressão é de confusão e desconforto. O título dessa carta está propositalmente escrito de forma errada, justamente para criar o efeito humorístico que se baseia na ideia de confusão. Em ambas as línguas, o processo de criação do título foi realizado de forma similar.

Em inglês, a palavra *potion* (“poção”) teve sua consoante inicial [p] permutada pela letra [c] que inicia a palavra *confusion* (“confusão”); em português, a palavra “poção” virou “coção” (que é uma coincidência e não tem relação com o ator de coçar) e “confusão” virou “ponfusão”. Primeiramente, é possível perceber que tanto em inglês quanto em português, as consoantes iniciais em *Cotion* e “Coção”, e *Ponfusion* e “Ponfusão”, são as mesmas – [c] e [p], respectivamente. Também há detalhes interessantes na tradução: a palavra “bônus” – nos cantos

superiores direito e esquerdo – aparece escrita de forma desconexa e de trás para frente (“Xônub” e “Sunôb”). O título escolhido pelos tradutores está consideravelmente adequado, assim como os outros detalhes. Não sugerimos título alternativo para esta carta, mas sim considerar a escrita “Uzo Único” na parte técnica, o que possivelmente causaria a impressão de ter sido um erro ortográfico ou de revisão – o que poderia também reforçar o tom cômico, uma vez que esta seria a única carta do *core set* com a grafia “Uzo”.

4.2.8 Gazebo

“It’s a gazebo, Eric, a GAZEBO!”

Elemento(s) de análise: [2] e [4].

Figura 4.12 - Gazebo | Coreto Aterrorizante



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.9 - Gazebo | Coreto Aterrorizante

GAZEBO	CORETO ATERRORIZANTE
Level 8	Nível 8
No one can help you. You must face the Gazebo alone.	Nada pode ajudá-lo. Você tem de enfrentar o Coreto sozinho.
<i>BadStuff</i> : Lose 3 levels.	Coisa Ruim: Você perde 3 Níveis.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Coreto Aterrorizante é uma carta do tipo monstro. A ilustração apresenta um coreto com dois grandes e intimidadores olhos em seu teto, e também um rapaz com uma expressão de espanto ao ver a criatura. O tom cômico da carta se baseia em uma anedota, originalmente chamada de *Eric and the Gazebo*⁸⁷, inspirada em um jogo de RPG e criada por Richard Aronson em 1986.

A história se baseia em Eric, um jogador que, durante uma aventura de RPG, se depara com um gazebo. Porém, a palavra “gazebo” não lhe era familiar, e este, achando que a construção fosse uma criatura hostil, tentou feri-la com uma flecha (obviamente, sem sucesso).

⁸⁷ Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20080804140516/http://www.dreadgazebo.com/index.php?name=News&file=article&sid=8>>. Acesso em: 25 out. 2019.

Logo, é provável que apenas aqueles que conheçam a anedota sejam capazes de compreender totalmente o motivo pelo qual essa carta em especial é cômica.

Em relação à tradução, os tradutores optaram por não utilizar a palavra “gazebo”, possivelmente por não ser tão popular no Brasil quanto a palavra “coreto”⁸⁸. Ainda, também foi feita a escolha de acrescentar o adjetivo “aterrorizante” a fim de atribuir uma característica ao coreto demonstrando que este é hostil (diferentemente da história original). Ainda, também é possível que a palavra “aterrorizante” tenha sido escolhida com base em um dos títulos pelo qual a história de Aronson é conhecida: *The Tale of Eric and the Dread Gazebo* – que pode ser traduzida como “O Conto de Eric e o Gazebo Aterrorizante”. Embora a carta se baseie em uma referência bem específica, consideramos sua tradução interessante, pois os tradutores atribuíram um adjetivo ao gazebo de forma que este mantivesse uma relação com a ilustração da carta. Não sugerimos outro título.

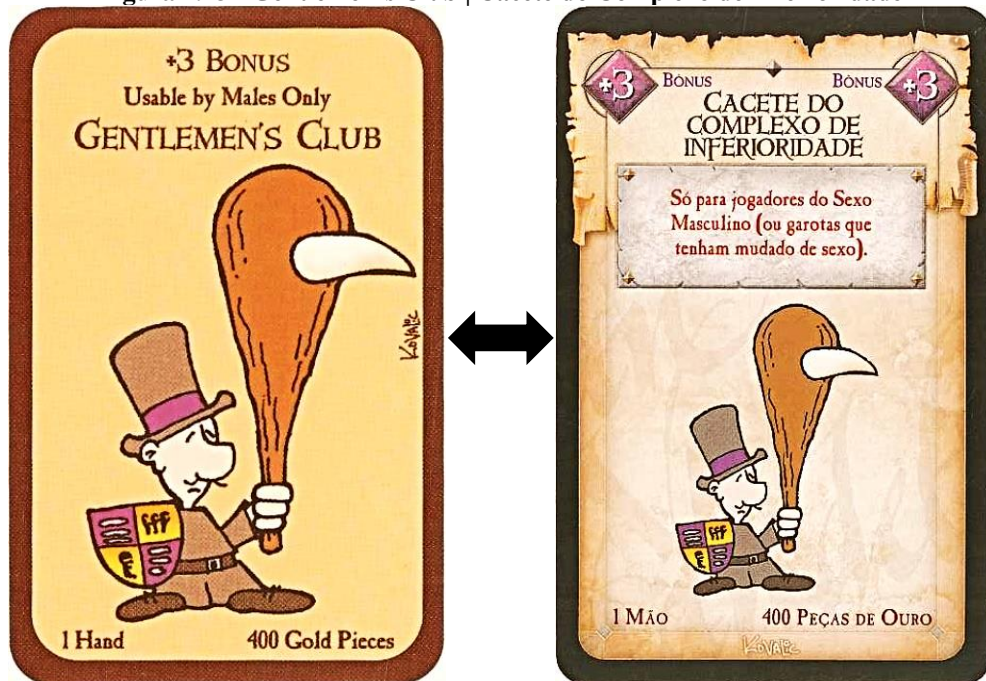
⁸⁸ Cf. Anexo A – Figura A.5.

4.2.9 Gentlemen's Club

Dizem que o importante é saber como usar...

Elemento(s) de análise: [1] e [3].

Figura 4.13 - Gentlemen's Club | Cacete do Complexo de Inferioridade



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.10 - Gentlemen's Club | Cacete do Complexo de Inferioridade

GENTLEMEN'S CLUB		CACETE DO COMPLEXO DE INFERIORIDADE	
+ 3 Bonus		+ 3 Bônus	
Usable by Males Only		Só para jogadores do Sexo Masculino (ou garotas que tenham mudado de sexo).	
1 Hand	400 Gold Pieces	1 Mão	400 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Cacete do Complexo de Inferioridade é uma carta do tipo equipamento. A ilustração apresenta um homem, aparentemente de estatura baixa, usando uma vestimenta que se assemelha a uma túnica, um cinto de couro, sapatos e cartola. Em sua mão direita, o homem segura um escudo adornado e em sua mão esquerda, um cacete de madeira com um objeto pontudo em uma das extremidades.

O trocadilho em língua inglesa se baseia em dois dos possíveis significados da palavra *club* – o primeiro está relacionado a um grupo de pessoas reunidas com um propósito em comum; o segundo, diz respeito ao cacete (ou clava). *Gentlemen's club*⁸⁹ (“Clube dos Cavalheiros”) é um termo que se refere a um clube social privado, criado por homens britânicos

⁸⁹ Cf. Anexo A – Figura A.6.

da alta classe no século XVIII. Originalmente, apenas homens eram permitidos nesse tipo de clube, mas ao final do século XIX alguns passaram a admitir a participação de mulheres em seus encontros.

Essa também é uma das cartas em que os tradutores precisavam de uma estratégia específica para conseguir lidar com um trocadilho que faz sentido em inglês, mas não faz em português. A ilustração nesse caso também é essencial para que a tradução seja realizada de maneira a manter o tom cômico da carta, mesmo que este não seja necessariamente relacionado às diferentes interpretações da palavra *club*. É válido ressaltar que essa é uma carta na qual os tradutores, provavelmente, se valeram mais da ilustração do que do título para realizarem sua tradução, uma vez que o trocadilho com a expressão *Gentlemen's Club* só é possível em língua inglesa.

Os tradutores enfocaram na clava que o personagem está segurando e fizeram uma piada muito comum no Brasil em que, homens com genitais de proporções menores que a média nacional, normalmente procuram compensar suas frustrações (ou complexo de inferioridade) exibindo pertences de dimensões inversamente proporcionais às supostas dimensões de seus genitais. Embora talvez fosse interessante os tradutores considerarem a palavra “porrete”, expressão consideravelmente popular no Brasil, como uma alternativa para *club*, a tradução continua interessante. Ainda, o tom cômico também pode ser encontrado no fato de que essa carta só pode ser utilizada por homens (ou garotas que tenham mudado de sexo), reforçando a ideia de que especificamente esse tipo de complexo de inferioridade nela ilustrada é algo exclusivamente relacionado aos homens. Não sugerimos traduções alternativas para essa carta.

4.2.10 Ghoulfriends

Até que o Sol nos separe.

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.14 - Ghoulfriends | Noivampiras



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.11 - Ghoulfriends | Noivampiras

GHOULFRIENDS	NOIVAMPIRAS
Level 8	Nível 8
No Items or other bonuses help against them – fight with your Level only.	Nenhum item ou Bônus podem ajudá-lo – lute usando apenas o Nível do seu personagem.
<i>Bad Stuff:</i> Your Level becomes equal to the lowest Level of any character in play.	Coisa Ruim: O seu Nível fica igual ao menor Nível dos personagens que estiverem jogando.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Noivampiras é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta três vampiras com seus braços levantados. O trocadilho na versão em inglês dessa carta é um tanto quanto capcioso; o jogo de palavras está na aparente proximidade fonética que há entre as palavras *Ghoulfriends* e *girlfriends*⁹⁰ (“namoradas”). *Ghoul*⁹¹ pode ser traduzido como “canibal” ou, nesse caso específico, “vampiro(a)”, e *fiends* como “demônios(as)”.

⁹⁰ Em língua inglesa, o termo *girlfriend* também pode ser utilizado para qualificar uma amiga muito querida.

⁹¹ O *ghoul* também pode ser um espírito maligno da mitologia árabe ou, mais popularmente, um morto-vivo que se alimenta de carne humana.

Há um trabalho de tradução bem desenvolvido para essa carta. Como o trocadilho em questão só funciona em língua inglesa, a ideia era manter os dois conceitos principais que dão forma ao jogo de palavras: (1) algum ser sobrenatural, de preferência, maligno e (2) algum substantivo que denote vínculo sentimental.

Possivelmente, a partir desses critérios é que foi possível chegar ao título *Noivampiras*; uma combinação das palavras “noiva” e “vampiras”. Também, é possível que uma das inspirações para a tradução do título dessa carta se encontre na obra mais famosa de Bram Stoker: *Dracula* (1897). Na obra, um dos protagonistas, Jonathan Harker, tem contato com três vampiras enquanto está “hospedado” no castelo do Conde Drácula, na Transilvânia. Originalmente não é especificado na obra se essas vampiras são esposas⁹² do Drácula (cf. Anexo A – Figura A.7), mas, popularmente, elas são chamadas de *Brides of Dracula* (“Esposas do Drácula”). Foi uma tradução interessante, e o trocadilho proposto inicialmente em língua inglesa foi, em certo nível, mantido em língua portuguesa. Não mudaríamos esse título.

⁹² Na obra, as três vampiras não são nomeadas, e quando são feitas referências a elas, o termo utilizado é *sisters* (“irmãs”).

4.2.11 Harpies

Quase redundante.

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.15 - Harpies | Harpias



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.12 - Harpies | Harpias

HARPIES	HARPIAS
Level 4	Nível 4
They resist magic. +5 against Wizards.	Elas resistem à magia. +5 contra Magos.
<i>Bad Stuff:</i> Their music is really, really bad. Lose 2 levels.	Coisa Ruim: A música delas é ruim demais. Você perde 2 níveis.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Harpies é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta duas harpias tocando harpas. O trocadilho em língua inglesa está na semelhança fonética que há entre as palavras *harp* (“harpa”) e *harpy* (“harpia”). Coincidentemente, em língua portuguesa, há também um trocadilho envolvendo as palavras “harpa” e “harpia”, sendo que, em relação à ortografia, a única diferença que há entre elas é a presença da vogal [i] em “harpia”.

Harpies⁹³ são seres da mitologia grega. São criaturas com cabeça e tronco de mulher, e garras, cauda, e asas de pássaro. Em RPGs como *Dungeons & Dragons*, uma das habilidades das harpias é seu canto hipnótico, capaz de colocar personagens em estado de transe e, conseqüentemente, vulneráveis aos seus ataques. O tom cômico da carta também pode estar

⁹³ Cf. Anexo A – Figura A.8.

conectado ao efeito da *Coisa Ruim* – que é justamente relacionado à música que as harpias estão tocando em suas harpas; o que pode ser uma referência à situação consideravelmente inconveniente que jogadores enfrentam ao encontrarem essas criaturas. Para esta carta, talvez fosse interessante acrescentar ao título o adjetivo “desafinadas”. Assim, a fim de tentar manter, em algum nível, o trocadilho em língua inglesa, sugerimos “Harpias Desafinadas” para dar a conotação de que tanto as criaturas quanto os seus instrumentos produzem um som extremamente desagradável.

4.2.12 Help Me Out Here!

Perdeu!

Elemento(s) de análise: [4].

Figura 4.16 - Help Me Out Here! | Dá Uma Mãozinha!



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.13 - Help Me Out Here! | Dá Uma Mãozinha!

HELP ME OUT HERE!	DÁ UMA MÃOZINHA!
Play this card while you are in combat. Take one item from any other player. At the moment you take it, that item must make the difference between your winning and losing that combat. You may discard something of your won before taking the item, if you wish.	Use esta carta quando estiver em combate. Pegue um Item de qualquer um dos outros jogadores. No momento em que você o pegar, aquele Item tem que representar a diferença entre você vencer ou perder aquele combate. Você pode descartar algumas das suas coisas antes de pegar o Item, se quiser.

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Dá Uma Mãozinha é uma carta de uso único. Sua ilustração mostra um clérigo tomando a espada das mãos de um guerreiro. O tom cômico da carta se encontra em sua ironia; uma vez que o título da carta sugere uma ação totalmente diferente do que está descrito em seu efeito e exposto na ilustração.

Em língua inglesa, *help me out* é uma expressão que pode ser traduzida literalmente por “me dá uma ajuda”, “me ajude” e semelhantes. No Brasil, é comum que aqueles que pedem ajuda em situações do cotidiano usem a expressão “me dá uma mãozinha”. Porém, normalmente o uso da expressão está ligado a ocasiões que envolvem algum tipo de atividade física que exija

o uso das mãos, como levantar caixas, segurar algum objeto etc. Também não é incomum o uso da expressão “me dá uma força”, que normalmente também tem o mesmo sentido que a expressão anterior. Considerando-se o conteúdo da carta e a ironia nela presente, acreditamos que esta tenha sido uma tradução eficiente, pois foi mantida a noção de “ajuda” no título para que houvesse o contraponto entre este, o efeito e ilustração da carta. No entanto, sugerimos “Perdeu!” como título para esta carta – uma expressão comumente utilizada no Brasil em situações de assalto.

4.2.13 Hippogriff

Um encontro HIPOteticamente arriscado.

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.17 - Hippogriff | Hipopógrifo



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.14 - Hippogriff | Hipopógrifo

HIPPOGRIF		HIPOPÓGRIFO	
Level 16		Nível 16	
Will not pursue anyone of Level 3 or below.		Não persegue personagens de Nível 3 ou menos.	
<i>Bad Stuff:</i> You are stomped and chomped. You drop things as you flee. Starting with the player on your right, each player may take one Treasure card from in front of you or (without looking) from your hand.		Coisa Ruim: Você é pisoteado e mastigado. Você larga suas coisas ao fugir. Começando pelo jogador a sua direita, cada jogador pode pegar uma carta de Tesouro que estiver na sua frente ou (sem olhar) pegar uma das cartas da sua mão.	
2 Levels	4 Treasures	2 Níveis	4 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

O *Hipopógrifo* é uma carta do tipo monstro. A ilustração apresenta um hipopótamo com um par de asas em suas costas – asas essas que são nitidamente pequenas demais para sustentarem seu corpo imenso. Essa é uma das cartas em que o trocadilho faz mais sentido em língua inglesa.

Em inglês, o nome *Hippogriff*⁹⁴, com esta exata grafia, se refere a uma criatura mitológica (cf. Anexo A – Figura A.9) com a cabeça, garras e asas de águia, e o resto do corpo sendo de um cavalo. Raríssimo, o hipogrifo é o resultado do cruzamento de um grifo (cf. Anexo A – Figura A.10) com uma égua, e sua raridade se deve a sua dieta incluir, ironicamente, equinos – e, claramente, não é o que está ilustrado na carta em questão.

O trocadilho se encontra, mais uma vez, diretamente relaciona à ilustração da carta e seu título. O termo *hippo* é comumente utilizado em língua inglesa como a abreviação da palavra *hippopotamus* (“hipopótamo”). Em língua inglesa, a grafia do termo *hippo* se encaixa perfeitamente na palavra *hippogriff*, mas isso não ocorre da mesma forma em português. Na tradução dessa carta, os tradutores procuraram deixar claro que o título se refere a um hipopótamo, então utilizaram as três primeiras sílabas [Hipopó-] desta palavra acrescentando [-grifo] ao final do nome da criatura.

É um trocadilho específico e possivelmente seu teor cômico só atinja aqueles que tenham familiaridade com a criatura mitológica que inspirou a criação dessa carta. Ainda, considera-se também que o prefixo “hipo” só faria sentido ser mantido na tradução caso este se caracterizasse como uma abreviação comumente utilizada no Brasil para se referir ao mamífero em questão. No entanto, consideramos que esse título foi bem traduzido e não sugerimos outras alternativas.

⁹⁴ Também pode ser encontrada a grafia *Hippogryph*.

4.2.14 Large Angry Chicken

Essa daria muito trabalho para o Link...

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.18 - Large Angry Chicken | Galinha Anabolizada



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.15 - Large Angry Chicken | Galinha Anabolizada

LARGE ANGRY CHICKEN	GALINHA ANABOLIZADA
Level 2	Nível 2
Fried chicken is delicious. Gain an <i>extra</i> level if you defeat it with fire or flame.	Frango frito é uma delícia. Ganhe 1 Nível adicional instantaneamente se você a derrotar usando fogo ou chamas.
<i>Bad Stuff:</i> Very painful pecking. Lose a level.	Coisa Ruim: As bicadas são muito doloridas. Você perde 1 Nível.
1 Treasure	1 Tesouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A *Galinha Anabolizada* é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta uma galinha grande e com uma expressão amedrontadora. O título em inglês não apresenta um trocadilho específico, mas o tom cômico da carta se encontra, mais uma vez, em uma situação absurda; o jogador enfrenta uma galinha de proporções nada comuns e com um olhar de quem aparenta estar extremamente descontente.

Em campanhas de RPG é comum que jogadores enfrentem todos os tipos de inimigos, mas não é comum que galinhas façam parte do rol de inimigos a serem combatidos; a não ser que haja alguma explicação para que elas sejam hostis a ponto de serem combatidas.

Considerando-se tal absurdo, os tradutores optaram em não traduzir literalmente os adjetivos (*large* e *angry*) que qualificam a galinha. Ao invés de traduzirem literalmente o adjetivo, optaram por “anabolizada” – uma decisão que não contribui tão positivamente para o tom cômico da carta. Uma das principais ideias do adjetivo “anabolizada” seria indicar que a galinha tem músculos aparentes – o que não é o caso. Assim, é possível perceber que, ao contrário da carta “Cacete Complexo de Inferioridade” (seção 4.2.9), os tradutores, possivelmente, guiaram-se mais pelo título do que pela ilustração.

Neste caso, um título que acreditamos satisfazer as expectativas humorísticas propostas pelo jogo seria “Frango Grande e Nervoso” – no qual substituímos o substantivo “galinha” por “frango”, e recorremos a tradução literal de *large* (“grande”) e *angry* (“nervoso”). Desde modo, o título mantém uma relação maior de proximidade com a proposta da ilustração.

4.2.15 Leperchaun

Esse não dá sorte.

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.19 - Leperchaun | Duende Leproso



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.16 - Leperchaun | Duende Leproso

LEPERCHAUN	DUENDE LEPROSO
Level 4	Nível 4
He's gross! +5 against Elves.	Ele é nojento! +5 contra Elfos.
<i>Bad Stuff:</i> He takes two items from you – one chosen by the player on either side of you.	<i>Coisa Ruim:</i> Ele leva 2 dos seus Itens – escolhidos pelos jogadores que estão ao seu lado.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Duende Leproso é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta um *leprechaun*⁹⁵ enfurecido com algumas partes de seu corpo caídas ao chão. O trocadilho em língua inglesa está na proximidade fonética da palavra *leper* (“leproso”) e das sílabas [lepre-].

O *leprechaun* faz parte do folclore irlandês. Normalmente, é apresentado como um homem muito pequeno cujas principais ocupações são consertar e fazer sapatos, e pregar peças. Também, um dos mitos mais populares envolvendo essa criatura se baseia na ideia de que ele guarda um grande pote repleto de ouro, e que eventualmente pode indicar sua localização para aqueles que desejam encontrá-lo.

⁹⁵ Cf. Anexo A – Figura A.11.

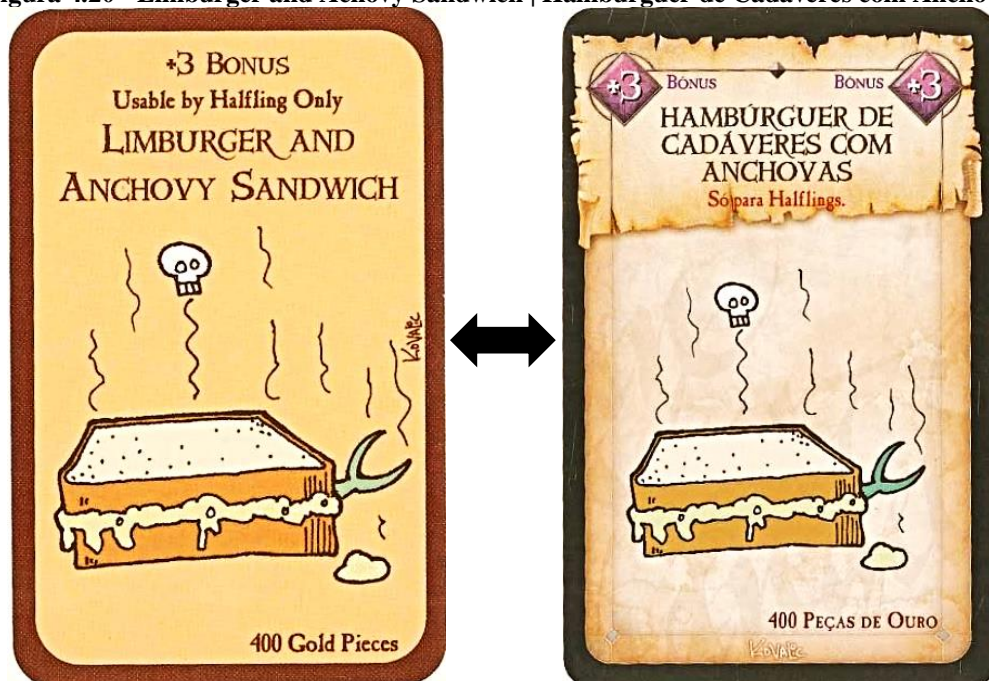
Na versão traduzida da carta, os tradutores optaram pelo termo “duende” – uma das possíveis traduções para *leprechaun* e um termo popularmente difundido no Brasil. Como o jogo de palavras em língua inglesa não pode ser precisamente transportado para a tradução, uma das saídas encontradas foi utilizar o adjetivo “leproso” para qualificar o duende. Desse modo, o tom cômico também é preservado no título da carta ao passo que também é reforçado pela ilustração caricata de um monstro nada convencional. Não alteraríamos esse título.

4.2.16 Limburger and Anchovy Sandwich

Um pra agora e outro pra viagem, por favor!

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.20 - Limburger and Achovy Sandwich | Hambúrguer de Cadáveres com Anchovas



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.17 - Limburger and Achovy Sandwich | Hambúrguer de Cadáveres com Anchovas

LIMBURGER AND ANCHOVY SANDWICH	HAMBÚRGUER DE CADÁVERES COM ANCHOVAS
+ 3 Bonus	+ 3 Bônus
Usable by Halfling Only	Só para Halflings.
400 Gold Pieces	400 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Hambúrguer de Cadáveres com Anchovas é uma carta de equipamento. A ilustração apresenta um sanduíche que é, de acordo com o seu título em inglês, feito à base de queijo do tipo *Limburger* e anchovas. Há alguns pontos que precisam ser levados em consideração para a análise dessa tradução: (1) o tipo de queijo em questão; e (2) *halflings*.

Primeiramente, o título em inglês, *Limburger and Achovy Sandwich*, deixa bem claro quais são os ingredientes do sanduíche. No entanto, os tradutores optaram por não utilizarem o queijo *Limburger* (cf. Anexo A – Figura A.12) – já que este não é tão popular no Brasil. Uma possibilidade seria utilizarem outro tipo de queijo comumente comercializado no país, contanto que este fosse popularmente conhecido pelo seu cheiro acentuado; por exemplo, o gorgonzola. Ainda, teria sido mais interessante utilizar a palavra “sanduíche” ao invés de “hambúrguer”, uma vez que esta, no Brasil, possivelmente remete a um tipo de pão (“pão de/para hambúrguer”)

ou ao popular lanche de mesmo nome. Sugerimos para o título “Sanduíche de Gorgonzola e Anchovas” – uma vez que a ideia é apresentar um sanduíche com um odor, aparentemente, mortal (como apresentado na ilustração).

O segundo ponto que pode contribuir para formar o tom cômico da carta é que ela só pode ser utilizada por *halflings* (cf. Anexo A – Figura A.13) – que são uma raça específica do mundo de *D&D*. Como os *halflings* são semelhantes aos *hobbits* do universo criado por J. R. R. Tolkien; essas criaturas pequeninas valorizam seus pertences e apreciam grandes quantidades de comida e bebida. Logo, uma carta de equipamento representada por um sanduíche tão peculiar, levando-se em consideração que o *Munchkin* é repleto de absurdos, só poderia ser um item de uso exclusivo de *halflings*.

4.2.17 Loaded Die

A casa sempre vence.

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.21 - Loaded Die | Dado Viciado



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.18 - Loaded Die | Dado Viciado

LOADED DIE	DADO VICIADO
Play after you roll the die, for any reason. Turn the die so the number of your choice is on top. That's your roll. Usable once only.	Use depois que você tiver jogado o dado, por qualquer motivo. Vire o dado de forma que o número de sua escolha fique voltado para cima. Aquele será o resultado da sua jogada. Uso Único.
300 Gold Pieces	300 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Dado Viciado é uma carta de item de uso único. Sua ilustração apresenta um dado consideravelmente deformado. Essa é uma carta em que o tom cômico também se encontra em seu efeito, pois, a qualquer momento que o jogador fosse rolar um dado, ele pode mexer no dado e colocá-lo com a face que desejar voltada para cima.

Em inglês, a expressão *loaded die* é usada para definir um dado que foi propositalmente submetido a alguma alteração em sua estrutura, a fim de que este tenha maiores chances de apresentar resultados mais favoráveis durante um jogo para aqueles que o alteraram. O adjetivo *loaded*, neste caso, tem relação com sua tradução literal, “carregado” – já que acrescentar algum tipo de peso a alguma de faces do dado é um dos métodos mais populares no processo de sua

alteração. No Brasil, para esse tipo de dado, comumente se usa a expressão “dado viciado” – sendo que “viciado” é o adjetivo equivalente ao *loaded* em língua inglesa. Quando utilizado para qualificar um dado, o adjetivo “viciado” funciona como um sinônimo para “adulterado”, “deformado” e similares. Não alteraríamos o título desta carta.

4.2.18 Mace of Sharpness

É assim que usa, né?

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.22 - Mace of Sharpness | Maça Afiada



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.19 - Mace of Sharpness | Maça Afiada

MACE OF SHARPNESS		MAÇA AFIADA	
+ 4 Bonus		+ 4 Bônus	
Usable by Cleric Only		Só para Clérigos.	
1 Hand	600 Gold Pieces	1 Mão	600 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

A *Maça Afiada* é uma carta do tipo equipamento. Sua ilustração apresenta um clérigo segurando uma maça com um punhal amarrado à sua extremidade mais pesada. Nesta carta, o tom humorístico se baseia em um paradoxo: uma maça que, por alguma razão, é afiada.

Mace, traduzida literalmente como “maça” (cf. Anexo A – Figura A.14), é uma arma branca cujo dano se baseia em esmagar o que for que ela atinja. A maça foi amplamente utilizada durante o período medieval, pois era uma das armas capazes de danificar consideravelmente as armaduras de cavaleiros durante combates. Logo, não faz sentido que essa arma seja afiada, pois sua função não é a mesma que a de uma espada, adaga ou qualquer outra arma branca desenvolvida com o intuito de cortar.

A maça é categorizada em língua inglesa como uma arma do tipo *blunt*. Esse termo, quando relacionado a objetos, pode ser traduzido como “sem corte” ou “cego”, logo, a maça é literalmente uma “arma sem corte”. A fim de não traduzir literalmente a expressão “*of*

sharpness”⁹⁶, os tradutores utilizaram o adjetivo “afiada”, o que torna a tradução mais objetiva e eficiente. Ainda, é válido apontar que em RPGs é comum que armas, armaduras e itens no geral, que são dotados de poderes mágicos, muitas vezes tenham nomes compostos de maneira similar, o que algumas vezes exigirá do tradutor alguma pesquisa para evitar a criação de expressões insólitas. Não sugerimos outras alternativas para o título.

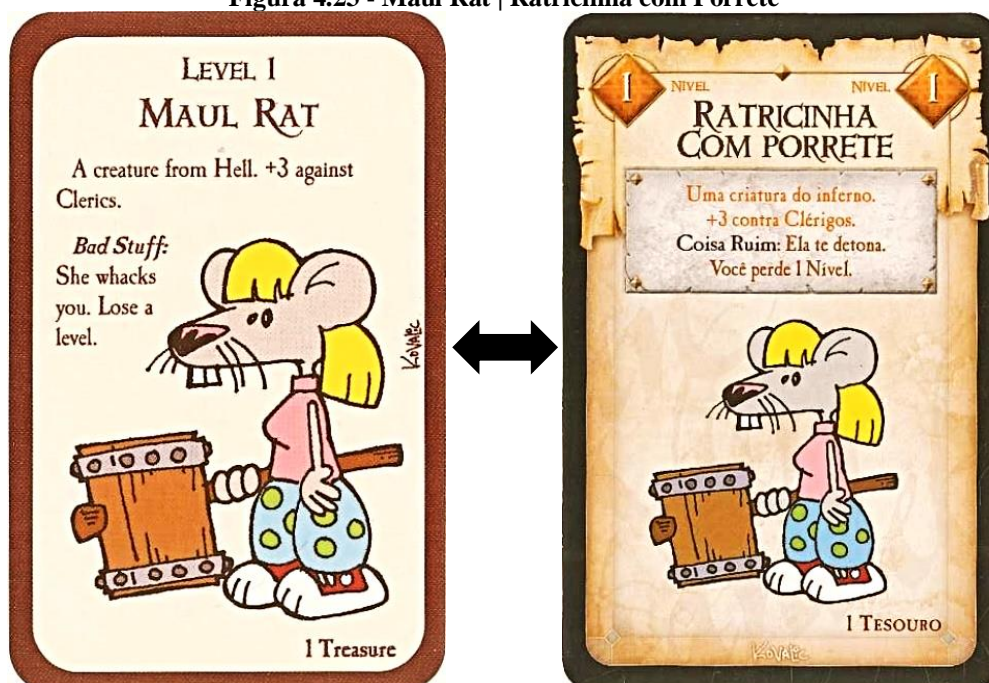
⁹⁶Alguns exemplos da 5ª edição de *Dungeons & Dragons* são: *Amulet of Health* (“Amuleto de Saúde”), *Armor of Resistance* (“Armadura de Resistência”), *Armor of Vulnerability* (“Armadura de Vulnerabilidade”) etc.

4.2.19 Maul Rat

Estava na promoção!

Elemento(s) de análise: [1], [2], [3] e [4].

Figura 4.23 - Maul Rat | Ratricinha com Porrete



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.20 - Maul Rat | Ratricinha com Porrete

MAUL RAT	RATRICINHA COM PORRETE
Level 1	Nível 1
A creature from Hell. +3 against Clerics.	Uma criatura do inferno. +3 contra Clérigos.
<i>Bad Stuff:</i> She whacks you. Lose a level.	Coisa Ruim: Ela te detona. Você perde 1 Nível.
1 Treasure	1 Tesouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Ratricinha com Porrete é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta uma rata humanoide com cabelos loiros, vestindo calças, tênis e portando uma marreta de proporções assustadoras. No título em inglês há um trocadilho possivelmente baseado em uma referência específica: *Clueless* (cf. Anexo A – Figura A.15).

Conhecida no Brasil como “As Patricinhas de Beverly Hills”⁹⁷, o *sitcom* americano, televisionado de 1996 a 1999, centrava-se no dia a dia de Cher Horowitz⁹⁸, uma adolescente extremamente rica cujo hobby principal era passar o tempo em shoppings – fosse socializando

⁹⁷ A série se baseia no filme de mesmo título lançado no ano anterior (1995).

⁹⁸ Na série, a personagem foi interpretada por Rachel Blanchard.

ou comprando. Em inglês, há a gíria *mallrat* (literalmente, “rato de shopping”), que é utilizada para definir principalmente adolescentes que passam muito tempo nesses locais. O trocadilho está justamente relacionado à similaridade fonética que há entre as palavras *mall* e *maul*⁹⁹ (“marreta” ou “malho”).

A alternativa encontrada pelos tradutores para manter o tom cômico da carta foi utilizar a gíria “patricinha”, popularmente conhecida no Brasil, substituindo a consoante inicial [p] por [r]. Desse modo, a palavra “ratricinha” faz referência tanto ao roedor quanto à gíria em questão. Sugerimos “Ratricinha com Marreta” – uma vez que a palavra “porrete” não é tão adequada neste caso, pois além de não ser uma tradução precisa, possivelmente não estabelece a relação entre a ilustração e o substantivo que foi escolhido para representá-la.

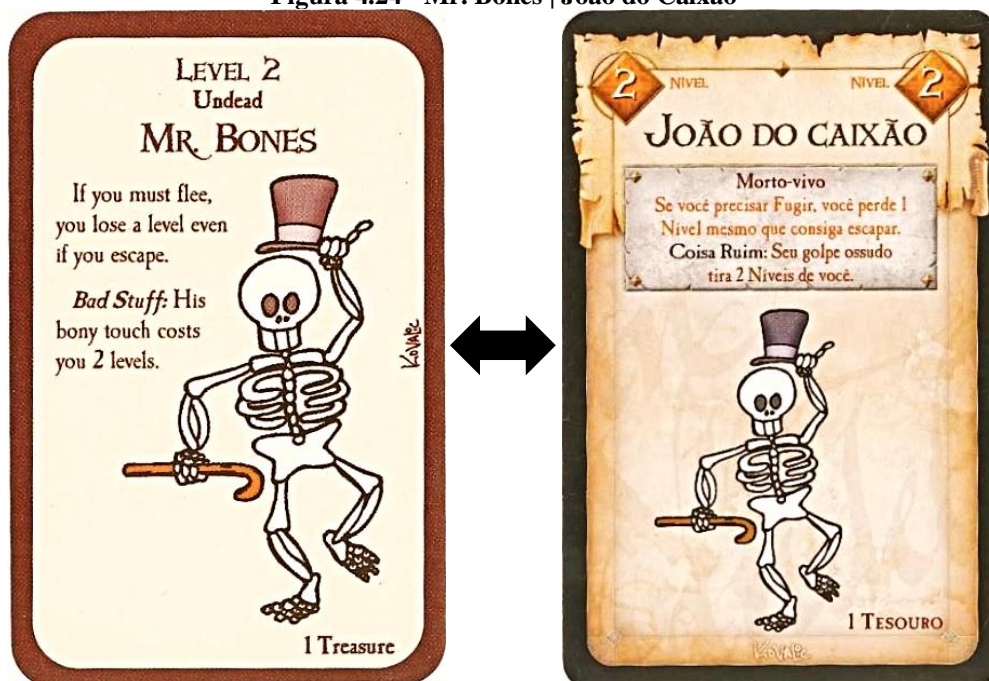
⁹⁹ Cf. Anexo A – Figura A.16.

4.2.20 Mr. Bones

Terror é não saber qual é a carta seguinte.

Elemento(s) de análise: [2] e [3].

Figura 4.24 - Mr. Bones | João do Caixão



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.21 - Mr. Bones | João do Caixão

MR. BONES	JOÃO DO CAIXÃO
Level 2	Nível 2
Undead	Morto-vivo
If you must flee, you lose a level even if you escape.	Se você precisar fugir, você perde 1 Nível mesmo que consiga escapar.
<i>Bad Stuff:</i> His bony touch costs you 2 levels.	Coisa Ruim: Seu golpe ossudo tira 2 Níveis de você.
1 Treasure	1 Tesouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

João do Caixão é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta um esqueleto segurando uma cartola em sua mão esquerda e uma bengala em sua mão direita. O tom cômico da versão em língua inglesa da carta possivelmente está relacionado ao fato de que esta criatura, do tipo morto-vivo, seja um esqueleto cujo nome é *Mr. Bones* – uma vez que *bones* é traduzido literalmente como “ossos”.

Para a tradução da carta, os tradutores se valeram da referência a um popular personagem brasileiro de filmes de terror, principalmente entre as décadas de 70 e 80: *Zé do Caixão* (cf. Anexo A – Figura A.17). Este é uma criação do cineasta e ator paulista José Mojica Marins (1936-2020), que é amplamente conhecido pelo nome do personagem. Para que não

fosse utilizado exatamente o mesmo nome do personagem, os tradutores substituíram “Zé” (abreviação comum do nome José) e optaram por “João”. É válido apontar que ambos os nomes são consideravelmente¹⁰⁰ comuns no Brasil.

Embora a escolha dos tradutores tenha sido adequada, dado que o Zé do Caixão é um personagem consagrado no Brasil, possivelmente essa tradução pode ser considerada anacrônica por alguns. É provável que para jogadores já nascidos a partir dos anos 2000, o tom cômico da carta *João do Caixão* se deva apenas à assonância (repetição de sons vocálicos) do título e sua relação com a ilustração – mesmo que não haja um caixão nesta. No entanto, provavelmente, toda tradução – ainda mais aquela de caráter cômico – pode, em algum momento, se tornar anacrônica. Em casos como esse, cabe ao tradutor analisar cuidadosamente – com base em seus critérios e experiência – quais são os elementos culturais mais atrativos para o público-alvo. Não sugerimos nenhum título alternativo.

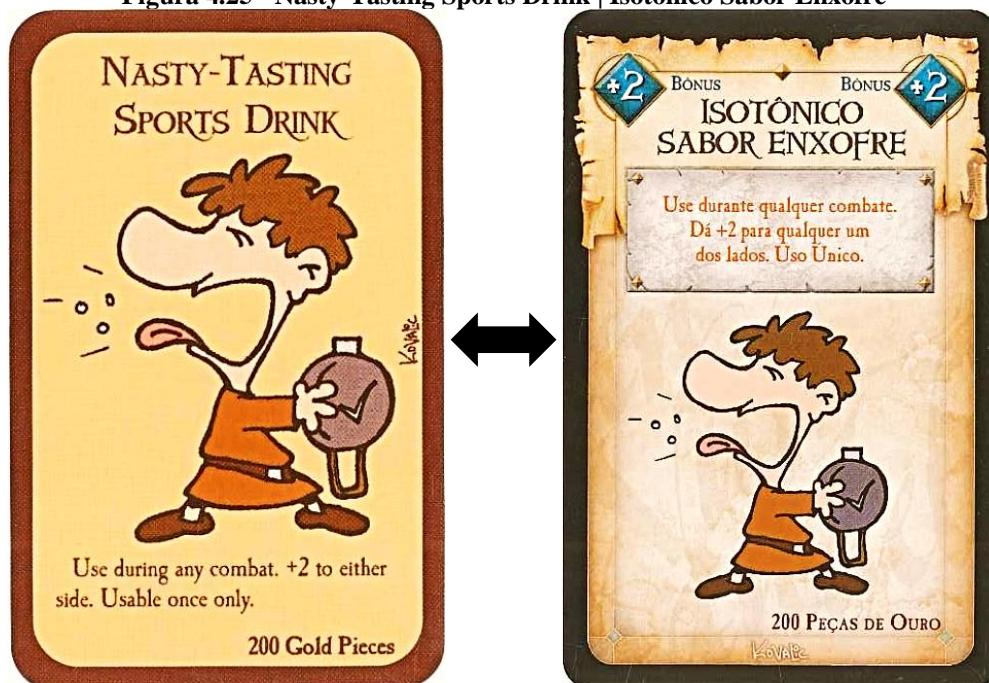
¹⁰⁰ Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/brasil/maria-e-o-nome-mais-popular-do-brasil/>>. Acesso em: 20 out. 2019.

4.2.21 Nasty-Tasting Sports Drink

Recarregue suas energias da pior forma possível!

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.25 - Nasty-Tasting Sports Drink | Isotônico Sabor Enxofre



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.22 - Nasty-Tasting Sports Drink | Isotônico Sabor Enxofre

NASTY-TASTING SPORTS DRINKING	ISOTÔNICO SABOR ENXOFRE
Use during any combat. +2 to either side. Usable once only.	+ 2 Bônus Use durante qualquer combate. Dá +2 para qualquer um dos lados. Uso Único
200 Gold Pieces	200 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Isotônico Sabor Enxofre é uma carta de item de uso único. Sua ilustração apresenta um homem com uma expressão de nojo após ter consumido o conteúdo do cantil que está em suas mãos. Nesta carta, o tom cômico possivelmente está relacionado aos sabores nem sempre agradáveis de bebidas esportivas.

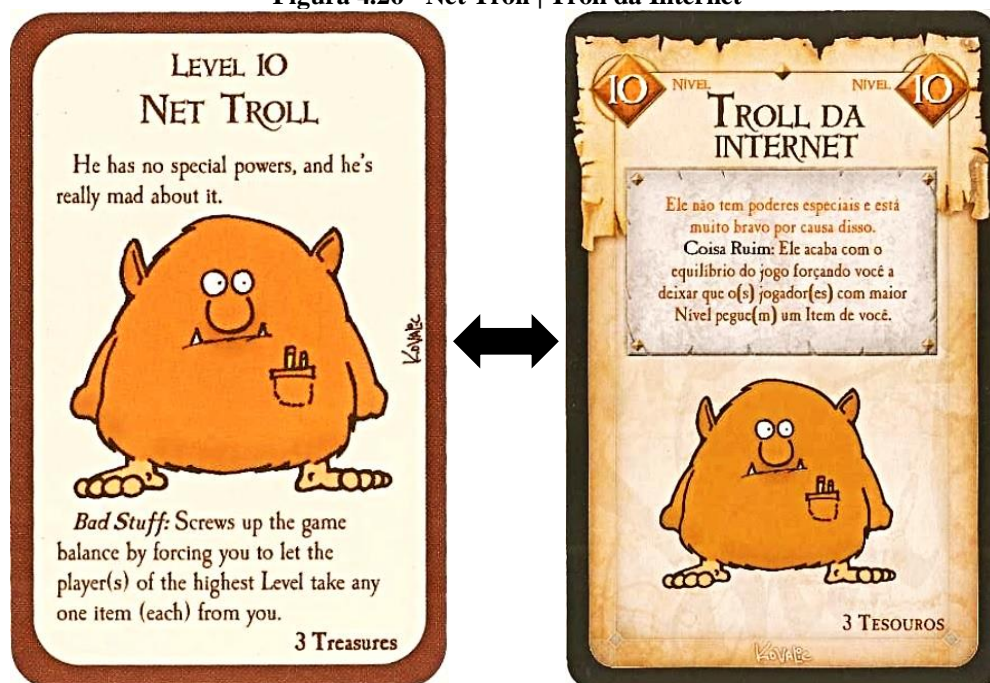
Em língua inglesa, o adjetivo utilizado para qualificar *sports drink* (“bebida esportiva”) é *nasty-tasting*, que pode ser traduzido como “com gosto nojento” e derivados. Os tradutores optaram por utilizar a expressão “sabor enxofre”, o que dá a conotação de que “enxofre” é uma das variedades possíveis para esse tipo de bebida. É uma tradução interessante, porém, sugerimos “Isotônico de Baixa Qualidade” – uma vez que a expressão “de baixa qualidade”, no geral, quando está relacionada a alimentos, se conecta intimamente ao sabor destes.

4.2.22 Net Troll

Don't feed the troll!

Elemento(s) de análise: [2], [3] e [4].

Figura 4.26 - Net Troll | Troll da Internet



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.23 - Net Troll | Troll da Internet

NET TROLL	TROLL DA INTERNET
Level 10	Nível 10
He has no special powers, and he's really mad about it.	Ele não tem poderes especiais e está muito bravo por causa disso.
<i>Bad Stuff:</i> Screws up the game balance by forcing you to let the player(s) of the highest level take any one item (each) from you.	<i>Coisa Ruim:</i> Ele acaba com o equilíbrio do jogo forçando você a deixar que o(s) jogador(es) com maior Nível peguem (cada um) um Item de você.
3 Treasures	3 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Troll da Internet é uma carta do tipo monstro. A ilustração apresenta um *troll*¹⁰¹ com pelagem marrom e com duas canetas dentro de um bolso (natural) no lado direito do seu peito. A palavra *troll*, originária da língua nórdica antiga, se refere a uma criatura da mitologia e folclore escandinavo. Equivalente aos gigantes em tamanho, embora menores, comumente essas criaturas são descritas como monstruosas e traiçoeiras, e que costumam se refugiar,

¹⁰¹ Cf. Anexo A – Figura A.18.

preferencialmente, em montanhas e cavernas. Em diferentes jogos de RPG, como *D&D*, *trolls* são algumas das criaturas que jogadores podem combater.

O tom cômico da carta se encontra nas diferentes interpretações, que em língua inglesa, a palavra *troll* apresenta, sendo que as principais são: (1) a criatura mencionada e (2) uma gíria. No que diz respeito a essa última, *troll* é um termo utilizado, inclusive no Brasil, para denominar aqueles que objetivam aborrecer pessoas na internet, descaracterizando discussões – hoje em dia, principalmente em redes sociais – por meio de comentários e imagens ofensivas e/ou inapropriadas. Embora não se saiba precisamente¹⁰² quando o termo tenha sido cunhado, acredita-se que este tenha suas origens entre o final da década de 80 e início da década de 90, em um período onde discussões em fóruns virtuais eram consideravelmente mais populares que atualmente. A gíria *troll* também tem relação com o verbo *to troll*, que é uma técnica utilizada na pescaria. Logo, metaforicamente falando, um *troll* joga iscas na esperança de que alguém morda o anzol para seu entretenimento pessoal. Com o tempo, foi criada a expressão *Don't feed the troll* (literalmente, “Não alimente o *troll*”), a fim de criar uma cultura de ignorar os comentários destes.

A tradução da carta foi bem objetiva. A gíria *troll* foi mantida, uma vez que esta é popularmente conhecida – principalmente no meio *geek* –, e houve a preferência pela palavra “internet” ao invés de sua abreviação. O *troll* na ilustração da carta representa essa criatura que está dimensionada a semear o caos on-line. As duas canetas em seu bolso são um detalhe importante, pois elas são algumas das características que compõe o estereótipo de um *nerd* – ao qual geralmente é atribuído esse tipo de comportamento. A frase introdutória “Ele não tem poderes especiais e está muito bravo por causa disso” é, praticamente, uma das marcas registradas da imagem socialmente construída de uma pessoa insatisfeita com sua realidade e que, nitidamente descontente, procura aliviar suas inseguranças e frustrações de uma forma condenável na internet. Não mudaríamos esse título.

¹⁰² Disponível em: <<https://www.etymonline.com/word/troll>>. Acesso em: 24 out. 2019.

4.2.23 Platycore

Fofa.

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.27 - Platycore | Manticornitorrinco



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.24 - Platycore | Manticornitorrinco

PLATYCORE	MANTICORNITORRINCO
Level 6	Nível 6
Resists magic. +6 against Wizards.	Resiste à magia. +6 contra Magos.
<i>Bad Stuff</i> : Either discard your whole hand or lose 2 levels	Coisa Ruim: Ou você descarta toda a sua mão ou perde 2 Níveis.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Manticornitorrinco é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta uma criatura quimérica, com corpo de leão, asas vermelhas de dragão e cabeça de ornitorrinco. O trocadilho da carta se baseia no nome de uma criatura da mitologia persa: a *Mantícora* (cf. Anexo A – Figura A.19). Essa criatura comumente é descrita tendo corpo de leão, cabeça humana e uma cauda¹⁰³ com espinhos venenosos. Há diferentes variações para a representação de sua forma física, sendo que em RPGs, comumente a criatura tem asas de dragão ou morcego.

Platycore é uma combinação entre as palavras *platypus* (“ornitorrinco”) e *manticore* (“mantícora”). Embora as sílabas [platy-] não se assemelhem ortograficamente às sílabas [manti-], sua sonoridade e a ilustração da carta remetem à criatura. No entanto, dada a sua

¹⁰³Há também outras representações da Mantícora com cauda de escorpião.

especificidade, o tom cômico aqui só poderia ser plenamente atingido caso os jogadores conheçam essa criatura mitológica, independentemente das diferentes variações de sua representação. Ainda, essa carta é um exemplo de como deve ser mantida a relação entre o título de uma carta e sua ilustração; uma vez que, embora o ornitorrinco seja um animal conhecido no Brasil, a palavra *Manticornitorrinco*, provavelmente, apenas remeteria a esse mamífero caso houvesse alguma ilustração para que os jogadores pudessem ter o mínimo de perspectiva de como a criatura se parece.

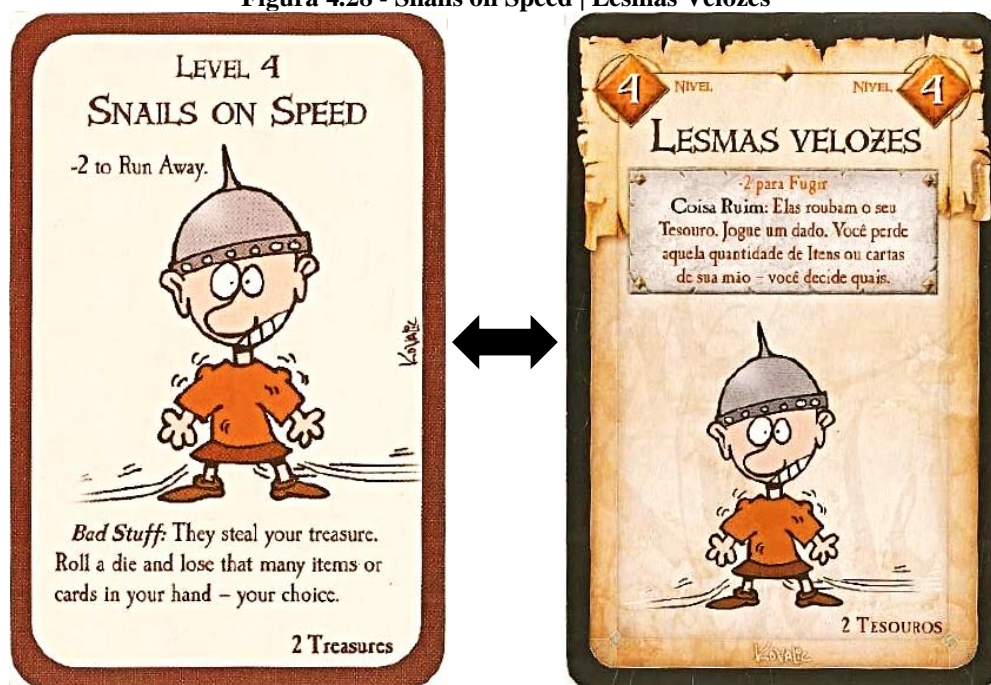
É uma boa tradução. Os tradutores optaram pela inversão da ordem de composição do nome da criatura, utilizando a palavra “ornitorrinco” como as sílabas finais para seu nome. Dessa forma, há a aglutinação das palavras “manticora” e “ornitorrinco”, sendo que essa última se mantém inalterada. Porém, sugerimos como título “Manticorrinco”, que parece ter uma sonoridade mais agradável do que a do título original em português, ao passo que também não lembra, em certo nível, um trava-línguas (diferentemente da escolha dos tradutores).

4.2.24 Snails on Speed

...e furiosas...

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.28 - Snails on Speed | Lesmas Velozes



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.25 - Snails on Speed | Lesmas Velozes

SNAILS ON SPEED	LESMAS VELOZES
Level 4	Nível 4
-2 to Run Away.	-2 para Fugir.
<i>Bad Stuff:</i> They steal your treasure. Roll a die and lose that many items or cards in your hand – your choice.	Coisa Ruim: Elas roubam o seu Tesouro. Jogue um dado. Você perde aquela quantidade de Itens ou cartas de sua mão – você decide quais.
2 Treasures	2 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Lesmas Velozes é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta um homem com uma expressão de desespero enquanto algumas pequenas criaturas parecem correr dentro de suas roupas. O trocadilho nessa carta se baseia em pelo menos dois conceitos: (1) os diferentes significados para a palavra inglesa *speed* e (2) as lesmas serem descritas como velozes.

Speed é uma palavra que comumente é traduzida como “velocidade”, no entanto, ela também é uma gíria para metanfetamina – uma das drogas sintéticas estimulantes mais populares no mundo. Sendo assim, a expressão *on speed* é a que define alguém que se encontra sobre o efeito dessa droga. Porém, devido ao primeiro significado da palavra *speed* e à

ilustração da carta, há a possibilidade de considerar que os pequenos animas se movimentam a uma velocidade incomum por qualquer motivo não especificado. Afinal, esse é o universo de *Munchkin*: onde tudo é possível.

Há alguns pontos que precisam ser considerados em relação à tradução: (1) o substantivo “lesmas” e (2) o adjetivo “velozes”. “Lesma” não é a tradução para *snail*, uma vez que a tradução desta é “caracol” – diferentemente da palavra inglesa *slug*, que é, de fato, comumente traduzida como “lesma”. Contudo, é possível que a palavra “lesma” tenha sido escolhida em português porque está é comumente usada como metáfora para qualificar aqueles que se movimentam vagorosamente. Então, se tomado como base essa suposição, pode-se considerar “lesmas” foi uma boa escolha.

Em relação à palavra “velozes”, houve a preferência por utilizar apenas um adjetivo ao invés de alguma expressão que pudesse fazer referência aos efeitos da metanfetamina – uma vez que esse trocadilho só é possível em língua inglesa. Contudo, embora não haja um jogo de palavras, o humor contido na versão traduzida da carta é mantido com base na ideia de que lesmas, no mundo de *Munchkin*, podem se movimentar velozmente. Não sugerimos traduções para o título desta carta.

4.2.25 Steal a Level

Ba dum tss!

Elemento(s) de análise: [1] e [5].

Figura 4.29 - Steal a Level | Roubar 1 Nível



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.26 - Steal a Level | Roubar 1 Nível

STEAL A LEVEL	ROUBAR 1 NÍVEL
Pick on player to steal a level from. You go up one. He goes down one.	Escolha um jogador para você roubar 1 Nível. Você ganha um e ele perde um. SUBA +1 NÍVEL

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Roubar 1 Nível é uma carta de uso único. A ilustração apresenta dois rapazes – um fugindo do outro –, enquanto o que está à frente carrega um nível que, aparentemente, foi roubado. Embora seja uma carta com um título simples, o tom cômico nesta não é tão óbvio; até mesmo para aqueles familiarizados com RPG. O humor aqui se baseia em pelo menos dois dos significados que a palavra *level* pode apresentar: (1) um número simbólico que qualifica uma quantidade específica de pontos de experiência atingida por um personagem em jogos de RPG e (2) o instrumento utilizado para verificar se uma superfície está perfeitamente horizontal (cf. Anexo A – Figura A.20).

Em *Munchkin*, o jogador vitorioso é aquele que atingir o nível dez primeiro. Logo, nível é um elemento de suma importância no jogo. Como explicitado na carta, um jogador “rouba um nível” de outro. Por exemplo: caso um jogador esteja no nível 6 e outro a quem ele deseja roubar esteja no nível 5, aquele que utilizou essa carta agora estará no nível 7, ao passo que o

jogador desafortunado agora se encontra no nível 4. Tanto em língua inglesa quanto em língua portuguesa, as palavras *level* e “nível”, respectivamente, são os termos comumente empregados para definir essa característica em jogos de RPG. Então, a tradução, para este termo em específico, foi técnica. Porém, coincidentemente, da mesma forma que *level*, em inglês, também se refere ao instrumento de medição, em língua portuguesa, “nível” é tradução técnica deste mesmo instrumento.

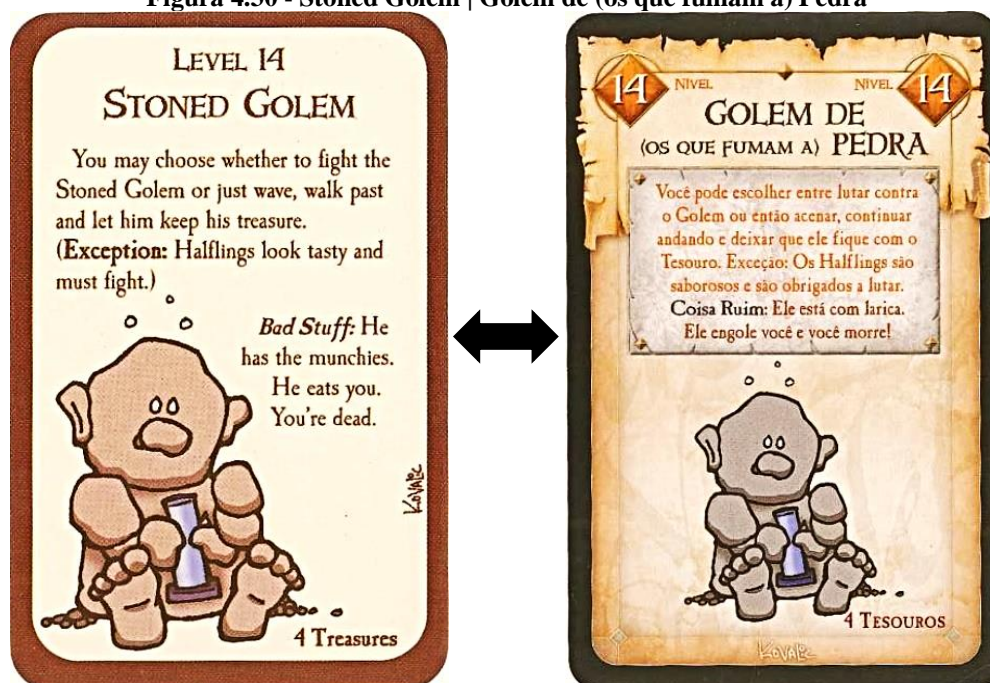
O tom cômico, nesta carta específica, vai além dos conhecimentos básicos de RPG, pois aquele que interpretar tanto o título da carta quanto sua ilustração correspondente, precisaria conhecer o instrumento de medida para que a trocadilho fizesse sentido. Contudo, o resultado ficou bom. Não sugerimos outras alternativas para esse título.

4.2.26 Stoned Golem

Hehehe...

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].

Figura 4.30 - Stoned Golem | Golem de (os que fumam a) Pedra



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.27 - Stoned Golem | Golem de (os que fumam a) Pedra

STONED GOLEM	GOLEM DE (OS QUE FUMAM A) PEDRA
Level 14	Nível 14
You may choose whether to fight the Stoned Golem or just wave, walk past and let him keep his treasure. (Exception: Halflings look tasty and must fight.)	Você pode escolher entre lutar contra o Golem ou então acenar, continuar andando e deixar que ele fique com o Tesouro. Exceção: Os Halflings são saborosos e são obrigados a lutar.
<i>Bad Stuff:</i> He has the munchies. He eats you. You're dead.	Coisa Ruim: Ele está com larica. Ele engole você e você morre!
4 Treasures	4 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

O *Golem de (os que fumam a) Pedra* é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta um *golem*¹⁰⁴ sentado, segurando seu *bong*¹⁰⁵ (cf. Anexo A – Figura A.22) e, aparentemente, bem tranquilo. O tom cômico da carta se encontra nos diferentes significados que o adjetivo *stoned* tem.

¹⁰⁴ Cf. Anexo A – Figura A.21.

¹⁰⁵ *Bong* é uma das gírias para um dispositivo de filtração comumente utilizado para fumar *cannabis*, tabaco e diferentes variedades de erva.

O golem é uma criatura antropomórfica do folclore judaico, criado a partir do barro e trazido à vida por meio de magia. Em jogos de RPG, um golem pode ser constituído de diferentes elementos, como gelo, carne, cristal etc. Porém, uma das formas mais conhecidas dessa criatura é a de pedra. A palavra inglesa *stone*¹⁰⁶ é, literalmente, traduzida para a língua portuguesa como “pedra”, indicando qual o elemento principal da constituição corporal da criatura. No entanto, a palavra *stoned* é uma gíria para quando alguém está sob a influência de drogas – principalmente *cannabis sativa*¹⁰⁷.

A tradução dessa carta, possivelmente, pode ser considerada uma das mais complexas de todo o *set* devido à especificidade do trocadilho. Os tradutores tentaram fazer um trocadilho utilizando as diferentes conotações que “pedra” pode ter em português. Neste caso, as possíveis interpretações para “pedra” são a rocha propriamente dita e a pedra de *crack* (uma droga de altíssima toxicidade). Porém, o título da carta em língua portuguesa ficou um pouco confuso com as informações contidas entre parênteses (“os que fumam a”).

Há também alguns outros pontos a serem considerados nesta carta em relação à construção do seu humor. A frase “Você pode escolher entre lutar contra o Golem ou então acenar, continuar andando e deixar que ele fique com o Tesouro” demonstra que a criatura está realmente sob influência de alguma droga, pois há a possibilidade de o jogador simplesmente evitá-la ao fazer o que está sugerido (a não ser que ele seja um *halfling*). Ainda, a expressão *munchies* (na parte *Bad Stuff*) é utilizada para indicar um apetite exacerbado causado pelo consumo de drogas. Para este caso, de forma bem estratégica, os tradutores optaram pela gíria “larica”. A gíria se encaixa convenientemente com a proposta da carta e, em seu texto final (“Coisa Ruim”), o conceito de larica fica ainda mais claro quando é descrito que a criatura engole por inteiro o personagem do jogador. Outro ponto interessante que valoriza o teor cômico desta carta está relacionado a ideia de que um golem é trazido à vida com o intuito de servir ao seu criador – geralmente para questões de proteção. Porém, neste caso, o golem não seria um servo muito funcional por estar sobre o efeito *da pedra*.

Para manter o tom cômico do trocadilho em língua portuguesa o mais próximo possível do proposto em língua inglesa, sugerimos o título “Golem (louco) de Pedra”. Essa sugestão atende simultaneamente as ideias de que a criatura é feita de pedra e está psicologicamente alterada devido aos efeitos do consumo “de pedra” (*crack*). Ainda, o título sugerido remete a expressão “doido de pedra”, que é popular no Brasil.

¹⁰⁶ Neste caso, os adjetivo *stoned* e *stone* (como adjetivo) têm a mesma conotação, sendo que o primeiro poderia ser traduzido tanto por “feito de pedra” quanto “de pedra”, mostrando-se similar (a nível de tradução) ao segundo.

¹⁰⁷ Popularmente conhecida no Brasil como “maconha”.

4.2.27 Swiss Army Polearm

Isso vai servir... pra algo...

Elemento(s) de análise: [3].

Figura 4.31 - Swiss Army Polearm | Alabarda Suíça



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.28 - Swiss Army Polearm | Alabarda Suíça

SWISS ARMY POLEARM		ALABARDA SUÍÇA	
+4 Bonus		+4 Bônus	
Usable by Human Only		Só pode ser usada por Humanos.	
2 Hands	400 Gold Pieces	Grande	400 Peças de Ouro
Big		2 Mãos	

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Alabarda Suíça é uma carta de equipamento. Sua ilustração apresenta uma arma branca composta por um machado de batalha, duas alabardas, uma lança e uma clava com espinhos em sua extremidade. Essa é mais uma carta em que o humor se baseia em um mais um absurdo que o mundo de *Munchkin* pode oferecer.

A carta é inspirada no popular canivete suíço que, em língua inglesa, é chamado de *swiss army knife* (literalmente, “faca do exército suíço”), sendo que, nesse caso, canivete é uma das possíveis traduções para *(pocket) knife*. A palavra *polearm* é um termo utilizado para qualificar armas brancas de haste (ou fuste), compostas por uma haste de madeira (ou metal) em cuja a extremidade utilizada para investida é presa uma ponta ou lâmina. Neste caso, os tradutores optaram por traduzir a palavra *polearm* como “alabarda” – que é um tipo de arma de haste (cf. Anexo A – Figura A.23). Na ilustração, se for levado em consideração que a arma central serve

como base para sustentação de todas as outras armas brancas a ela presas, a escolha do termo “alabarda” pode ser considerado adequado. Para jogadores de RPG, principalmente os sistemas que enfocam combate (como *D&D*), há uma familiaridade maior com os nomes de armas de combates, uma vez que os próprios livros dos sistemas muitas vezes trazem essas informações para conhecimento dos jogadores.

É importante elucidar que, embora a palavra “alabarda” não seja tão popular, o adjetivo “suíça” é um dos elementos que auxiliam na compreensão do conceito do item. Logo, mesmo que alguém não tenha familiaridade com essa arma especificamente, é provável que o canivete suíço continue sendo sua principal referência para a construção do humor. Não sugerimos traduções para esse título.

4.2.28 Wannabe Vampire

Quer ver a minha ficha de treze páginas?

Elemento(s) de análise: [3] e [4].

Figura 4.32 - Wannabe Vampire | Paga Pau de Vampiro



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.29 - Wannabe Vampire | Paga Pau de Vampiro

WANNABE VAMPIRE	PAGA PAU DE VAMPIRO
Level 12	Nível 12
Instead of fighting, a Cleric can chase the Wannabe Vampire away just going “booga”, and take all his Treasure. There is no level increase for this!	Em vez de combate-lo um Clérigo pode afugentar um Paga pau de Vampiro gritando “Buuuuuh, buuuuuh!” e pegar todo o seu Tesouro. Ele não ganha nenhum Nível por fazer isso!
<i>Bad Stuff:</i> Blocks the door and tells you about <i>his</i> character. Lose 3 levels.	<i>Coisa Ruim:</i> Ele tranca a porta e começa a te falar sobre a vida do seu personagem. Você perde 3 Níveis.
3 Treasures	3 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Paga Pau de Vampiro é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta um homem simploriamente fantasiado de vampiro, vestindo uma túnica preta e com ambos os braços levantados. Nesta carta, o tom cômico se encontra na representação caricata de uma figura popular entre os jogadores de RPG: o “sujeito que acha que é um vampiro”.

Em língua inglesa, *wannabe* é uma expressão utilizada para definir alguém que tenta parecer com outra pessoa (ou algo), seja para entretenimento pessoal ou para se encaixar em

algum grupo específico. A ilustração da carta se refere a um estereótipo (não tão) exagerado de jogadores de *Vampiro*. O popular *Vampiro: A Máscara*¹⁰⁸ é um sistema de RPG criado por Mark Rein-Hagen e publicado pela editora White Wolf em 1992. Neste sistema, os jogadores interpretam vampiros em um universo sombrio e violento. Consistentemente baseado em obras de autores como Bram Stoker, Anne Rice, John Skipp e Craig Spector etc., em 1996, o sistema foi considerado – de acordo com pesquisa publicada na 14ª edição da revista *Arcane*¹⁰⁹ – o sexto melhor RPG já lançado.

Embora essa carta não apresente um trocadilho em seu título, para aqueles que têm familiaridade com o sistema de *Vampiro* e com seus jogadores, o humor também está nas situações exageradas descritas na carta. Primeiramente, os tradutores optaram pela expressão “paga pau” – gíria muito popular no Brasil. Essa é comumente usada para definir àqueles que demonstram uma admiração excessiva por alguém ou algo. Visivelmente não é suficiente para o personagem ter grande apreço por vampiros; é necessário que ele incorpore seu objeto de admiração.

Outro ponto a ser mencionado é a onomatopeia *booga*¹¹⁰. Os tradutores optaram por “Buuuuuh, buuuuh!”, uma das possibilidades usadas no Brasil quando se pretende assustar alguém. Aqui, o Clérigo é uma classe relevante para a construção do humor, uma vez que, em diferentes sistemas de RPG, como *D&D*, este é dotado de poderes divinos; o que é um fator relevante para causar medo em um (paga pau de) vampiro. Por fim, a *Coisa Ruim* apresenta o ápice da inconveniência, na qual o *Paga Pau de Vampiro* faz questão de apresentar em detalhes o personagem que ele interpreta. A escolha da gíria “paga pau” é apropriada para esta carta, caracterizando essa tradução como culturalmente acessível, pois, mesmo sem conhecimento prévio da relação entre vampiros e RPG, é possível identificar a quão caricata é a figura descrita nessa carta. Não sugerimos outros títulos.

¹⁰⁸ Cf. Anexo A – Figura A.24.

¹⁰⁹ Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/geeklist/200815/arcane-magazines-top-20-rpg-list?titlesonly=1>>. Acesso em: 24 out. 2019.

¹¹⁰ Embora não seja tão comum quanto a interjeição “boo”, *booga* também pode ser utilizada com o intuito de causar espanto ou surpreender alguém.

4.2.29 Wight Brothers

Tem hora marcada?

Elemento(s) de análise: [1], [2] e [3].



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.30 - Wight Brothers | Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica

WIGHT BROTHERS	TÍBIO E PERÔNIO CIRURGIA ORTOPÉDICA
Level 16	Nível 16
Undead	Morto-vivo
Will not pursue anyone of Level 3 or below. Higher-Level characters lose 2 levels, <i>even if they escape</i> .	Não persegue personagens de Nível 3 ou menos. Personagens de Níveis maiores perderão Níveis mesmo se escaparem.
<i>Bad Stuff: You are reduced to Level 1.</i>	Coisa Ruim: Você volta ao Nível 1.
2 Levels	2 Níveis
4 Treasures	4 Tesouros

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica é uma carta do tipo monstro. Sua ilustração apresenta dois esqueletos, ambos vestindo terno, gravata borboleta e chapéu-coco, e cada um deles segura uma ferramenta diferente; o da esquerda, uma chave de fenda, o da direita, uma chave de boca. O trocadilho nesta carta se baseia no jogo de palavras que há entre *Wight* e *Wright*. A primeira pode ser traduzida como “monstro”, “criatura” e seres sobrenaturais em geral. A segunda se refere ao sobrenome de dois irmãos popularmente conhecidos por serem alguns dos pioneiros da aviação: Orville e Wilbur Wright (cf. Anexo A – Figura A.25).

A partir da ilustração e de um conhecimento prévio sobre estes irmãos é possível consolidar o tom cômico da carta. No entanto, há pelo menos dois pontos importantes a serem considerados para a tradução dessa carta: (1) esse trocadilho específico não pode ser transportado para língua portuguesa e (2) ainda que fosse possível transportar o trocadilho para o português, possivelmente os Wright não sejam tão populares no Brasil para que o trocadilho seja compreendido. Para preencher essas lacunas culturais, os tradutores optaram por traduzir a carta utilizando elementos mais familiares ao público brasileiro: os irmãos *Tíbio* e *Perônio*.

Tíbio e Perônio (cf. Anexo A – Figura A.26) são personagens do *Castelo Rá-Tim-Bum*, um programa brasileiro de grande sucesso entre os anos 1994 e 1997. Os personagens faziam parte de um quadro onde eles eram dois gêmeos cientistas que discutiam assuntos científicos variados. Embora a ilustração tenha sido desenvolvida com o intuito de apresentar duas criaturas que aparentemente são especialistas em construir e/ou reparar objetos específicos (por causa das ferramentas em suas mãos), esta passou a ter um significado diferenciado a partir da tradução da carta. Para completar a ideia desta, foi incorporada a expressão “cirurgia ortopédica”, a fim de estabelecer uma relação entre os nomes dos personagens – que são os mesmos que dois dos ossos que compõem os membros inferiores – e a área de especialização médica. Aqui, pode-se perceber que, de uma perspectiva cultural, a tradução em língua portuguesa foi eficientemente executada.

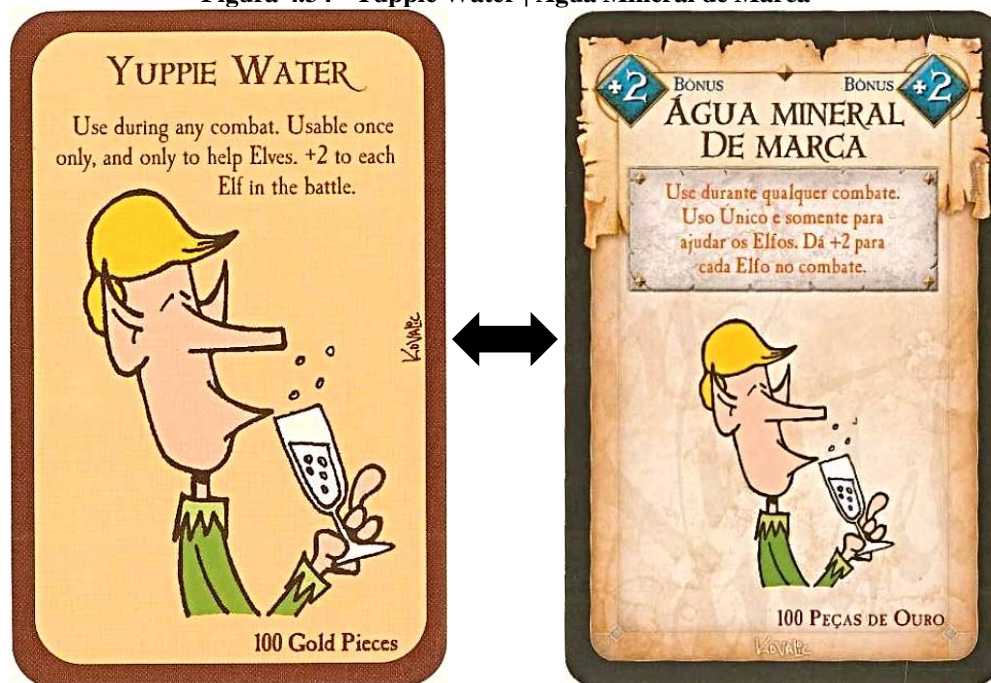
Ainda que *Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica*, assim como a carta *João do Caixão*, seja uma referência brasileira consideravelmente específica, considera-se que, em se tratando de multimodalidade, nortear a tradução com base em personagens que são irmãos e especialistas em alguma área profissional era um fator relevante para a construção do humor. Acreditamos que tenha sido uma escolha muito criativa dos tradutores para o título da carta. Não temos sugestões de tradução para esse título.

4.2.30 Yuppie Water

Um brinde à minha pessoa!

Elemento(s) de análise: [2], [3] e [4].

Figura 4.34 - Yuppie Water | Água Mineral de Marca



Fonte: Versões digitalizadas.

Quadro 4.31 - Yuppie Water | Água Mineral de Marca

YUPPIE WATER	ÁGUA MINERAL DE MARCA
Use during any combat. Usable once only, and only to help Elves. +2 to each Elf in the battle.	+2 Bônus Use durante qualquer combate. Uso Único e somente para ajudar os Elfos. Dá +2 para cada Elfo no combate.
100 Gold Pieces	100 Peças de Ouro

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Água Mineral de Marca é uma carta de item de uso único. Sua ilustração mostra um elfo com os cabelos bem penteados, roupa verde e tomando o que parece ser água gaseificada em uma taça. O tom cômico nesta carta se baseia em pelo menos dois critérios: (1) a definição de *yuppie* e (2) a imagem que os elfos têm no imaginário popular e nos RPGs. O termo *yuppie* é um acrônimo para *young urban professional*¹¹¹, e foi um termo cunhado e popularmente difundido nos Estados Unidos a partir de meados da década de 80 para descrever jovens que trabalhavam na cidade, ocupavam cargos socialmente prestigiados (e.g., executivo) e eram

¹¹¹ Disponível em: <<https://www.oed.com/view/Entry/232576?redirectedFrom=yuppie&>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

muito bem remunerados. Nesta carta, os conceitos de *yuppie* e elfo se relacionam a fim de criar o tom cômico.

Elfos¹¹² são seres que fazem parte da mitologia e folclore nórdico e céltico. Em muitos RPGs e na cultura popular, elfos são comumente retratados como seres nobres, dotados de uma aparência invejável, habilidades excepcionais, exímia destreza, entre outras características incríveis. Logo, o humor apresentado na carta está relacionado a ideia de que a água consumida pelo personagem ilustrado é um produto exclusivo para aqueles que são parecidos com ele, ou seja, elfos.

Os tradutores optaram pela expressão “água mineral de marca” para manter a relação de exclusividade que há entre a bebida e quem pode consumi-la; o que é uma estratégia funcional. “Produtos de marca”, normalmente, costumam ser importados; o que afeta consideravelmente o seu preço e, conseqüentemente, delimita o público que detém o poder aquisitivo para consumi-los. Ainda, produtos de marca são popularmente conhecidos pela sua qualidade que, a rigor, se sobressai no mercado em relação aos demais – o que faz com que grupos mais privilegiados mantenham uma relação de afinidade por esse tipo de mercadoria. Então, em *Munchkin*, considera-se que a *Água Mineral de Marca* é algo exclusivo apenas de elfos porque estes são criaturas nobres e com paladar refinado.

Sugerimos como tradução alternativa o título “Água Gourmet”. A palavra *gourmet* já era consideravelmente popular no Brasil na época em que o *Munchkin Core Set* passou a ser comercializado no país. Se considerarmos que o adjetivo *gourmet* está relacionado a uma simples água, o tom cômico se encontra justamente nesse exagero, uma vez que a água se torna “especial” (leia-se “mais cara”) – o que, conseqüentemente, a torna um produto destinado a um grupo muito específico de consumidores.

¹¹² Cf. Anexo A – Figura A.27.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa procurou realizar uma análise qualitativa e descritiva que, por sua vez, se baseou em uma revisão da tradução de língua inglesa para língua portuguesa de algumas das cartas que compõem o *Munchkin Core Set*, a fim de demonstrar se o seu conteúdo humorístico foi apropriadamente localizado para o público brasileiro.

Primeiramente, partiu-se de uma análise de um gênero de jogo que é considerado uma das bases para a criação de *Munchkin*: o RPG. Foram abordados alguns aspectos técnicos referente a este gênero e também foi apresentada uma brevíssima parte de sua história, partindo da publicação do primeiro sistema oficial de RPG, criado por Ernest Gary Gygax e David Lance Arneson, o *Dungeons & Dragons*.

Em seguida, foram abordados detalhes sobre a origem do *Munchkin*, apresentando, primeiramente, a origem de seu nome e sua relação com um dos tipos mais populares de jogadores de RPG; o *munchkin*. Em seguida, discutiu-se brevemente sobre a chegada desse jogo ao Brasil pela editora Devir que, infelizmente, acabou não dando continuidade ao trabalho de localização desse *card game* no país. Foram também apresentadas informações concernentes à localização do *Munchkin* no Brasil a partir de 2012, quando a editora Galápagos Jogos passou a comercializá-lo em sua versão traduzida para a língua portuguesa.

A fim de apresentar um breve panorama sobre o público-alvo de *Munchkin*, foram apresentados alguns conceitos sobre a cultura *geek*, partindo de uma breve análise da origem do termo que define essa comunidade. Foi traçado um comparativo entre os termos *geek* e *nerd*, e concluiu-se que, embora as origens de ambos os termos sejam distintas, na prática, culturalmente ambos passaram a ter conotações praticamente sinônimas, uma vez que estes indivíduos apresentam interesses similares em relação aos diferentes setores de entretenimento voltados para o cinema, literatura, videogames, RPG; *card games*; *board games* etc. Ainda, também foi brevemente apresentado um aspecto que vergonhosamente macula a comunidade *geek*: o machismo. Foi exposto que, por mais que a participação feminina na comunidade *geek* tenha crescido tanto em relação à produção intelectual quanto ao consumo, as mulheres precisam constantemente lutar por representatividade e respeito em um espaço que é tão delas quanto dos homens. Ainda, também procurou-se levantar alguns questionamentos em relação a como o machismo pode se refletir, mesmo que de maneira discreta, em um jogo como o *Munchkin*.

Para conduzir a análise, primeiramente, foram selecionados 30 pares de cartas (totalizando 60) de *Munchkin Core Set*, com base em elementos de análise específicos, a fim

de estabelecer uma comparação entre os conteúdos em inglês e português. A análise foi conduzida à luz de reflexões teóricas pautadas em Localização, Tradução em Contextos Especializados, Multimodalidade na Tradução e Tradução de Conteúdos Humorísticos. Procuramos identificar quais foram os possíveis processos utilizados pelos tradutores Renato Sasdelli e Yuri Fang, da editora Galápagos Jogos – empresa responsável pela comercialização e localização do jogo no Brasil.

Todos os pares de cartas foram analisados detalhadamente, procurando cobrir todos os aspectos que vão desde o seu conceito de criação, em língua inglesa, até sua adequação cultural feita para o público-alvo brasileiro. A análise enfocou o título e a ilustração de cada uma das cartas selecionadas, considerando as demais informações textuais se estas se encaixassem nos critérios estabelecidos na seção 4.1 (Metodologia e Delimitação do *Corpus*). A partir desses critérios, foram demonstrados os supostos conceitos utilizados por Steve Jackson (criador do jogo) e John Kovalic (ilustrador) para desenvolverem essas cartas, também apresentando os possíveis caminhos percorridos pelos tradutores Yuri Fang e Renato Sasdelli para chegarem aos melhores resultados possíveis.

Procuramos oferecer sugestões de possíveis traduções para as cartas que apresentassem títulos “desafiadores”, ou seja, títulos com trocadilhos específicos em língua inglesa que poderiam dificilmente ser transportados para a língua-alvo. A carta *Stoned Golem* [Golem de (os que fumam a) Pedra] – cuja sugestão de tradução parece atender melhor às expectativas da proposta original – é um dos exemplos onde os aspectos culturais e linguísticos de uma cultura nem sempre podem ser precisamente transportados para a outra. Embora só ocorra uma vez ao longo da análise, a carta *Bad-Ass Bandana* [Bandana do Machão] poderia apresentar um título que não fosse tendencioso, a fim de criar um título inclusivo. Os tradutores por várias vezes apresentaram ótimas soluções para que as traduções fossem culturalmente apropriadas, como nas cartas *Loaded Die* [Dado Viciado], *Wannabe Vampire* [Paga Pau de Vampiro], *Broad Sword* [Espa-dona] – possivelmente a carta que foi melhor localizada –, *Wight Brothers* [Tíbio e Perônio – Cirurgia Ortopédica], *Ghoulfiends* [Noivampiras], entre outras.

Nem todas as cartas analisadas se relacionam diretamente ao *Dungeons & Dragons*. Porém, cartas como *Platycore* [Manticornitorrinco], *Harpies* [Harpias] e *Bullrog* [Balrog] demonstraram que foi exigido dos tradutores um olhar crítico para que fosse possível compreenderem quais eram as referências nas quais os criadores das cartas se basearam para dar-lhes um tom humorístico. Também foram identificadas sátiras específicas relacionadas a aspectos técnicos de sistemas de RPG como um todo, como em *Steal a Level* [Roubar um Nível] e *Boil an Anthill* [Massacre de Formigas com Água Fervendo].

Ainda que possa não parecer, a carta mais complexa do rol selecionado, possivelmente seja a *Gazebo* [Coreto Aterrorizante]. Seu conceito de criação parte de um contexto tão específico que, provavelmente, até mesmo para os aficionados por RPG a anedota não seja tão óbvia. Esse tipo de carta demonstra que até mesmo dentro um contexto já considerado especializado, como RPG, há diferentes camadas de conhecimento que nem sempre são tão perceptíveis ou facilmente acessíveis para o tradutor.

Assim como qualquer investigação que visa a produção de conhecimento, este estudo apresenta suas próprias limitações. Embora esta pesquisa se baseie num *card game* com enfoque em uma sátira ao RPG, o que por si só já é bem específico, essa especificidade cobre apenas os aspectos que se relacionam ao humor criado dentro do universo de *Munchkin*. Ainda, por se tratar justamente de uma análise com enfoque na localização de um produto com informações de caráter especializado e de tom humorístico, os aspectos, estratégias e apontamentos que dizem respeito a tradução deste tipo material podem se estender, mais especificamente, para as próprias expansões do jogo ou *card games* com propostas similares. Logo, uma das propostas para futuras pesquisas seria ampliar o *corpus* para análise e estabelecer uma comparação entre as diferentes edições e expansões de *Munchkin*, a fim de, por exemplo, contabilizar as ocorrências relacionadas às diferentes formas de construção de humor (e.g.: trocadilhos ou referências) – tanto em língua inglesa quanto para qualquer uma das outras 15 línguas para as quais o jogo é, até então, traduzido. Também é válido mencionar que a tradução de conteúdo humorístico caminha lentamente para conquistar seu espaço na academia, por isso acreditamos que jogos como *Munchkin* têm muito a oferecer para futuras jornadas acadêmicas que também enfoquem na tradução de conteúdos humorísticos nos variados setores de entretenimento.

De acordo com a proposta deste estudo, pode-se concluir que o *Munchkin* é um jogo bem localizado para o público-alvo brasileiro. Ainda que algumas das cartas analisadas possam apresentar algumas sugestões de tradução e apontamentos que podem ser considerados como observações negativas, de forma geral, a tradução destas cartas está muito boa – tanto que não houve necessidade de apresentarmos sugestões de tradução para todo o conteúdo analisado. Os tradutores responsáveis demonstraram que têm conhecimento do contexto no qual se baseia a proposta do jogo. Além disso, na maioria dos casos, eles apresentaram tentativas positivas de criar textos que se ligassem à cultura-alvo, ou seja, um público brasileiro *nerd/geek* que tem interesse por *card games*, RPG, sátiras, matar monstros, roubar tesouros e, metaforicamente (assim esperamos), apunhalar seus amigos e amigas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- APPELCLINE, S. **Designers & Dragons: The 70's Credits**. Colesville: Evil Hat Productions, 2014. 386 p.
- _____. **The (not-so) secret origin of D&D**, 2013. Disponível em: <<http://dnd.wizards.com/articles/features/not-so-secret-origin-dd>>. Acesso em: 22 de outubro de 2018.
- AUBERT, F. H. Língua como estrutura e como fato histórico-social: consequência para a terminologia. *In*: ALVES, I. M. (Org.). **A constituição da normalização terminológica no Brasil**. São Paulo: Humanitas, 2001, p. 11-15.
- AZENHA, J. J. **Tradução técnica e condicionantes culturais: primeiros passos para um estudo integrado**. São Paulo: Humanitas / FFLCH / USP, 1999.
- _____. Transferência cultural em tradução: contextualização, desdobramentos, desafios. **TradTerm**, v. 16, p. 37-66, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/46311/50074>>. Acesso em: 4 out. 2019.
- BACKE, E. L. Freaks & Geeks: A Cultural History of the Term “Geek”. **The Geek Anthropologist**, 17 out. 2014. Disponível em: <<https://thegeekanthropologist.com/2014/10/17/freaks-geeks-a-cultural-history-of-the-term-geek/>>. Acesso em: 18 nov. 2019.
- BAUER, M.W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. [Tradução de Pedrinho A. Guareschi]. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BAUM, L. F. **The Wizard of Oz**. Glastonbury: Glastonbury Books, 2008.
- BERNAL-MERINO, M. A. **The Localization of Video Games**. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Translation Studies Unit, Imperial College, London, 2013. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/01b5/3b858c0ae8e224862b5c2d05613a3796f61d.pdf>>. Acesso em: 09 mai. 2019.
- BORODO, M. Multimodality, translation and comics. **Perspectives: Studies in Translatology**, v. 23, n. 1, p. 22–41, fev. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- CABRÉ CASTELLVÍ, M. T.; DOMÈNECH, M.; MOREL, J.; RODRÍGUEZ, C. Las características del conocimiento especializado y la relación con el conocimiento general. *In*: M. T. Cabré Castellví, y J. Feliu (eds.). **La terminología científico-técnica: reconocimiento, análisis y extracción de información formal y semântica**. Barcelona: Institut Universitari de Lingüística Aplicada / Universitat Pompeu Fabra, 2001. p. 173-186.
- CADIEUX, P.; ESSELINK, B. GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. **The Globalization Insider**, 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110523100628/http://www.lisa.org/globalizationinsider/2002/03/gilt_globalizat.html>. Acesso em: 09 mai. 2019.
- CLUTE, J; GRANT, J. **The Encyclopedia of Fantasy**. New York: St. Martin's Griffin, 1999.
- DELABASTITA, D. **Wordplay and Translation**. 2. ed. New York: Routledge, 1996.

- DENZIN, N.; LINCOLN, Y. (eds.). **Handbook of Qualitative Research**. 3. ed. London: Sage, 2005.
- DIONISIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramento. *In*: KARWOSKI, A. M. GAYDECZKA, B. BRITO, K.S. (Org.). **Gêneros textuais: Reflexões e Ensino**. Palmas e União da Vitória: Kaygangue, 2005.
- _____. **Multimodalidades e Leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais**. v. 1, 1 ed. Recife: Pipa Comunicação, 2014.
- DIOT, R. Humor for Intellectuals: Can it Be Exported and Translated? – The Case of Gary Trudeau’s In Search of Reagan’s Brain. **Meta**, v. 34, n. 1, p. 84-87, 1989.
- ESSELINK, B. **A Practical Guide to Localization**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000.
- FREEMAN, R. 7 Female Comic Authors You Should Be Following – Some of the leading ladies of the comic industry. **odyssey**, 2016. Disponível em: <<https://www.theodysseyonline.com/7-female-comic-authors-you-should-be-following>>. Acesso em: 8 jan. 2020.
- GASOTO, A. C. G.; VAZ, T.R.D. A mulher gamer: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. **II Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação**. v. 2, n. 1. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/view/7116/pdf_23>. Acesso em: 17 set. 2019.
- GONÇALVES, L. S. Aspectos multimodais e identitários em tiras de Gervásio e Jandira. **PERcursos Linguísticos – Dossiê temático: linguagem humorística**. v. 7, n. 15, p. 264-279. 2017. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/15635/12006>>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- GNIPPER, P. Garotas Nerds e Geeks contam como enfrentam meios machistas. **Canaltech**, 26 nov. 2015. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/garotas-nerds-e-geeks-contam-como-enfrentam-meios-machistas-53115/>>. Acesso em: 19 set. 2019.
- GROSSMAN, A. Nerd and Anti-nerd. **io9**, 2009. Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/nerd-and-anti-nerd-5186501>>. Acesso em: 10 jan. 2020.
- HOUSE, J. **Translation Quality Assessment: Past and Present**. London/New York: Routledge, 2015.
- JACKSON, S. **GURPS: generic universal roleplaying system: modulo básico** [Tradução de Douglas Quinta Reis; revisão de Cynthia Monegaglia Fink]. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.
- _____. Munchkin by the numbers. *In*: LOWDER, J (ed.). **The Munchkin Book: The Official Companion**. Texas: Smart Pop, p. 1-14, 2016.
- JASKANEN, S. **On the inside track to Loserville, USA: strategies used in translating humour in two finnish versions of Reality Bites**. Dissertação de Mestrado – Department of English – University of Helsinki. Finland, 1999. Disponível em: <<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/19352>>. Acesso em 17 dez. 2019.
- KRESS, G.; CAREY, J.; OGBORN, J., et al. **Multimodal teaching and learning: the rhetorics of the science classroom**. London: Continuum, 2001.

- _____.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 2006.
- _____. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. London/New York: Routledge, 2010.
- KRIKMANN, A. Contemporary Linguistic Theories of Humour. **Folklore**, v. 33, p. 27-58, 2006. Disponível em: <<https://www.folklore.ee/folklore/vol33/>>. Acesso em 15 dez. 2019.
- LAKO, C. **Localization and Translation Studies**, 2012. Disponível em: <<http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A3100/pdf>>. Acesso em: 08 mai. 2019.
- LEIBOLD, A. The Translation of Humor; Who Says it Can't Be Done?. **Meta**, v. 34, n. 1, p. 109-111, 1989. Disponível em: <<https://www.erudit.org/fr/revues/meta/1989-v34-n1-meta323/003459ar/>>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- LUIZ, T. M. A analítica bermaniana na tradução do humor dos coveiros de Hamlet. **Revista Arredia**, Dourados, MS, Editora UFGD, v.1, n.1, 29-43, jul./dez, 2012.
- _____. Tradução de Humor: Algumas Considerações. **Transversal - Revista em Tradução**, Fortaleza, v. 2, p. 19-34, 2016.
- MAYORAL ASENSIO, R. Specialised translation: A concept in need of revision. **Babel**, v. 53, p. 48-55, jan., 2007.
- MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- NORD, Christiane. **Text analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation – Oriented Text Analysis**. 2. ed. Amsterdam: Rodopi, 2005.
- _____. **Defining translation functions: the translation brief as a guideline for the trainee translator**. 1997. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9208/9484>>. Acesso em: 12 mai. 2019.
- OLIVEIRA HARDEN, A. R. A tradução e o mundo técnico-científico: a pesquisa em História da Tradução como resgate do humano. *In*: ROSCOE-BESSA, C.; BELL-SANTOS, C.; LAMBERTI, F. (Orgs.). **A tradução em contextos especializados**. Brasília: Editora Verdana, 2015. p. 15-30.
- OLIVEIRA, J. #DiaDoOrgulhoNerd: três pesquisas sobre o geek brasileiro. **PROPMARK**, 2018. Disponível em: <<https://propmark.com.br/mercado/diadoorgulhonerd-tres-pesquisas-sobre-o-geek-brasileiro/>>. Acesso em: 10. jan. 2020.
- O'SULLIVAN, C. Introduction: Multimodality as challenge and resource for translation. **JoSTrans**, n. 20, p. 2-14, 2013. Disponível em: <https://www.jostrans.org/issue20/art_osullivan.pdf>. Acesso 11 dez. 2019.
- PIMENTEL, J. Traduções brasileiras de textos especializados nos últimos sessenta anos e visibilidade dos tradutores. **Calidoscópico**, v. 15, n. 3, set/dez, 2017. p. 567-576.
- POLCHLOPEK, S.; AIO, M. A. Tradução técnica: armadilhas e desafios. **Tradução & Comunicação – Revista Brasileira de Tradutores**, n. 19, p. 101-113, 2009.

- POPA, D. **Language and Culture in Joke Translation**. v 15, p. 153-159, 2004. Disponível em: <<http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A3657/pdf>>. Acesso em: 25 out. 2019.
- POSTOLEA, S. **Translating in a specialized context: challenges and risks**, 2016. Disponível em:<https://www.researchgate.net/publication/304062105_TRANSLATING_IN_A_SPECIALIZED_CONTEXT_CHALLENGES_AND_RISKS>. Acesso em: 23 de jun. 2019.
- PYM, A. **The Moving Text: Localization, Translation and Distribution**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004.
- _____. **Localization: On its nature, virtues and dangers**. 2005. Disponível em: <<http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/loclinguistics.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2019.
- _____. Globalization and the Politics of Translation Studies. **Meta: Translators' Journal**, v. 51, n. 4, p. 744-757, 2006. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242371895_Globalization_and_the_Politics_of_Translation_Studies>. Acesso em: 07 mai. 2019.
- _____. **Website Localization**, 2010. Disponível em: <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/2009_website_localization_feb.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2018.
- RABELLO, C.; MÜLLER, A. F. A tradução de textos aerotécnicos: um estudo de caso em uma MRO. **Aviation in Focus**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 67-75, 2012.
- REBECHI, R. R. **A tradução da culinária típica brasileira para o inglês: um estudo sob o enfoque da linguística de corpus**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-29092015-162829/pt-br.php>>. Acesso em: 18 nov. 2019.
- RODRIGUES, C. C. **Tradução e diferença**. 1. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- ROGERS. M. **Specialised Translation: Shedding the 'Non-Literary' Tag**. London: Palgrave MacMillan, 2015.
- ROSAS, M. **Tradução de humor: transcribando piadas**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- _____. Por uma teoria da tradução do humor. **D.E.L.T.A.**, v. 19: Especial, n. 3, p. 133-161, 2003. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/delta/article/view/38348>>. Acesso em: 24 out. 2019.
- ROSCOE-BESSA, C.; AQUINO, J. S.; BORGES, R. B. O. **A tradução-substituição**. 1. ed. Brasília, DF: Editora do Centro, 2010.
- _____; AQUINO, J.; BORGES R. **O local e o universal na tradução de produtos cosméticos e comestíveis**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora 7 Letras, 2014.
- ROSS, A. **The Language of Humour**. Routledge: London, 1998.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. 2. ed. São Paulo: Ed Brasiliense, 2003.
- SANTOS, P. S.; SILVA, F. H. A construção do sentido em anúncios publicitários: uma análise dos processos intertextuais e dos elementos multimodais. **MEMENTO**, n. 2, v. 9, 2018. Disponível em: <http://periodicos.unincor.br/index.php/memento/article/download/456/6/pdf_136>. Acesso em: 19 nov. 2019.

- SCHÄLER, R. Localization. *In*: BAKER, M. (Ed.); SALDANHA, G (Ed.). **Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. 2. ed. London: Routledge, 2009. p. 157-161.
- SCOTT, J. W. **Gênero: uma categoria útil para análise histórica** [Tradução de Christine Rufino Dabat e Maria Betânia Ávila], 1990. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/185058/mod_resource/content/2/G%C3%AAnero-Joan%20Scott.pdf>. Acesso em: 17 set. 2019.
- SPIES, K. Gatekeeping: How Women Are Kept Out of Nerd Culture. **Odyssey**, 19 abr. 2016. Disponível em: <<https://www.theodysseyonline.com/gatekeeping-women-nerd-culture>>. Acesso em: 20 set. 2019.
- SUAU JIMÉNEZ, F. **La traducción especializada: (en inglés y español en géneros de economía y empresa)**. Madrid: Arco/Libros, s.l., 2010.
- TOCCI, J. **Geek cultures: media and identity in the digital age**. Tese (Doutorado em Comunicação) – University of Pennsylvania. Pennsylvania, 2009. Disponível em: <<https://repository.upenn.edu/dissertations/AAI3395723/>>. Acesso em: 15 nov. 2019.
- TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.
- TUFAILE, C. **Tradução jurídica e terminologia: aprendendo a traduzir com tarefas**. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília (UnB). Brasília, 2018. 237 f. Disponível em: <https://www.repositorio.unb.br/bitstream/10482/33881/1/2018_CinthiaTufaile.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2019.
- TWARK, J. E. **Humor, satire, and identity: eastern German literature in the 1990s**. Berlin: De Gruyter, 2007.
- VAN LEEUWEN, T. Multimodality. *In*: SIMPSON, J. (Ed.). **The Routledge handbook of applied linguistics**. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.
- VIDAL, C D. **Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers**. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Florianópolis, SC, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/94984/299809.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 20 nov. 2019.
- Z. The Nerd vs. Geek Debate (and Why We Don't Need to Have It). **Hipster, please!**, 2009. Disponível em: <<http://hipsterplease.blogspot.com/2009/05/nerd-vs-geek-debate-and-why-we-dont.html>>. Acesso em: 3 jan. 2020.
- ZACCHI, V. J.; HEBERLE, V. Dossiê 1: Multimodalidade e o Ensino de Línguas – Apresentação. **Travessias Interativas**, n. 16, v. 8, p. 8-11, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/Travessias/issue/view/734/76>>. Acesso em 10 dez. 2019.

ANEXOS

ANEXO A – Figuras utilizadas como exemplos ao longo da análise (seção 4.2) das cartas selecionadas para esta pesquisa.

Figura A.1 - *Mad Max: Fury Road* (2015)



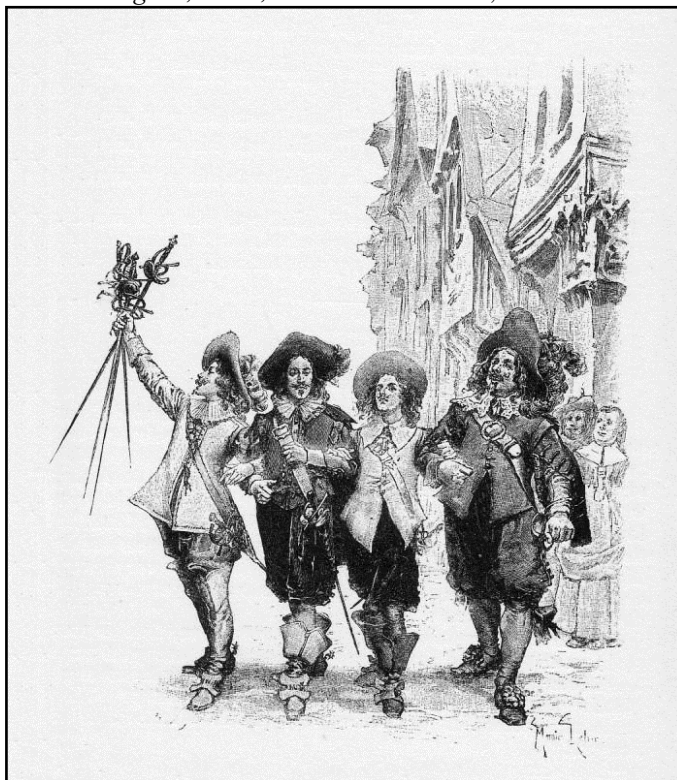
Fonte: <<https://theplaylist.net/wp-content/uploads/2016/05/mad-max-fury-road-movie-1-1.jpg>>.

Figura A.2 - Broadsword



Fonte: <<https://sabersmith.com/product/broadsword/>>.

A.3 - *D'Artagnan, Athos, Aramis and Porthos*, de Maurice Leloir



Fonte: <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Dartagnan-musketeers.jpg>>.

Figura A.4 - *The Balrog of Morgoth*, de James Bousema



Fonte: <<https://www.artstation.com/artwork/qygW2>>.

Figura A.5 – Um gazebo nada aterrorizante



Fonte: <https://comps.canstockphoto.com/fancy-gazebo-in-a-park-stock-photo_csp21273222.jpg>.

Figura A.6 – *A Club of Gentlemen* (1730), de Joseph Highmore

Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Joseph_Highmore_-_A_Club_of_Gentlemen_-_Google_Art_Project.jpg>.

Figura A.7 – *The Sisters*¹¹³

Fonte: <<https://tvline.com/2015/09/01/brides-dracula-tv-pilot-greg-berlanti-nbc/>>.

Figura A.8 – Harpia (Forgotten Realms | D&D – 4ª Edição)



Fonte: <<https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Harpy?file=Harpy%20-%20Dave%20Allsop.jpg>>.

¹¹³ Da esquerda para direita: Florina Kendrick, Monica Bellucci e Michaela Bercu – as “irmãs” do filme *Bram Stoker's Dracula*, dirigido por Francis Ford Coppola.

Figura A.9 – Hipogrifo



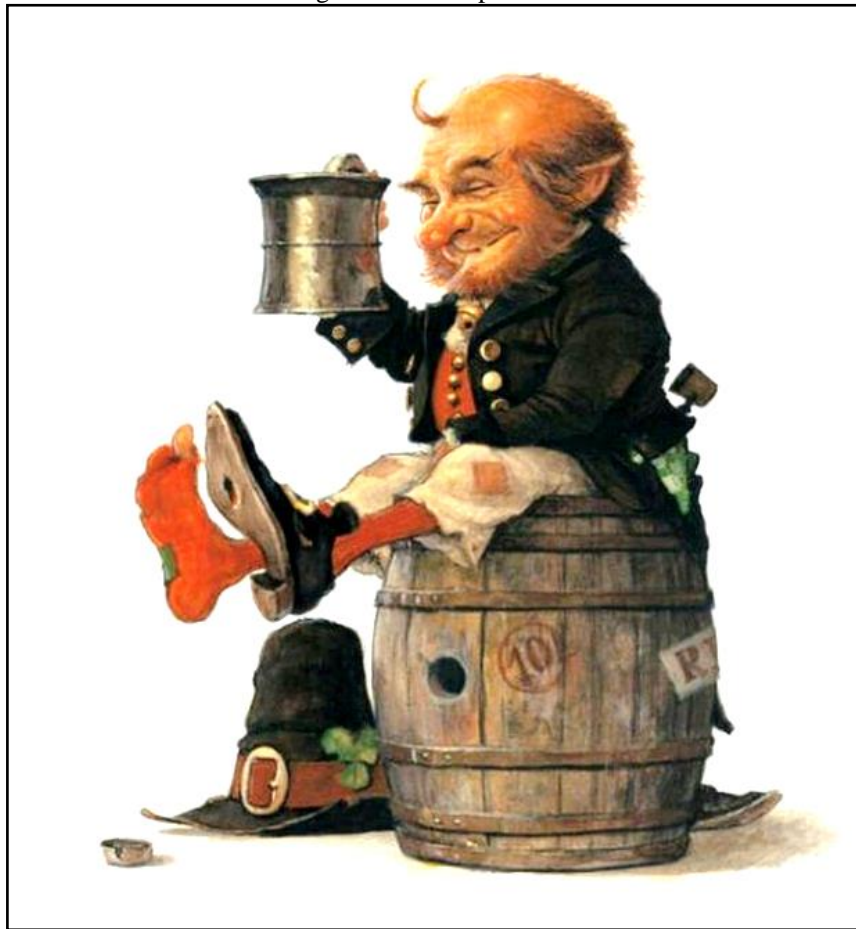
Fonte: <https://mythology.wikia.org/wiki/Hippogriff?file=Hippogriff_7.jpg>.

Figura A.10 – Grifo



Fonte: <https://www.simbolos.com.br/wp-content/uploads/2019/11/sh_grifo_1191069535.jpg>.

Figura A.11 – Leprechaun



Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/0a/d1/dc/0ad1dcd06b33e259fced56a771230c81.png>>.

Figura A.12 – Limburger



Fonte: <<https://www.amazon.com/Limburger-St-Mang-6-35-ounce/dp/B00NU9L07U>>.

Figura A.13 – Halfling



Fonte: <<http://solternion.pbworks.com/w/page/99174254/5E%20Halflings>>.

Figura A.14 – Maça com flanges



Fonte: <<https://www.medieval-weaponry.co.uk/acatalog/ah6081-medieval-mace-london-museum-920-1.jpg>>.

Figura A.15 – *Clueless* (1985)¹¹⁴

Fonte: <<https://www.hellomagazine.com/film/2017102343408/alicia-silverstone-dresses-up-clueless-character-cher-horowitz/>>.

Figura A.16 – Maul



Fonte: <<https://collection.pukeariki.com/objects/40237>>.

¹¹⁴ Da direita para esquerda: Stacey Dash, Alicia Silverstone e Brittany Murphy.

Figura A.17 – Zé do Caixão



Fonte: <<https://www.dm.com.br/wp-content/uploads/2018/01/z%C3%A9-do-caix%C3%A3o.jpg>>.

Figura A.18 – Troll (*Pathfinder: Kingmaker*)

Fonte: <<https://pathfinderkingmaker.fandom.com/wiki/Troll?file=Trolls.jpg>>.

Figura A.19 – Mantícora (D&D – 5ª Edição)



Fonte: <<https://www.dndbeyond.com/monsters/manticore>>.

Figura A.20 – Nível

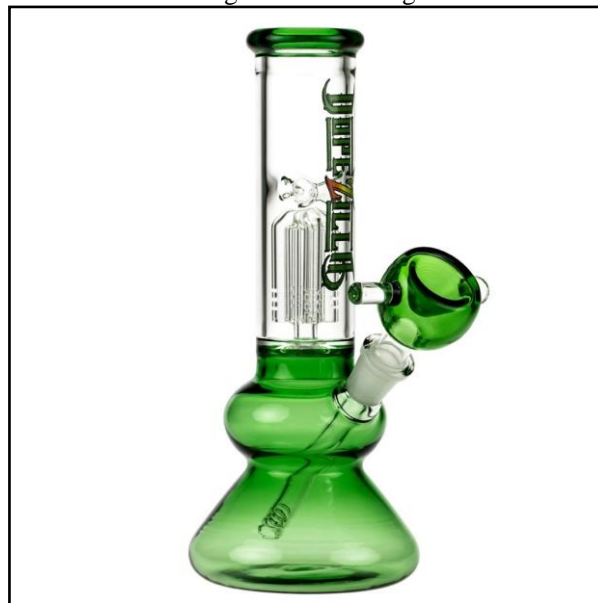


Fonte: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61vwAhzZIBL._SY450_.jpg>.

Figura A.21 – *Stone Golem*, de twopixels

Fonte: <<https://www.turbosquid.com/3d-models/stone-golem-rigged-3d-max/809307>>.

Figura A.22 – Bong

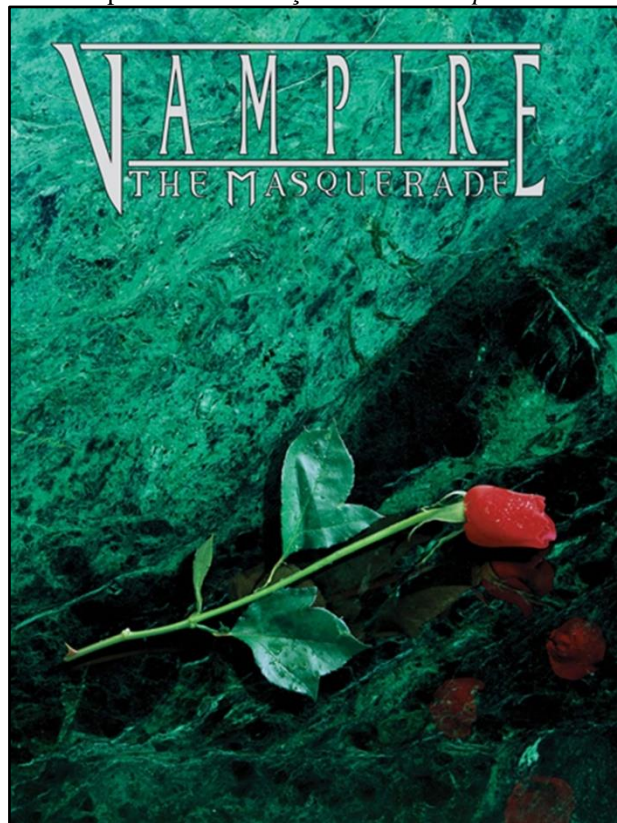


Fonte: <<https://www.grasscity.eu/dopezilla-glass-tokyo-dope-beaker-ice-bong-with-tree-perc.html>>.

Figura A.23 – Alabarda

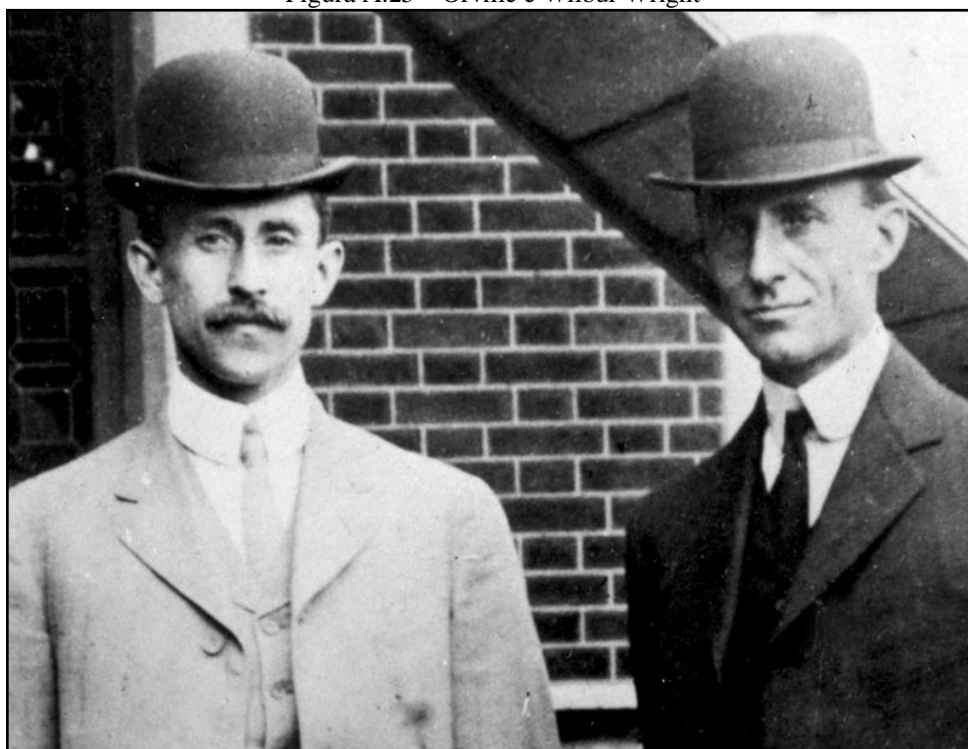


Fonte: <https://julianoliva.com/767-large_default/medieval-halberd.jpg>.

Figura A.24 – Capa da terceira edição do livro *Vampire: The Masquerade*

Fonte: <https://whitewolf.fandom.com/wiki/Vampire:_The_Masquerade_Revised_Edition?file=Vtmrevised.jpg>.

Figura A.25 – Orville e Wilbur Wright

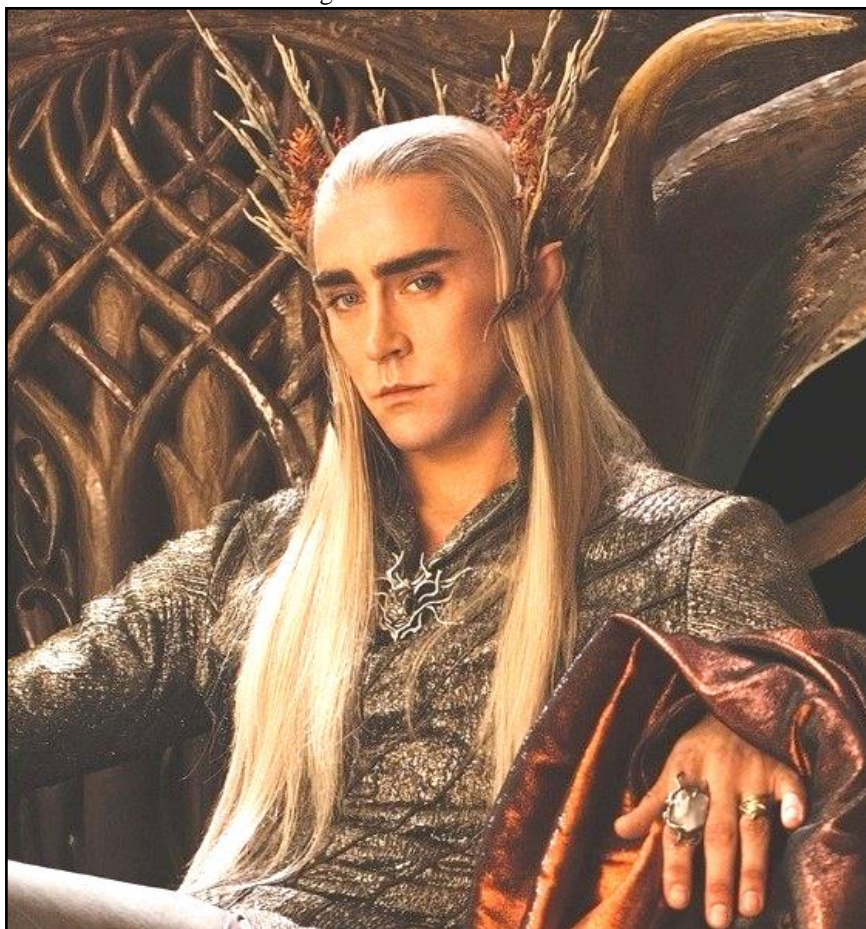


Fonte: <https://battlefieldleadership.com/wp-content/uploads/2018/01/WrightBrothers_Bio.jpg>.

Figura A.26 – Tíbio e Perônio¹¹⁵

Fonte: <<https://revistagalileu.globo.com/Caminhos-para-o-futuro/Desenvolvimento/noticia/2016/07/la-vem-o-tibio-e-o-peronio.html>>.

¹¹⁵ Os personagens foram interpretados por Flávio de Souza (à esquerda) e Henrique Stroeter (à direita).

Figura A.27 – Thranduil¹¹⁶

Fonte: <https://lotr.fandom.com/wiki/Thranduil?file=Thranduil_throne_-_DoS.jpg>.

¹¹⁶ O personagem foi interpretado por Lee Pace no filme *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012).