Aline de Mello Sanfelici
Flávia Azevedo
Organizadoras

Tradução Literária Multifacetada

Pesquisas em prosa,poesia, RPG e localização de jogos

fi

TRADUÇÃO LITERÁRIA MULTIFACETADA

TRADUÇÃO LITERÁRIA MULTIFACETADA

PESQUISAS EM PROSA, POESIA, RPG E LOCALIZAÇÃO DE JOGOS

Organizadoras
Aline de Mello Sanfelici
Flávia Azevedo

Diagramação: Marcelo Alves

Capa: Gabrielle do Carmo

A Editora Fi segue orientação da política de distribuição e compartilhamento da Creative Commons Atribuição-Compartilhalgual 4.0 Internacional
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T763 Tradução literária multifacetada: pesquisas em prosa, poesia, RPG e localização de jogos [recurso eletrônico] / Aline de Mello Sanfelici e Flávia Azevedo (orgs.). – Cachoeirinha : Fi, 2025.

137p.

ISBN 978-65-5272-100-6

DOI 10.22350/9786552721006

Disponível em: http://www.editorafi.org

1. Tradução literária – Pesquisa. I. Sanfelici, Aline de Mello. II. Azevedo, Flávia.

CDU 82-1/-9=03

Catalogação na publicação: Mônica Ballejo Canto – CRB 10/1023

SUMÁRIO

Introdução 7

Aline de Mello Sanfelici

Flávia Azevedo

1 13

Guimarães rosa em tradução: a questão metafísica-religiosa e poética

Gilson Faria Albuquerque

Aline de Mello Sanfelici

2 45

Do nazismo alemão à extrema direita contemporânea: adaptação criativa do poema '*Daddy*' para o contexto brasileiro

Julia Royer

Flávia Azevedo

3 69

Lovecraft intersemiótico: do conto ao Rpg

Lyah Sala Dannemann

Aline de Mello Sanfelici

4 99

Legendagem de South Park para o português brasileiro: os desafios do processo de localização

Talisson Subtil Vogelmann

Marcos Guilherme de Souza Ferraz

Flávia Azevedo

Mini biografia dos autores 135

INTRODUÇÃO

Aline de Mello Sanfelici
Flávia Azevedo

Um dos pilares principais da pesquisa no ensino superior é a produção e divulgação de conhecimento. Apesar de grande parte da população acreditar que o trabalho do professor universitário consiste basicamente em 'dar aulas', o que por si só já é uma grande tarefa, existe todo um universo de atividades e projetos que acontecem fora da sala de aula envolvendo docentes e discentes. Este universo abarca, dentre outras coisas, a realização de pesquisa e a sua respectiva divulgação, com alcance externo à instituição. O objetivo deste livro é dar visibilidade para uma pequena parte desta produção acadêmica, que existe como desdobramento das disciplinas de literatura e tradução na grade do curso de Letras Inglês da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Nosso curso de Licenciatura em Letras Inglês da UTFPR, possui uma grade inovadora, cujo objetivo é formar o professor-pesquisador. Acreditamos que, além dos conhecimentos específicos da área e da parte didática que envolve a complexa arte de lecionar, o professor precisa ter uma boa base de pesquisa em sua formação, tanto para continuar produzindo conteúdo a partir de suas experiências com a prática docente como para ter uma formação continuada. Com condições de trabalho cada vez mais precárias e falta de planos de carreira que viabilizem a realização de cursos de capacitação, o professor que deseja se manter atualizado precisa ter muita autonomia e força de vontade para continuar seus estudos depois que sai da universidade e entra no mercado de trabalho.

Nossa grade é composta por trilhas que tem como objetivo ampliar o leque de conhecimento e pesquisa dos nossos alunos ao longo da graduação. Diferentemente dos cursos tradicionais, e de modo a evitar que os estudantes se sintam desorientados, sem saber qual rumo seguir no seu trabalho final, ofertamos várias disciplinas de caráter obrigatório que se chamam Grupos de Pesquisa (GP). Essas disciplinas possibilitam aos estudantes o conhecimento mais aprofundado das diversas áreas de atuação e pesquisa na licenciatura em questão.

Ao longo do curso, o aluno precisa passar por quatro destes grupos de pesquisa, sendo dois deles de caráter extensionista, ou seja, ao final precisam produzir algum tipo de material que tenha aplicação prática, e dois de caráter de pesquisa, resultando em um aprofundamento teórico e analítico no formato de artigo ou monografia. Os alunos têm muita liberdade de escolha, já que ofertamos GPs em áreas diversas: Tradução, Literatura, Estudos dos Sons da Fala, Tecnologias, Formação Docente e Letramentos, Cognição, Linguagem e Ensino, Português para falantes de outras línguas, Aquisição e Ensino de Inglês como língua estrangeira e Cultura e ensino de línguas estrangeiras.

Em cada um dos GPs, o aluno desenvolve ao longo do semestre uma pesquisa de pequeno escopo. Para isso, segue procedimentos como delimitar o tema, escolher e estudar a bibliografia pertinente, gerar e analisar dados e, por fim, apresentar seus resultados em um evento acadêmico denominado SEPEL (Seminário de Pesquisa em Letras). Como desdobramento, também temos a publicação dos resumos da pesquisa no caderno do evento. Ou seja, ao final do curso, nosso aluno passa por pelo menos 4 grupos de pesquisa e extensão em áreas de sua livre escolha, faz quatro apresentações formais em evento acadêmico e publica quatro resumos. Isso, em si, já é inovador e proporciona uma experiência e formação riquíssimas aos nossos estudantes.

Mas qual seria a relação desses grupos de pesquisa com esta publicação? Frequentemente, é a partir dessas experiências com pesquisa que nosso aluno direciona seus trabalhos de conclusão de curso (TCC). Muitos TCCs são desdobramentos de pesquisas desenvolvidas em alguns dos GPs. Isso faz com que nosso aluno tenha uma visão mais clara sobre suas áreas de interesse e desenvolva seu trabalho de TCC com mais facilidade e mais maturidade..

Os trabalhos apresentados nos capítulos deste livro são oriundos de TCCs da área de tradução, literária e não literária. Diferentemente da grade da maioria das Licenciaturas, nosso curso possui duas disciplinas obrigatórias de tradução, onde os alunos têm um primeiro contato com o universo da tradução técnica e da tradução literária. Essas disciplinas obrigatórias foram incluídas na grade do curso novo porque já na extinta grade do curso de Licenciatura de Letras Português-Inglês, muitos alunos demonstravam interesse em desenvolver seus TCCs dentro da área de Tradução. Além disso, uma boa parte dos alunos egressos acaba atuando nessa área profissional que encontra-se em plena expansão.

Os artigos deste livro refletem o interesse dos nossos alunos por duas áreas específicas: tradução literária, tanto nos gêneros de prosa e de poesia, assim como no processo de transposição da literatura para o RPG e localização de jogos.

O capítulo assinado por Gilson Albuquerque e Aline Sanfelici se debruça sobre o caso de Guimarães Rosa, e detalha o impasse entre o que tradutores julgavam que deveria ser enfoque da tradução, e o que o próprio autor elencava como elementos fundamentais a serem preservados a partir de seus textos. O capítulo relata como o processo tradutório costumava ser devidamente acompanhado pelo autor, a partir de trocas de correspondência com os seus tradutores de idiomas

diversos. Porém, quando uma importante tradutora dos Estados Unidos não teve esse acompanhamento, ela acabou por focar no aspecto sertanejo, enquanto que para Rosa o principal era levar ao idioma estrangeiro o sentido poético e a ênfase na camada metafísica de seus escritos. Neste capítulo, analisamos a tradução em pauta e propomos retraduções quando conveniente. A partir desse processo, refletimos sobre o caso pensando, entre outros pontos, na própria autonomia do tradutor em escolher por si mesmo os aspectos a serem enfatizados numa dada tradução.

O trabalho de Júlia Royer e Flávia Azevedo, de natureza qualitativa, analisa as principais características do poema confessional "*Daddy*", de Sylvia Plath, em dois contextos tradutórios bastante distintos: uma tradução feita por Marina Della Valle (2006), onde o aspecto confessional da obra está preservado, e a reinserção de "*Daddy*" em um novo contexto, a adaptação do poema para uma conjuntura brasileira contemporânea, criticando o movimento crescente de extrema direita no Brasil, analisando aspectos estéticos, culturais e temporais. Este trabalho mostra a amplitude das possibilidades que a tradução poética viabiliza, problematizando as dificuldades de se estabelecer diferenças entre conceitos chave na área, como tradução/adaptação.

O capítulo de Lyah Dannemann e Aline Sanfelici, por sua vez, discute a transposição do conto "O chamado de Cthulhu", de H. P. Lovecraft, para o Role Playing Game (RPG). A análise é construída atentando-se para os processos de transposição das personagens, temáticas e cenários, principalmente. A discussão é feita à luz da teoria do fantástico de Todorov, com a teorização de Julio Plaza a respeito da tradução intersemiótica, especificamente em seus eixos icônico, indicial e simbólico. O artigo discute aspectos como a criatividade e as correspondências com o conto na elaboração dos personagens para o

RPG, enfatizando a multiplicidade de versões possíveis para esse processo.

Por fim, no último texto deste volume, Talisson Volgelmann, Marcos Guilherme Souza Ferraz e Flávia Azevedo desenvolvem uma análise do processo de localização da legendagem do game "*South Park: The Fractured But Whole"*, que foi lançado no mercado brasileiro com opções de jogo legendadas. O objeto de estudo é interessante para análises e reflexões acerca do processo de "localização", especialmente por se basear em um desenho animado intimamente ligado à cultura norte-americana e ter um conteúdo linguístico carregado de sentidos voltados para o público estadunidense. A pesquisa se limitou à análise semântica, uma vez que o processo de legendagem possui um foco no código textual do produto localizado.

A qualidade dos trabalhos desenvolvidos reforça o caráter interdisciplinar do nosso curso, e mostra como a inserção de disciplinas de tradução na grade (algo incomum em cursos de licenciatura), enriquece a formação do nosso discente. Esperamos que a leitura deste livro fomente o conhecimento sobre as possibilidades diversas da pesquisa em estudos da tradução, e ajude a dar a visibilidade merecida para esse campo tão importante da área de Letras.

1
GUIMARÃES ROSA EM TRADUÇÃO: A QUESTÃO METAFÍSICA-RELIGIOSA E POÉTICA

Gilson Faria Albuquerque
Aline de Mello Sanfelici

Introdução

A leitura da obra de Guimarães Rosa costuma impressionar quem se dispõe a tal exercício. São textos ricos em sua forma e conteúdo. Chamam muito a atenção o vocabulário carregado de neologismos, as inversões sintáticas, os diálogos marcados pela oralidade, o abuso da musicalidade dos sons das palavras, criando assim uma poetização da linearidade da prosa. O leitor se depara ainda com o misticismo dos textos, com personagens que quase sempre procuram explicar os fatos do cotidiano, não com a lógica milimétrica que pede a racionalidade, mas usando uma lente transcendental, que procura enxergar significados para além dos fatos, personagens que acreditam na vontade do destino e influência de seres do desconhecido. As reflexões dos personagens servem também para a própria reflexão da vida do leitor, que encontra muitos novos significados para ajudar na procura de respostas para questões e conflitos internos.

No posfácio da 22ª edição de *Grande Sertão: Veredas* (2019), há o registro de uma carta de Clarice Lispector destinada a Fernando Sabino. Nessa correspondência de 11 de dezembro de 1956, Clarice não só elogia: "Não sei até onde vai o poder inventivo dele, ultrapassa o limite do imaginável. (...) A linguagem dele, tão perfeita, também de entonação, é diretamente entendida pela linguagem íntima da gente (...)", como também fala do seu papel como produto de ressignificação: “O livro está

me dando uma reconciliação com tudo, me explicando coisas adivinhadas, enriquecendo tudo. (...) Sei que estou meio confusa, mas vai assim mesmo, misturado.". Essa é a experiência que se espera da leitura de Rosa, em seu próprio chão, a língua portuguesa. Porém, surge o questionamento: seria possível transportar essa riqueza literária para outra língua, especialmente sem sacrificar significados ou elementos linguísticos?

Neste trabalho, veremos que Guimarães Rosa estava atento a explicar aos seus tradutores, por meio de correspondências, a forma como gostaria de ver sua obra em outras línguas. O autor tinha ciência de que a tradução é uma tarefa na qual não há exatidão, que se precisa fazer escolhas em detrimento de outras, sendo necessário decidir o que será valorizado na escolha de palavras e o que será deixado de lado na hora de representar uma obra em outra língua. Ao estudarmos o conteúdo das cartas trocadas entre Rosa e seus tradutores, encontramos diversas pistas do que ele gostaria que fosse valorizado. Para a realização desse trabalho, consideramos sobretudo o conteúdo da carta que o autor escreveu ao tradutor italiano Edoardo Bizzarri, na data de 25 de novembro de 1963, na qual Rosa elencou os pontos que entendia serem os fundamentais na escrita de seus livros, e que, portanto, seriam as partes que deveriam ser priorizadas na tradução. Rosa propôs uma pontuação a cada elemento, hierarquizando explicitamente diferentes aspectos do texto, como veremos mais para a frente neste texto.

No entanto, apesar de Guimarães Rosa ter se dedicado a conversar com os tradutores em busca de uma tradução mais próxima do que ele tinha como objetivo, o escritor não trabalhou com todas as pessoas que se propuseram a traduzir sua obra. O caso mais pertinente para o nosso trabalho é o do livro *Primeiras Estórias* (2019), que foi traduzido com o título de *The Third Bank of the River and Other Stories* (1968) pela

tradutora Barbara Shelby, sobretudo o conto "Nenhum, nenhuma" presente no livro e sua respectiva tradução, intitulada "No man, no woman". Nessa tradução, Rosa teve pouco ou quase nenhum envolvimento. Por esse motivo, constatamos que a tradutora se distanciou da construção poética e metafísica no conto, optando por uma escrita mais explicativa nas partes mais desafiadoras do conto, além de deixar o texto mais corrido ao fazer alterações de sentido e pontuações.

Shelby não teve do escritor o mesmo nível de direcionamento que os outros tradutores anteriores a ela, e acabou recebendo de Rosa a "bênção" de ter a liberdade de fazer escolhas vocabulares e sintáticas conforme o que acreditava ser melhor (como evidenciado pela própria tradutora). Essa autonomia pode ser vista como algo positivo ou negativo, dependendo do tradutor. Positivo no sentido de que ele consegue fazer sua tradução sem pressão externa. Entretanto, pode ser algo negativo, principalmente levando-se em conta que se trata da obra de um dos escritores mais aclamados da língua portuguesa e da cultura brasileira. Não seguir orientações e desejos deste escritor pode significar a perda de identidade e escolhas propositalmente elaboradas por ele. E se Guimarães Rosa separou e arquivou com todo cuidado as correspondências ditas acima, podemos imaginar que assim o fez porque ele queria e sabia que um dia esses registros seriam importantes. Todavia, até que ponto é realmente vantajoso e significativo para uma tradução moderna seguir as orientações de um escritor que preparou uma espécie de "manual" de tradução antes dos grandes debates dos teóricos da área?

Em vista disso, sabendo da existência dessas cartas, entendemos ser primordial um estudo como o aqui conduzido, em que se reflete sobre os elementos mais importantes do texto descritos por Guimarães

Rosa, o metafísico e o poético. Analisaremos a tradução de Shelby considerando esses elementos e, quando conveniente, proporemos retraduções visando a leitura aberta ao metafísico e ao religioso.

Cabe destacar que esta pesquisa foi conduzida como trabalho final de curso de graduação em Letras, em 2021, e previamente divulgada neste formato e em formato de artigo científico. Aqui, trazemos um recorte do estudo realizado, com as devidas modificações necessárias.

Rosa e as correspondências com os tradutores

Um tradutor costuma fazer seu trabalho tendo como modo de consulta a própria obra a ser traduzida, alguns dicionários, glossários, possivelmente traduções anteriores e, com muita sorte, esse profissional pode recorrer a algum manual de tradução deixado pelo escritor acerca de determinados vocábulos desse que concebeu a obra. Consultas ao revisor e especialistas na obra do escritor também são meios dos quais o tradutor pode se apoiar para auxiliar em seu ofício. Os escritores, em geral, são figuras que raramente participam da tradução de seus livros. E aqui, não é feita à toa a escolha do advérbio "raramente", pois por mais que algo seja muito pouco comum de acontecer, sempre haverá aqueles casos especiais em que algo destoa da baixa probabilidade e acaba por acontecer no mundo. E um desses raros eventos de haver um tradutor conversando direta e continuamente com seus escritores, encontramos um caso mais raro ainda, um raríssimo acontecimento dentro de um horizonte de eventos: o grande número de correspondências trocadas entre João Guimarães Rosa e os tradutores Edoardo Bizzarri (italiano), Curt Meyer-Clason (alemão) e Harriet de Onís (inglês). Leila Cristina de Darin e Arlete Borba da Silva (2021) destacam a documentação de 372 cartas trocadas entre 1958 e 1967,

demonstrando o quanto Rosa estava envolvido e se dedicava diretamente na tradução de sua obra em diferentes idiomas. Essas correspondências não só foram de grande utilidade para os tradutores que participaram diretamente daquele momento, mas também servem para que, nos dias de hoje, tanto estudiosos da obra rosiana, bem como outros novos tradutores, possam se beneficiar desses documentos e encontrar ali uma riqueza de detalhes sobre o pensamento do escritor acerca de seu próprio texto e uma vasta fonte de consulta para a tomada de decisões sobre como agir no ofício da tradução.

Essa profusão de registros surge da vontade que Guimarães Rosa tinha em fazer sua obra ser entendida em outras línguas da mesma forma que ele a concebeu em sua própria língua. Em sua escrita, o escritor buscava surpreender o leitor, desafiá-lo, colocar no papel uma sequência de palavras que valorizassem a arte literária. E, desse modo, esperava o mesmo dos tradutores, como afirmado por Darin e Silva (2021) que ressaltam esse pensamento de Rosa:

> Sua repulsa pelo lugar-comum, a necessidade de embelezar a língua, tornando-a mais plástica e flexível, e o desejo de criar uma obra viva, pulsante, que gerasse fascínio e que fosse eficaz em 'tocar' o leitor constituíam o fio condutor de suas sugestões e observações aos tradutores (Darin e Silva, 2021, p. 275).

Para comprovar essa visão do escritor acerca de seu próprio texto, as pesquisadoras demonstram um trecho de uma carta de Rosa direcionada à tradutora Harriet de Onís:

> A Sra. terá notado que, no livro todo, raríssimas serão as fórmulas usuais. A meu ver, o texto literário precisa ter gosto, sabor próprio – como na boa poesia. O leitor deve receber sempre uma pequena sensação de surpresa – isto é, de vida. Assim, penso que nunca se deverá procurar, para a tradução, expressões já cunhadas, batidas e cediças, do inglês. Acho, também, que as palavras devem fornecer mais do que o que significam. As palavras devem

> funcionar também por sua forma gráfica, sugestiva, e sua sonoridade, contribuindo para criar uma espécie de "música subjacente". Daí o recurso às rimas, às assonâncias, e, principalmente, às aliterações. Formas curtas, rápidas, enérgicas. Força, principalmente. (Rosa apud Vaz, 2012, p. 47, citado em Darin e Silva, 2021, p. 276).

A partir dessa visão do escritor, descobrimos que ele tinha em mente exatamente o público ao qual deseja alcançar também a partir das traduções. Neuma Cavalcante (2006), ao analisar as mais diversas cartas de Rosa, entende que o escritor trabalhava com quatro diferentes tipos de leitor em mente: o leitor comum; os leitores especializados, o crítico literário e o tradutor. Dos tipos citados, vemos que os três últimos são o tipo de leitores que olham para o texto de forma mais atenta. Mas o primeiro, o leitor comum, Rosa espera que seja esforçado, é o que revelam as palavras de Cavalcante: "pois se ele, Guimarães Rosa, não é um escritor preguiçoso, considera-se no direito de esperar que seu leitor também não o seja" (Cavalcante, 2006, p. 267-268).

Essa vontade do autor em alcançar em seu texto um elevado gosto literário justifica o perfeccionismo que ele demonstra através das cartas. O escritor não se cansava enquanto não encontrasse o termo que considerasse o mais perfeitamente adequado. No trabalho de estudo dessas correspondências, Fernando Baião Viotti (2007) nos revela que não faltam exemplos que manifestam a persistência dele em entregar a melhor escolha. Para isso, Rosa chegava a pesquisar em glossários da língua alvo palavras que representassem com maior exatidão o que ele tinha em mente, de modo a justificar suas sugestões aos tradutores. Para ilustrar essa perseverante perfeição buscada pelo escritor, podemos citar as cartas trocadas entre Guimarães Rosa e Harriet de Onis quanto a melhor tradução para o inglês da palavra "cigarra", que deveria ser *cicada,* no entendimento do escritor, e não *locust* ou

grasshopper como escolhido pela tradutora. Entre os dias 2 de maio de 1959 e 21 de junho do mesmo ano, autor e tradutora trocaram cinco cartas debatendo o termo, Rosa tentando explicar o porquê da sua insistência nessa palavra e de Onis justificando sua escolha. Nessa carta redigida pelo escritor no dia 13 de junho, podemos observar a obsessão que ele tinha com as palavras:

> (...) Especialmente agradeço ter aceito o "cicadas". Sei que elas, aí nos EUA, são também chamadas "locusts"; mas, em mim, permanecia sempre uma resistência, o receio de, fora dos EUA, virem a confundir as minhas "cicadas" Cicadidae, hemípteros(...) com os verdadeiros "locusts", que são os "grasshoppers", ortópteros, Acridiidae, que eram os das pragas da Bíblia (Rosa apud Viotti, 2007, p. 57).

Pondo fim no assunto, em carta no dia 21 de junho, Harriet de Onís comenta, tendo acatado a ideia do autor: "Você vai pensar que sou teimosa ou decidida a dar a última palavra. Usarei cicadas, mas nunca confundimos locusts com grasshoppers" (apud Viotti, 2007, p. 57, tradução nossa)[1]. O escritor ainda enviaria três outras cartas persistindo no assunto.

Entretanto, ao olhar somente para escolhas de palavras mais adequadas e nos atermos à forma do texto, corremos o risco de deixar de lado uma parte fundamental da escrita rosiana que é indicada nessas mesmas correspondências. Elas mostram que Guimarães Rosa tinha em sua escrita algo que ia além do campo da forma: Rosa afirmava ser um homem religioso e que seus textos eram como ele. Em carta destinada ao tradutor italiano Edoardo Bizzarri, do dia 25 de novembro de 1963, temos o escrito confessando:

[1] "You are going to think I am stubborn or determined to have the last word. I shall use cicadas, but we never confuse locusts with grasshoppers."

> Sem imodéstia, porque tudo isto de modo muito reles, apenas, posso dizer a Você o que Você já sabe: que sou profundamente, essencialmente religioso, ainda que fora do rótulo estricto e das fileiras de qualquer confissão ou seita; antes, talvez, como o Riobaldo do "GS:V", pertença eu a todas. E especulativo, demais. Daí, todas as minhas, constantes, preocupações religiosas, metafísicas, embeberem meus livros. Talvez meioexistencialista-cristão (alguns me classificam assim), meio neo-platônico (outros me carimbam disto), e sempre impregnado de hinduísmo (conforme terceiros). Os livros são como eu sou. (Rosa apud Viotti, 2007, p. 97)

Ou seja, os textos do escritor (assim como suas traduções), tinham que ter alma no sentido religioso, tinham que ter uma energia pulsante que conversasse com o íntimo do leitor. Viotti, ainda no mesmo estudo citado anteriormente, comenta que, em muitas cartas endereçadas ao tradutor italiano Edoardo Bizzarri (Viotti, 2007, p.75), são feitos relatos que mostram a preocupação do escritor com a dimensão do místico em seus livros. Não só das escolhas de vocábulos vive seu texto; também opera significativamente um lado que procura colocar o leitor em um estado de contemplação da experiência metafísica de sua vida; não de uma religião propriamente dita e definida, mas de um modo universal, inerente à alma de quem o lê.

Em carta a Edoardo Bizzarri do dia 25 de novembro de 1963, Rosa elenca pontos (ou melhor, uma espécie de pontuação, como uma hierarquia) aos quais o tradutor deveria se atentar mais durante seu trabalho, e para tal escreve uma espécie de guia. Vejamos a declaração diretamente:

> (...) como apreço de essência e acentuação, assim gostaria de considerá-los [os livros]: a) cenário e realidade sertaneja: 1 ponto; b) enredo: 2 pontos; c) poesia: 3 pontos ; d) valor metafísico-religioso: 4 pontos. Naturalmente, isto é subjetivo, traduz só a apreciação do autor, e do que o autor gostaria que o livro fosse. Mas, em arte, não vale a intenção. (Rosa apud Viotti, 2007, p. 117)

Há aí o autor explicitando o que gostaria que fosse levado em consideração para a tradução de seu livro para línguas além do português. Para Rosa, a poesia e o valor metafísico-religioso, ou seja, o nível do significado é - ou deveria ser - mais importante do que o significante, representados pelo lugar e realidade do povo junto ao andamento do enredo. Em outras palavras, na visão do autor, a substância da obra tem mais peso do que a estética.

Se Edoardo Bizzarri, Curt Meyer-Clason e Harriet de Onís contaram com a interessadíssima presença de Guimarães Rosa ao realizarem suas traduções, Barbara Shelby, na tradução do livro *The Third Bank of the River and Other Stories* (1968), não contou nem um pouco com a ajuda do escritor. Durante a realização de sua pesquisa, Vanessa Chiconeli Liporaci (2013) entrou em contato com a própria Shelby, essa que por sua vez relatou que se encontrou com Guimarães Rosa "duas ou três vezes" no Rio de Janeiro, e que, ao pedir conselhos sobre como prosseguir com sua tradução, o escritor costumava pedir para que ela fosse criativa e que não se preocupasse. Em uma carta ao editor Alfred Knopf, datada de 2 de janeiro de 1968, após o falecimento de Rosa - ocorrido em 19 de novembro de 1967-, Barbara Shelby disse:

> Na verdade, tivemos apenas três encontros no prédio de Relações Exteriores, sem contar o almoço na José Olímpio um dia antes de eu partir do Rio; e apesar de eu ter perguntado sobre certas palavras e frases, seu conselho foi mais geral do que específico: 1) preferir a imagem concreta à abstrata; 2) quando em dúvida, traduzir literalmente, e 3) confiar em minha própria imaginação – tudo mais fácil de dizer do que fazer. (Liporaci, 2013, p. 85, tradução nossa)[2]

[2] Actually, we had only three sessions at the Foreign Office, not counting the lunch at José Olympio's the day before I left Rio; and though I did ask him about certain words and phrases, his advice was more general than specific: 1) to prefer the concrete image to the abstract; 2) when in doubt, to translate literally, and 3) to trust my own imagination – all easier said than done.

Liporaci relata que o escritor provavelmente não tenha se envolvido nesse trabalho pois já estava cansado e, portanto, mais propenso a deixar sua obra seguir os desejos editoriais sem sua mão firme. Esse cansaço de Rosa pode ser explicado pela negativa na recepção das primeiras traduções de seus textos nos Estados Unidos. Cabe aqui uma rápida revisão sobre essa negativa. Charles Perrone (2003) fala sobre a recepção crítica da obra de Rosa no mercado norte-americano e nos mostra que o insucesso de Rosa nesse país vai além dos problemas de tradução. *Grande Sertão: Veredas*, ou, com o título já traduzido *The Devil to Pay in the Backlands*, não obteve sucesso editorial e comercial. Por mais que a crítica tenha reconhecido o monumental trabalho de Rosa, algumas decisões tradutórias não chamaram a atenção da forma esperada, a dificuldade em compreender o peculiar requinte da escrita do autor, a promoção da obra como *western* - que foge totalmente à proposta do romance -, e a disputa com outros autores latino-americanos, fizeram o livro cair rapidamente no esquecimento. Perrone ainda lembra que, apesar do reduzido número de vendas, o conto "The Third Bank of the River" teve grande destaque e aparece nas antologias do autor para a língua inglesa. Apesar disso, o livro ao qual o conto pertence nem sequer ficou em catálogo devido ao número de vendas tão abaixo do esperado.

O sentido poético e metafísico-religioso: algumas leituras

Tomando como ilustração o conto "Nenhum, nenhuma", discutiremos o sentido poético e metafísico-religioso na concepção do escritor. Este conto foi lançado como parte integrante do livro *Primeiras Estórias* em 1963, por Guimarães Rosa. A tradução analisada neste trabalho ficou ao encargo de Barbara Shelby e se encontra no livro *The*

Third Bank of the River and Other Stories (1968). Trata-se de uma curta história que instiga uma gama bastante ampla de interpretações. Por não haver no conto acontecimentos claros, não haver uma linha de tempo e nem espaço definidos, os fatos que ali se sucedem são (ainda mais) passíveis de múltiplas interpretações e análises distintas umas das outras. O conto é vago e pouco definido em muitos sentidos, o que não quer dizer que seja vazio de significações. Entretanto, há um consenso muito identificável na leitura do conto e das análises feitas sobre o tema que permeia: é um conto sobre a memória. Dada tanta suspensão dos conteúdos, é muito difícil resumi-lo sem interferir e tentar não dar uma visão geral e genérica da história. O que é possível falar do conto, sem impor nenhuma interpretação, é que a história é contada por um narrador em terceira pessoa, que também é personagem (posteriormente descobrimos ser o menino), e que há uma voz em itálico se sobrepondo em vários momentos. Os fatos se passam em uma "casa-de-fazenda" no provável ano de 1914; temos a existência de cinco personagens: o Menino, o Moço, a Moça, o Homem velho e Nenha - sendo que nem isso está livre de interpretações, visto que os personagens podem ser as mesmas pessoas em momentos diferentes da vida -; e alguns movimentos da trama, como a chegada do menino à casa, o pedido de casamento do Moço e a recusa da Moça, e a volta do Moço e do Menino para casa. Não há clareza, é tudo muito enigmático e pouco definido, da forma como Guimarães Rosa entendia que deveria ser a poética e força metafísica de seus textos.

As análises do conto flutuam bastante em relação ao que cada pesquisador consegue identificar e extrair de significados. Por exemplo, Marília Librandi-Rocha (2011) o analisa sobre a perspectiva poética da latência e nuance, sobretudo tendo em vista uma frase do conto: "as nuvens são para não ser vistas", frase essa que, segundo a autora,

permeia toda a lógica de significados do texto. A análise parte da ideia de latência, que no conto se trata de "um estado de suspensão, oculto e silencioso, anterior a qualquer realização, quando nada ocorre e tudo pode ser potencialmente possível" (Librandi-Rocha, 2011, p.94). Essa visão confirma que há em Guimarães Rosa uma forte inclinação à fuga da realidade, assim como aparente falta de clareza, ou seja, presença de misticismo e também de desafio que requer a escrita e leitura poética dos textos rosianos.

Uma outra forma de olhar para o conto é enxergá-lo sobre uma perspectiva psicanalítica freudiana e por outra lacaniana, como realizado por Leyla Perrone-Moisés (2006). A autora entende que o conto é semelhante a uma cura freudiana ao buscar recuperar memórias remotas, recalcadas de modo a alcançar libertação e autoconciliação. Ela entende que a forma como o autor escolheu contar o conto tem nítida fonte psicanalítica e segue processos muito bem desenhados desse tipo de trabalho terapêutico. Assim, a autora vai selecionando as mais diversas cenas para demonstrar, com auxílio de seu repertório de estudos freudianos, como o conto todo se desenha com esse fim. Essa análise também nos permite enxergar o conto como um mar de significados escondidos e que poderão ser entendidos de diversas maneiras pelo leitor.

De modo a ilustrar questões de tradução no conto "Nenhum, nenhuma" e o embate entre a opção da tradutora pela simplificação e a ênfase desejada por Rosa, que teria o foco no sentido metafísico, poético e religioso, apresentamos, a seguir, nossa análise e discussão da tradução de Barbara Shelby, acompanhada de nossas propostas de retradução.

A tradução de "nenhum, nenhuma" - o primeiro parágrafo

Assim como em diversos outros contos rosianos, principalmente nos presentes em *Primeiras Estórias*, "Nenhum, nenhuma" é iniciado com uma descrição do local no qual a história será ambientada. A cena é toda obscura em significados, se fala em lugar que se encontra escondido e como se estivesse fugindo, sem nem haver certeza de que realmente seja onde se imagina que ocorra a história. Esse tipo de coisa parece remontar uma memória não muito clara, talvez até uma lembrança em uma representação onírica, visto que nada é afirmado e que voltar lá para verificar a veracidade dos fatos é impossível: "não é possível saber-se, nunca mais". Outros indícios, como a presença de luzes de curta duração, o próprio termo "retentiva", que é uma palavra dicionarizada da faculdade mental destinada a reter algo na memória, são formas de o autor mostrar que alguém está buscando - ou tendo - lembranças.

O primeiro parágrafo do conto é importantíssimo para a construção da trama, pois é ele quem vai direcionar toda a leitura que será feita à frente. Liporaci (2013) afirma que o primeiro parágrafo em Rosa "é como se fosse um mote a partir do qual se desenvolvesse o restante do texto. Sendo assim, qualquer alteração nesse parágrafo pode afetar o conteúdo da narrativa como um todo" (p. 108). Deste modo, analisar esse parágrafo em sua completude é fundamental para verificarmos a questão metafísica e poética da tradução.

O primeiro parágrafo do conto já dá o tom de como será a linguagem dali em diante: neologismos ("casa-de-fazenda", "irreverso"); frases que demandam uma segunda leitura para que se alcance uma clareza mais adequada ("ao acaso de outras várias e recomeçadas distâncias"); vírgulas e palavras colocadas em posições fora do usual ("a mansão, estranha, fugindo, atrás de serras e serras, **sempre,** e à beira da mata de algum rio**,** que proíbe o imaginar"). Essas

escolhas do autor servem para colocar o leitor em uma posição desconfortável, desde a primeira frase da obra, a fim de fazê-lo raciocinar sobre o que foi escrito. Não se pode ler Rosa sem ter que parar diversas vezes para refletir sobre o conteúdo antes de seguir em frente. Vemos no Quadro 1 o parágrafo original de Rosa ao lado da tradução de Shelby:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby
Dentro da casa-de-fazenda, **achada, ao acaso de outras várias e recomeçadas distâncias, passaram-se e passam-se, na retentiva da gente, irreversos grandes fatos** — reflexos, relâmpagos, lampejos — pesados em obscuridade. (p. 53)	Inside the plantation house **discovered by chance among other diverse and refound distant things, great irreversible deeds occurred and are still occurring in our memories** - reflections, flashes, flickers of lightning, weighed in darkness. (p. 163)

Quadro 1: a primeira parte do primeiro parágrafo.
Fonte: os autores.

Com vaguezas assim é que se montam os elementos poéticos e metafísicos da escrita de Guimarães Rosa. Portanto, na tradução feita por Shelby desse primeiro parágrafo, temos diversas sentenças que rompem com as dificuldades do texto original e dão "mastigados" para o leitor os mistérios que por ele deveriam ser resolvidos.

O primeiro detalhe que nos chama a atenção é a diminuição nas vírgulas da tradução em relação ao original. A cada vírgula do conto, temos uma separação fundamental na criação da poética do texto. Afrânio Coutinho (1991) já nos falava da importância de se olhar com cuidado para a pontuação dos textos rosianos: "um dos segredos da arte de Guimarães Rosa é o uso especial dos sinais de pontuação, que excedem uma função dirigente no seu discurso, sem a compreensão da qual escapa até mesmo o sentido da frase" (Coutinho, 1991, p. 292).

A primeira sentença tem uma vírgula separando o "achada" de "ao acaso de outras várias e recomeçadas distâncias", pois a segunda sentença

funciona como uma adição que mostra memórias já visitadas outras vezes e que essas memórias foram vistas completamente, ou não, como sugerido pela separação dos sintagmas a partir da conjunção "e". Essa separação é fundamental para que se chegue à ideia de que "recomeçadas distâncias" se referem à memórias, e que vai ser confirmada à frente na frase "na retentiva da gente". A retentiva é uma faculdade mental que guarda as memórias, mas mesmo sem esse conhecimento, é possível chegar a esse significado ao olhar com cuidado para toda a sentença até ali. A tradutora simplifica esse desafio "colando" a sentença toda, trocando "retentiva da gente" por "our memories" e modificando o significado da frase ao dizer "refound distant things" ao invés de "recomeçadas distâncias". É muito perceptível a quebra da dificuldade do texto na sua versão traduzida. O texto original tem por objetivo causar estranheza, coisa que não é mantida e vai inclusive na contra-mão da noção de fidelidade de Arrojo (2007), que fala que a tradução deve ser fiel também aos objetivos a que se propõe. Uma sugestão de retradução nossa, no Quadro 2, visando manter a dificuldade na leitura, sem haver perdas significativas de sentido, seria:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby	Os autores
Dentro da casa-de-fazenda, **achada, ao acaso de outras várias e recomeçadas distâncias, passaram-se e passam-se, na retentiva da gente, irreversos grandes fatos** — reflexos, relâmpagos, lampejos — pesados em obscuridade. (p.53)	Inside the plantation house **discovered by chance among other diverse and refound distant things, great irreversible deeds occurred and are still occurring in our memories** - reflections, flashes, flickers of lightning, weighed in darkness. (p.163)	Inside the plantation-house, **found, at random of other many and recommenced distances, it occurred and still occurring, in the retentive of us, irreversible great facts** - reflections, lightnings, glimmers - weighed in darkness.

Quadro 2: Sugestão de retradução da primeira parte do primeiro parágrafo.
Fonte: os autores.

As alterações sugeridas são de manter as pontuações do texto em português, para que seja possível que se criem as mesmas relações mencionadas anteriormente, a substituição de "by chance" por "at random", por pura adequação no sentido da frase, já que "by chance" pareceria deslocado. Há a substituição de "refound" por "recommenced", pois a tradução da segunda é equivalente em exatidão com *recomeçadas,* portanto escolhemos o termo para não correr risco de modificar sentidos. Substituímos "memories" por "retentive" pelo mesmo motivo anterior: "retentive" e *retentiva* são equivalentes lexicais. Trocamos ainda "deeds" por "facts", pois o primeiro, no dicionário Cambridge significa "um ato intencional, especialmente um muito ruim ou um muito bom", dando um sentido diferente a ideia de "fact", que o mesmo dicionário explica ser "algo que se sabe ter acontecido ou existir", muito mais adequado ao escrito no original. A "plantation house" é a casa mais importante da fazenda, apesar de ser um termo exclusivo da língua inglesa, principalmente da cultura norte-americana, é onde mora o dono e tem sentido semelhante aos casarões de fazenda brasileiros. No original, o autor chamará essa casa-de-fazenda de mansão ao longo do conto, por esse motivo o termo "plantation house" foi mantido na retradução, pois não muda a ideia do cenário ser uma residência mais luxuosa que casas rurais comuns e, assim sendo, não irá interferir na construção de sentidos que envolvam a importância da localidade.

Outro ponto a considerar é que na tradução não há mais a ideia que os "grandes fatos" são "pesados em obscuridade". Os eventos luminosos "reflexos, relâmpagos, lampejos", separados por travessões, dão a ideia de alguém tendo memórias, como se elas estivessem sendo montadas com *flashes* de lembranças; e a obscuridade corresponde ao que

Perrone-Moisés (2006) resgata de Freud, "os dados mais obscuros correspondem a pontos em que o recalque foi mais intenso", e portanto seriam as lembranças mais difíceis de chegar à consciência. Devido a alteração sintática feita por Shelby, a frase em inglês deixa a ideia desses grandes fatos muito distante do seu peso de escuridão, não havendo mais essa conexão. Inclusive, parece que "weighed in darkness" está tão distante (na posição da frase mesmo) de qualquer coisa que parece uma ideia deslocada do restante do texto. A única ideia que parece se conectar a esse sintagma são os eventos luminosos, dando a ideia de que eles estão ocorrendo em um lugar muito escuro, ou que seriam eles mesmo que estariam carregando o peso da escuridão. Por facilitar e modificar essas coisas, a primeira sentença inteira (na tradução de Shelby) compromete muito dos elementos metafísicos do texto original e, portanto, foi readequada na sugestão de retradução, para ficar mais próxima ao que se vê no texto de partida.

Analisemos então a segunda parte do primeiro parágrafo no Quadro 3:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby
A mansão, estranha, fugindo, atrás de serras e serras, sempre, e à beira da mata de algum rio, que proíbe o imaginar. Ou talvez não tenha sido numa fazenda, nem no indescoberto rumo, nem tão longe? **Não é possível saber-se, nunca mais.** (p. 53)	**The mansion strangely retreating behind range after range forever, along the edge of a forest nurtured by some nameless river forbidden to the imagination.** Or perhaps it was not in a plantation house, or at that undisclosed destination, or at such distance? **It is impossible to know, now or never.** (p. 163)

Quadro 3: análise da segunda parte do primeiro parágrafo.
Fonte: os autores.

Novamente temos em Rosa um texto estranho, bastante obscuro, cheio de informações que parecem ser confusas e que expandem o

mistério da memória da primeira parte, já que agora, além de lembranças, temos um fator novo de incertezas, que serão bastante importantes na montagem do restante do conto. A tradução consegue manter essas ideias, mas repete o que foi feito na primeira parte analisada, isto é: o texto traduzido tem uma simplificação e adição de outras informações, provavelmente postas para cumprir função de esclarecimento.

No texto de Rosa, a primeira sentença é feita usando muitas vírgulas, cada informação adicionada é separada por uma dessas marcações. Esse recurso deixa o ritmo da leitura muito mais lento, isso se explica pois parece que o autor busca, através dessas vírgulas, demonstrar a dificuldade do narrador em se lembrar das informações, como se cada nova lembrança viesse após uma pausa para pensar, como se cada palavra fosse um pesado passo rumo a aquilo que ele está tentando se recordar. Isso se confirma também pela ordem das palavras, que não dão uma fluidez e também parecem surgir conforme o narrador se lembra dos fatos e vai nos contando. Coutinho (1991), sobre a linguagem rosiana, explica: "é uma língua muito mais de natureza oral, o narrador fazendo o seu relato como quem fala e à medida que fala, preso não ao desenvolvimento de um processo de raciocínio, mas às exigências das impressões visuais e dos vaivéns da ação" (Coutinho, 1991, p. 292).

Já na tradução de Shelby, não há nada disso. Apesar de o texto manter a ideia de um lugar misterioso, não temos mais essa sensação de uma memória perdida e que está voltando aos poucos, como causada na linguagem poética do original. Tampouco há qualquer traço de oralidade como descrito por Coutinho, já que é um texto muito mais pensado para funcionar como língua escrita. Ao fazer isso, Shelby estaria traindo o que Britto chama de "jogo da tradução", no qual o

tradutor deve pressupor a pluralidade de sentidos do texto e deva "produzir um texto que possa ser lido como 'a mesma coisa' que o original, e portanto deve reproduzir de algum modo os efeitos de sentido, de estilo, de som" (Britto, 2012, p. 28).

A sugestão de retradução (Quadro 4) para esse trecho seria:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby	Os autores
A mansão, estranha, fugindo, atrás de serras e serras, sempre, e à beira da mata de algum rio, que proíbe o imaginar. Ou talvez não tenha sido numa fazenda, nem no indescoberto rumo, nem tão longe? **Não é possível saber-se, nunca mais.** (p.53)	**The mansion strangely retreating behind range after range forever, along the edge of a forest nurtured by some nameless river forbidden to the imagination.** Or perhaps it was not in a plantation house, or at that undisclosed destination, or at such distance? **It is impossible to know, now or never.** (p. 163)	**The mansion, weird, fleeing, behind sierras and sierras, always, and on the edge of a forest of some river, that forbids imagining.** Or maybe it was not in a plantation house, neither from the nondiscovered direction, nor so far? **It is not possible to know, ever again.**

Quadro 4: Sugestão de retradução da segunda parte do primeiro parágrafo.
Fonte: os autores.

O que se sugere é acima de tudo manter as vírgulas separando as informações. Essa é a principal força semântica e estética para a produção poética do trecho, portanto deve ser priorizada. Mantivemos na tradução o termo "serras", que tem por tradução "sierras", pelo fato de ser um tipo topográfico comum apenas no continente sul americano, portanto estrangeirizador e valoriza o que Venuti (1995) defende na sua teoria, de que a retradução tem de aproveitar para colocar informações culturais e regionais que haviam sido removidas da primeira tradução. Além disso, nos apoiamos nas ideias de Berman, como citado por Feng (2014), que entende a tradução como ato incompleto que merece ser "melhorado", e é com as retraduções que se alcança a completude, visto que a primeira tende a ser mais domesticada do que as posteriores.

Outras modificações propostas são: a remoção do “nameless” por parecer deslocado; e as outras modificações sugeridas são simplesmente para manter maior fidelidade possível de modo a manter os sentidos conforme o objetivo do trabalho, porém as opções escolhidas por Shelby poderiam funcionar também. Chamamos atenção principalmente para a substituição de “undisclosed” por “nondiscovered”, pois “indescoberto” se trata um neologismo criado pelo autor para funcionar como antônimo de “descoberto”, com a adição do prefixo de negação “in-”. A língua inglesa já conta com antônimo para “discovered”, que seria “undiscovered”, e para também criarmos um neologismo teríamos a opção de fazê-lo utilizando ou o prefixo de negação “in-”, assim como em português, ou então outro prefixo de negação, que seria o “non-”. No dicionário Cambridge de língua inglesa, ambos significam “prefixo usado para adicionar o sentido de ‘não’ ou ‘o oposto de’ para adjetivos”. Como a palavra “undiscovered” já existe e não gostaríamos de gerar qualquer sensação no leitor de um erro de digitação ao usar “indiscovered”, já que não é isso que ocorre no texto original, preferimos usar o prefixo “non” e criar o neologismo “nondiscovered” e gerar a mesma sensação de se deparar com o neologismo que ocorre em português.

E confirmando a informação dada anteriormente, de que o primeiro parágrafo do conto tem a função de dar o tom do restante da narrativa, no oitavo parágrafo, temos Rosa fazendo uso do mesmo recurso das vírgulas, funcionando como marcadores de pensamentos surgindo aos poucos, até de modo desconexo. Vemos no fragmento abaixo (Quadro 5) que o autor volta a dispor da mesma forma de narração realizada no começo do texto, e Shelby, novamente, tenta dar mais velocidade à leitura, prejudicando a poética e os efeitos que o leitor da tradução teria ao se deparar com a forma escrita no original:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby
Tênue, tênue, tem de insistir-se o esforço para algo remembrar, da chuva que caía, da planta que crescia, *retrocedidamente*, *por espaço*, os castiçais, os baús, arcas, canastras, [...] *talvez as coisas mais ajudando, as coisas, que mais perduram:* o comprido espeto de ferro, na mão da preta, o batedor de chocolate, de jacarandá, na prateleira com alguidares, pichorras, canecos de estanho. (p. 55)	*Faintly, faintly, the insistent effort must be made to remember something* of the rain that fell, **the plant that grew *in the past, through space***, the candelabra, the trunks, the chests, the flat round baskets, [...] *perhaps the things help most, it is the things that last the longest*: the long iron spit in the black woman's hand, the chocolate beater of jacaranda lying on the shelf beside cone-shaped cooking vessels, ewers, tin mugs [...] (p. 167)

Quadro 5: análise da importância das vírgulas na construção poética do texto.
Fonte: os autores.

Nota-se ainda algumas alterações de sentido, como nas sentenças que seguem "da planta que crescia, *retrocedidamente, por espaço*", que escrito dessa forma nos dá a ideia da planta voltando atrás em seu crescimento, aceitando deixar de crescer ou até diminuir para se fazer comportar em busca de espaço. O próprio neologismo "retrocedidamente" poderia ser algo como "retrocedida mente" ou o "retroceder da mente", que expandiria ainda mais a possibilidade de interpretações, reflexões e aplicações metafóricas desse curto fragmento de frase. Enquanto que a tradução "the plant that grew *in the past, through space"* dá uma outra ideia, e reduz as possibilidades de interpretações. Gera, literalmente, a ideia de uma planta que cresceu no passado, através do espaço, e somente isso. Não há nenhuma noção de aperto ou dificuldade, qualquer reflexão metafísica presente no original é talhada com essa frase tão simplificada da tradução. Claro que é muito difícil fazer o mesmo jogo de linguagem que o autor criou, mas ao menos é possível que a ideia mais ampla de sufocamento seja mantida.

Mais a frente, temos em português "o comprido espeto de ferro, na mão da preta, o batedor de chocolate, de jacarandá, na prateleira com

alguidares". Essas vírgulas no trecho servem para dar detalhes que vão aos poucos sendo adicionados à cena, servem como um guia de onde o narrador está olhando. Primeiro, o narrador direciona seu olhar do espeto de ferro para a mão da preta, depois vê o batedor de chocolate, nota então, com mais atenção, que é de jacarandá a madeira de que é feito o instrumento, e por fim observa que o batedor divide a prateleira com os alguidares. Em inglês, temos "the long iron spit in the black woman's hand, the chocolate beater of jacaranda lying on the shelf beside cone-shaped cooking vessels". Vemos uma tradução bastante literal dos termos, inclusive ao manter o nome do jacarandá, mas que reluta em manter a poética da prosa rosiana; novamente temos a visão do autor sendo reduzida em prol da dinamização da leitura na língua inglesa.

Sugerimos então no Quadro 6:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby	Os autores
Tênue, tênue, tem de insistir-se o esforço para algo remembrar, da chuva que caía, **da planta que crescia, *retrocedidamente,*** *por espaço*, os castiçais, os baús, arcas, canastras, [...] *talvez as coisas mais ajudando, as coisas, que mais perduram:* o comprido espeto de ferro, na mão da preta, o batedor de chocolate, de jacarandá, na prateleira com alguidares, pichorras, canecos de estanho. (p. 55)	*Faintly, faintly, the insistent effort must be made to remember something* of the rain that fell, **the plant that grew *in the past, through space***, the candelabra, the trunks, the chests, the flat round baskets, [...] *perhaps the things help most, it is the things that last the longest*: the long iron spit in the black woman's hand, the chocolate beater of jacaranda lying on the shelf beside cone-shaped cooking vessels, ewers, tin mugs [...] (p. 167)	*Tenuous, tenuous, the effort has to be insisted on to remember something*, the rain that fell, **of the plant that grew, *backwardly,*** *for space*, the candelabra, the trunks, the chests, the flat round baskets, [...] *perhaps things helping the most, the things, that last the longest*: the long iron spit, in the black woman's hand, the chocolate beater, of jacaranda, on the shelf with cone-shaped cooking vessels, ewers, tin mugs.

Quadro 6: sugestão de retradução valorizando as vírgulas.
Fonte: os autores.

Assim como na última sugestão de retradução, acreditamos que a força poética do conto está nas vírgulas que, aqui, montam o cenário de modo ainda mais evidente. Substituímos “faintly” por “tenuous”, apenas para maior proximidade com o termo escolhido no original e optamos por manter as traduções dos objetos feitos por Shelby, sobretudo a ideia de manter o nome de “jacaranda” inclusive na língua inglesa. Não conseguimos criar ou encontrar palavras que dessem o mesmo sentido que “retrocedidamente”, portanto optamos por usar na tradução um termo que expresse a ideia de ir na direção contrária do caminho comum, no caso, o advérbio “backwardly”. Também trocamos “through space” para “for space”, já que a segunda preposição passa melhor a ideia do que se tem no texto de partida. De modo geral, a tradução de Shelby não escorrega grosseiramente nas escolhas dos termos deste parágrafo; o que ocorre é a não atenção a se manter o tal jogo da tradução, já mencionado anteriormente, o jogo de reproduzir efeitos que possam ser encontrados no original. Em outras palavras, a leitura da tradução de Shelby não gera no leitor a sensação de ler o próprio Rosa - no sentido explorado por Britto, que ilustra sua visão dizendo que almeja, ao ler Kafka traduzido, a sensação de ter lido, efetivamente, o próprio Kafka.

Alterações e (outras) simplificações na tradução

Se Rosa faz do primeiro parágrafo do conto seu cartão de visitas, dando ao leitor uma amostra do que ele irá encontrar ao longo da narrativa, podemos de certo modo dizer que Shelby faz isso também em sua tradução, já que logo no começo do conto percebemos que a tradutora escolhe simplificar bastante o potencial poético e metafísico do texto e percebemos que esse padrão se repete inúmeras vezes ao longo do texto em língua inglesa. São diversas as frases com sentido

alterado, que fogem à proposta da obra escrita pelo autor brasileiro. Em determinados casos, essas alterações não chegam a modificar gravemente o significado geral das sentenças - como no caso de usar "Child" e não "Boy", para traduzir o nome do Menino -, mas em outros, é possível que haja interpretações díspares em relação ao texto fonte que podem vir a gerar inconsistências na narrativa.

A estrutura sintática entre as línguas é parte natural e há muito conhecida pela linguística. Sabemos que a posição dos sintagmas, subordinação, e todas as outras relações sintáticas variam de acordo com a língua estudada, e portanto é natural que esse tipo de coisa seja alterada em uma tradução, visto que sem isso é possível que ocorra a criação de frases agramaticais ou no mínimo confusas. Entretanto, a literatura tem passe livre (mesmo que dentro de um limite) para revirar determinadas ordens sintáticas a fim de produzir diferentes efeitos na leitura. Guimarães Rosa era mestre nisso e, na tentativa de fugir ao lugar comum, o autor sempre trabalhou com a ideia de brincar com a gramática normativa, colocando sentenças em uma ordem inesperada, além de usar vírgulas em lugares que causam estranheza à primeira vista.

Esses efeitos são importantes de serem mantidos na tradução, pois manteriam o que mencionamos anteriormente sobre o "jogo da tradução" de Britto (2012). Vimos ainda que Rosa havia se decepcionado com os tradutores do espanhol que traíram o texto fonte ao ir "contra o tom geral – que no meu texto quer ser intencionalmente novo e anti-lugar-comum. Muitos desses erros, ocorrendo em passagens sem dificuldade e simples, dão ideia de uma versão pouco objetiva, e apressada" (Rosa, apud Liporaci, 2013, p. 36), já que o autor tinha interesse em ser lido em língua estrangeira da mesma forma como se estivesse sendo lido em língua portuguesa. Isso nos faz acreditar que o autor tinha uma visão muito direcionada em relação a manter ao

máximo a fidelidade do texto na tradução, no que se diz respeito ao conteúdo da obra - sobretudo os conteúdos poéticos e metafísicos. Portanto, escapar à proposta do original ao simplificar o texto de modo a facilitar a leitura do leitor de recepção (que vimos anteriormente Venuti chamar de domesticação), é o tipo de coisa a ser evitada na tradução de textos rosianos. Infelizmente, Barbara Shelby domestica muitas vezes o texto e por muitos momentos "desmancha" a tessitura poética e mística presentes no texto original. Vimos isso na discussão do primeiro parágrafo, realizada anteriormente, e a seguir demonstramos esse processo também em outros momentos do texto.

Ainda no início do conto, o Menino adentra o escritório da mansão e, a partir dos odores do lugar, começa a relembrar os elementos que compõem aquele cômodo. Nessa cena temos uma alteração bem grande na construção sintática da tradução, como visto e grafado nos fragmentos abaixo no Quadro 7:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby
O menino não sabia ler, mas é como se a estivesse relendo, numa revista, no colorido de suas figuras; no cheiro delas, igualmente. **Porque, o mais vivaz, persistente, e que fixa na evocação da gente o restante,** é o da mesa, da escrivaninha, vermelha, da gaveta, sua madeira, matéria rica de qualidade: o cheiro, do qual *nunca mais houve*. (p. 53)	The child could not read, but it is as if he were rereading it in a magazine: in the bright colors of the illustrations, and in their odor as well. **For the odor is what lingers most vividly, fixing all the rest in our memories:** the smell of the table, the desk, the drawer, and the rich red wood it was made of; that fragrance of what *was never again*. (p. 164)

Quadro 7: análise do trecho dos odores.
Fonte: os autores.

Em português, a frase em negrito conta que quando sentimos algum odor, esse cheiro nos traz as lembranças de todas as coisas que havíamos vivido, dos objetos, dos momentos. Os cheiros têm o poder de evocar um momento do passado de modo muito mais vívido do que se

tentarmos fazer o esforço de se buscar algo na memória. E "evocação" é o termo mais importante aqui, pois com odores não estamos procurando lembrar, *estamos sendo levados à lembrança*. Tanto é que Rosa não usa nenhuma outra palavra que dê sentido à lembrança, apenas a evocação daquelas coisas. Essas fragrâncias nos remetem a tudo mais, não o contrário. Na tradução de Shelby, conseguimos ver que, através de sua leitura, ela parece ter entendido que os cheiros são o que melhor guardam os detalhes na memória, como se fossem uma cola que fazem as lembranças surgirem de modo mais vívido. É um exemplo a mais de como a tradutora não pensava em escapar do lugar comum do modo como o autor gostaria, a relação do cheiro com a memória se mantém, mas de modo muito mais ordinário que da escrita original.

Assim sendo, sugerimos a seguinte retradução no Quadro 8:

Guimarães Rosa	Barbara Shelby	Os autores
O menino não sabia ler, mas é como se a estivesse relendo, numa revista, no colorido de suas figuras; no cheiro delas, igualmente. **Porque, o mais vivaz, persistente, e que fixa na evocação da gente o restante,** é o da mesa, da escrivaninha, vermelha, da gaveta, sua madeira, matéria rica de qualidade: o cheiro, do qual *nunca mais houve*. (p. 53)	The child could not read, but it is as if he were rereading it in a magazine: in the bright colors of the illustrations, and in their odor as well. **For the odor is what lingers most vividly, fixing all the rest in our memories:** the smell of the table, the desk, the drawer, and the rich red wood it was made of; that fragrance of what *was never again*. (p. 164)	The Child could not read, but it is as if he were rereading it, in a magazine, in the color of its figures; in their scent, as well. **Because, the most lively, persistent, and which fixes the rest in people's evocation,** is that of the table, the desk, red, the drawer, its wood, its rich quality material: the smell, of which there *was never again*.

Quadro 8: sugestão de retradução para o trecho dos odores.
Fonte: os autores.

Acreditamos que a forma proposta consegue manter a ideia do original ao usar termos do português equivalentes na língua inglesa sem necessidade de recorrer a qualquer tipo de simplificação. "Evocation" e

"evocação" possuem a mesma significação, não precisando modificar a palavra por outra coisa com valor parecido para alcançar o mesmo efeito. Também foi possível reduzir o número de vezes que os sinônimos de *cheiro* são utilizados, criando um texto menos explicativo, deixando que o leitor se aventure pela leitura. Utilizamos novamente o recurso de explorar melhor as vírgulas do que feito pela tradutora Shelby, para aumentar o efeito de recuperação, ou nesse caso, evocação das lembranças do narrador.

A potencial relação odor-evocação para o desenrolar do conto não pode ser ignorada. A linha do tempo do conto é propositalmente confusa, pois a história gira em torno da construção da memória do narrador em relação a Moça (que, possivelmente, também é a Nenha). As lembranças mais vívidas dele estão todas atreladas a lugares com odores fortes, os cômodos da mansão e em outros que tem constante relação com flores. E as memórias que não remetem nada com cheiro são as mais confusas, isso ajuda a criar a interpretação que os momentos de maior clareza são evocados por cenas que tenham alguma relação com os odores, no caso da Moça, com o perfume das flores. Porém nada disso se mostra de modo claro, e precisa ser decifrado pelo leitor.

Essa interpretação perde um pouco de sua força na tradução de Shelby, como é possível perceber nos fragmentos selecionados abaixo (Quadro 9):

Guimarães Rosa	Barbara Shelby
Falou: - "*Mas a nossa morte...*" Sobre este ponto, **ela sorria - muito - flor, limite de transformação.** (p.58)	[...] that she spoke, "**but our own**". As she said this **she smiled, as much as a flower as a woman could be.** (p.171)
A Moça, lágrimas em olhos, mas **mediante o sorriso, linda já de outra espécie.** (p.58)	The Maiden had tears in her eyes but **she still smiled, beautiful now in a new way.** (p.171)

Quadro 9: análise dos trechos da transformação da Moça.
Fonte: os autores.

No primeiro fragmento, que ocorre logo após a Moça explicar ao Moço que só aceitaria o pedido de casamento na hora da morte, pois assim teriam certeza de que era amor verdadeiro, podemos entender na versão original pelo menos duas ideias: ou que a Moça sorria como uma flor ao desabrochar (relação bastante comum, coisa que Rosa condenava veementemente), ou então, podemos interpretar que a vírgula separa o "limite de transformação" da frase anterior, não mais relacionando a ideia de transformação como sendo o desabrochar da flor, mas indicando que a Moça é uma flor que está prestes a ter sua transformação. O final desse diálogo é o último momento em que ela aparece no conto, portanto, a última lembrança do Moço. Ele, já sendo o Homem velho, voltaria a vê-la na velhice, mas agora sendo a Nenha, portanto "transformada". Na tradução, Shelby preferiu se ater apenas à primeira interpretação, inclusive retirando a ideia da transformação e adicionando a ideia de que a Moça sorria o mais parecido possível que uma mulher pudesse se parecer com uma flor. Não há, assim, nenhuma pista na tradução de que a Moça se transformaria na Nenha.

O segundo fragmento é o momento que o Moço dá as costas e vai embora. O trecho separado reforça a ideia de transformação, pois a partir daquele momento a Moça já não é a mesma de alguns momentos atrás, o sorriso de uma flor diferente, *é uma flor de outra espécie*. Em inglês ocorre uma substituição no termo "espécie" que vira "*way*", ou seja, a Moça estaria ali linda de uma nova maneira, retirando da Moça qualquer relação com a palavra flor, e portanto a ideia de transformação nesse sentido.

A sugestão de retradução, para manter essas relações de sentido seria (Quadro 10):

Guimarães Rosa	Barbara Shelby	Os autores
Falou: - "*Mas a nossa morte...*" Sobre este ponto, **ela sorria - muito - flor, limite de transformação.** (p.58)	[...] that she spoke, "**but our own**". As she said this **she smiled, as much as a flower as a woman could be.** (p.171)	She spoke: **"But our own death..."** On this point, **she smiled - a lot - flower, transformation limit.**
A Moça, lágrimas em olhos, mas **mediante o sorriso, linda já de outra espécie.** (p.58)	The Maiden had tears in her eyes but **she still smiled, beautiful now in a new way.** (p.171)	The Maiden, tears over eyes, **but smiling through**, **beautiful now in another species**.

Quadro 10: sugestão de retradução para os trechos de transformação da Moça.
Fonte: os autores

O primeiro trecho seria quase uma retradução literal palavra por palavra, na tentativa de manter os sentidos da interpretação mística discorrida acima, pois entendemos que manter a ideia de flor e transformação é crucial. No segundo, preferimos alterar "she still smiling" por "smiling through" como forma de recuperar a sintaxe original, que não é a mais usual, portanto o efeito se manteria em inglês ao usar a expressão sugerida. "Tears over eyes" também mantém o jogo de fuga do lugar comum que o autor fez em "lágrimas em olhos". E, por fim, temos a substituição de "in a new way" por "in another species", como forma de resgatar a estranheza do original que possibilita a criação de outras interpretações além das mais aparentes, aquelas que desafiam e permitem que o leitor se divirta buscando novas reflexões.

Isso não quer dizer que essa interpretação seja a única possível para os fatos do conto, visto que citamos anteriormente trabalhos de autores que tiveram diferentes visões dessa mesma história, chegando a conclusões distintas umas das outras. A própria relação aqui feita entre a Moça e as flores e seus odores, é entendida por Perrone-Moisés (2006) na verdade através da escrivaninha que age como centro que liga todos os sentidos do texto. No entanto, o conto foi escrito sem haver dele uma conclusão única, e dessa maneira, ao modificar, ocultar e

simplificar determinados trechos, a tradução de Barbara Shelby acaba por reduzir o potencial interpretativo a ser explorado no conto. Rosa gostaria que os sentidos de suas histórias se mantivessem em outras línguas e, com essa finalidade, concordamos com Britto (2012), ao afirmar que o tradutor tem como obrigação entregar ao leitor da tradução a experiência mais próxima possível que tem o leitor do texto da língua fonte.

Considerações finais

Uma tradução dedicada a fazer com que o leitor do texto de partida tenha a mesma experiência que o leitor do original não necessariamente precisa transportar com exatidão o que foi originalmente escrito. A tradução é um processo bastante complexo e pautado nas escolhas do tradutor que deve, sim, ter um compromisso, tanto com o escritor quanto com os leitores, em propor um texto que dê ao consumidor do produto literário a oportunidade de dizer que leu determinado autor, mesmo que em uma língua diferente da que ele escreveu. Alguns significados serão invariavelmente modificados, pois não há como reproduzir o texto com uma fidelidade perfeita, mas é possível manter a "alma" da escrita original. No caso específico de textos rosianos, outros tradutores já conseguiram realizar traduções bastante fidedignas e que deixaram o próprio escritor boquiaberto, como no caso das traduções que Edoardo Bizzarri fez para a língua italiana. Mas talvez para alcançar isso seja necessário que as línguas conversem muito bem para conseguir manter o exótico e singular dos livros de Guimarães Rosa. As traduções para a língua inglesa já demonstraram ser bastante difícil esse trabalho, mas seria realmente necessário reproduzir todo o conteúdo em exatidão?

A aventura de traduzir a obra rosiana para a língua inglesa não precisa seguir inexoravelmente as instruções das correspondências que o autor trocou com seus tradutores na década de 1960. Essas cartas podem e devem ser usadas como material de referência para auxiliar na tarefa da tradução, para compreender alguns sentidos e o que pensava o autor, mas não deveriam ser vistas como um manual de regras inviolável. A tradução evoluiu muito nas últimas décadas com tantos debates e reflexões, e se temos a oportunidade de usar isso ao nosso favor, não podemos deixar de fazê-lo.

Referências

ALBUQUERQUE, G. F. **O indescoberto rumo da tradução de "Nenhum, nenhuma" de João Guimarães Rosa: Um estudo e uma proposta de retradução.** 2021. 64 p. Trabalho de conclusão de curso - Licenciatura em Letras Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

ALBUQUERQUE, G. F.; SANFELICI, A. M. Para Guimarães Rosa: uma retradução conforme suas cartas. **Darandina - revisteletrônica**, Juiz de Fora, v. 15, n. 1, p. 1-16, 2022.

ARROJO, Rosemary. **Oficina de tradução - a teoria na prática**. 5. ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.

BRITTO, Paulo Henriques. **A tradução literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

CAVALCANTE, Neuma. Guimarães Rosa: ecos de uma recepção construída. **O Eixo e A Roda**: Revista de Literatura Brasileira, [S.L.], v. 12, p. 265-273, 30 jun. 2006. Faculdade de Letras da UFMG. http://dx.doi.org/10.17851/2358-9787.12.0.265-273. Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3207. Acesso em: 04 ago. 2021.

COUTINHO, Eduardo F. **Guimarães Rosa, seleção de textos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

DARIN, L. C. de; SILVA, A. B. da. Guimarães Rosa e seus tradutores: a tradução literária como criação e a escrita literária como tradução. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura,** [S. l.], v. 31, n. 1, p. 269–290, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/20327. Acesso em: 4 ago. 2021.

FENG, Lei. Retranslation hypotheses revisited A case study of two English translations of Sanguo Yanyi - the first Chinese novel. **Stellenbosch Papers In Linguistics Plus**, [S.L.], v. 43, p. 69, 13 ago. 2014. Stellenbosch University. http://dx.doi.org/10.5842/43-0-209. Disponível em: https://www.ajol.info/index.php/splp/article/view/111740. Acesso em: 10 jul. 2021.

LIBRANDI-ROCHA, Marília. Nuvens invisíveis. A poética da latência e da nuance no conto "Nenhum, nenhuma" de João Guimarães Rosa. **Journal Of Lusophone Studies**, Palo Alto, p. 93-108, 2011.

LIPORACI, Vanessa Chiconeli. **Um estudo da tradução de *Primeiras Estórias* para o inglês**. 2013. 240 f. Tese (Doutorado) - Curso de Estudos Literários, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2013.

PERRONE, C. A. A terceira margem do Diabo: a recepção norte-americana da obra de João Guimarães Rosa. **Itinerários**, Araraquara, n. 21, p. 89-98, 2003.

PERRONE-MOISÉS, L. "Para trás da serra do mim". **Scripta**, v. 5, n. 10, p. 210-217, 2002.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. 22. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

ROSA, João Guimarães. **Primeiras Estórias**. São Paulo: Editora Global, 2019.

ROSA, João Guimarães; SHELBY, Barbara. **The Third Bank of the River and Other Stories**. Nova Iorque: Alfred Knopf, 1968.

VIOTTI, Fernando Baião. **Encenação do sujeito e indeterminação do mundo: um estudo das cartas de Guimarães Rosa e seus tradutores**. 2007. 190 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: http://hdl.handle.net/1843/ECAP-74BGSH. Acesso em: 18 abr. 2021.

2

DO NAZISMO ALEMÃO À EXTREMA DIREITA CONTEMPORÂNEA: ADAPTAÇÃO CRIATIVA DO POEMA '*DADDY*' PARA O CONTEXTO BRASILEIRO

Julia Royer
Flávia Azevedo

Introdução

Não há como negar que a tradução de poesia é uma das tarefas mais difíceis que o tradutor literário pode enfrentar. Tanto que a máxima popularizada pelo poeta americano Robert Frost de que "poesia é aquilo que se perde na tradução" ficou famosa, e muitos escritores a defendem, mesmo tendo suas obras traduzidas para diversas outras línguas. Felizmente, e a despeito de todas as críticas, sabemos que a poesia pode ser traduzida assim como os demais gêneros literários. No entanto, o tradutor terá que tomar cuidado de hierarquizar os elementos mais importantes para sua proposta tradutória, reconhecendo que outros serão, necessariamente 'sacrificados' Sacrificar pode parecer uma palavra forte, mas o fato é que elementos como estrofe, verso, rima e jogos de palavras não podem ser completamente preservados durante o processo tradutório.

Partindo então da premissa que o processo de tradução envolve 'perdas e ganhos', nosso objeto de estudo para este trabalho é o poema Daddy de Sylvia Plath (1965). Este poema é um exemplo clássico de Poesia Confessional, movimento que se popularizou na década de 1950 nos Estados Unidos. Esse movimento trouxe visibilidade para um grupo significativo de autores como Robert Lowell, John Berryman, Allen Ginsburg, Anne Sexton e Sylvia Plath. A principal característica da

poesia confessional é dar atenção a aspectos individuais e característicos de seus autores, como foco em traumas psicológicos e distúrbios psicológicos. Muitos desses distúrbios, como a depressão, a ansiedade, a sexualidade e o suicídio eram tratados como tabu, tanto que grande parte dos membros do movimento acabaram ceifando tragicamente sua própria vida (JACOBY, 2000).

O suicídio de Sylvia Plath, em particular, teve diversos desdobramentos como o termo "*Sylvia Plath Effect*", um forte indício de que poetas tem maior propensão a desenvolver distúrbios psicológicos quando comparados com escritores de outros gêneros literários (KAUFMAN, 2001). De fato a escritora teve uma história de vida bastante trágica: a perda do pai opressor Otto Plath aos oito anos de idade, um casamento conturbado com Ted Hughes e as diversas tentativas de suicídio ao longo de sua trajetória pessoal.

O poema confessional "Daddy" foi publicado no livro chamado Ariel, no ano de 1965. Por se tratar de um poema relevante dentro da literatura americana e por abordar temas que podem ser considerados atuais e relevantes para a sociedade contemporânea, decidimos fazer uma análise da tradução feita por Maria Della Valle (2006) publicada no artigo intitulado "Sylvia Plath: quatro poemas-porrada", seguida de uma proposta de adaptação do poema para o atual contexto político brasileiro, tomado por uma forte influência da extrema direita.

Nossa proposta de análise, apresentada originalmente no trabalho de TCC intitulado "Traduzindo Sylvia Plath: duas versões de um mesmo poema" (2022), não tem o intuito de fazer qualquer juízo de valor em relação à tradução de Valle (2006). Apesar de reconhecermos, amparados por Britto (2012), que é possível analisar com critérios objetivos aspectos positivos e negativos envolvendo duas ou mais traduções de um texto poético, deixamos claro que o foco principal é dar

visibilidade para as diversas possibilidades de tradução do poema em questão. A proposta de análise, seguida de uma adaptação tem como objetivo evidenciar aspectos que não foram contemplados por Valle (2006) e como estes podem ser reconstruídos em uma proposta de adaptação criativa..

Este tipo de análise acaba tendo desdobramentos interessantes do ponto de vista literário e até mesmo do ponto de vista histórico-cultural. Ao reconhecer que as traduções, diferentemente dos textos originais, 'envelhecem', acreditamos que uma retradução ou adaptação de um poema pode trazer um novo interesse para uma nova geração de leitores. Portanto, a partir da tradução de Valle de 2006, pretendemos discutir as diversas possibilidades de tradução sob a luz de termos como estrangeirização e domesticação, nos apoiando na diferença entre tradução e adaptação defendida por Britto (2012). Para este autor, a tradução deve estar necessariamente inserida no mesmo contexto sociocultural e temporal do texto fonte. Como a nossa proposta traz o poema para um novo contexto sociocultural (Brasil) e temporal (onda de extrema direita 2019-2022), este novo texto pode ser entendido como uma adaptação literária.

O confessionalismo e a tradução de poesia

Como foi dito anteriormente, no confessionalismo os autores retratam com muita recorrência temas como os sentimentos profundos do eu-lírico combinados com a influência de doenças de natureza psicológica (JACOBY, 2000). Sylvia Plath leva essa premissa ao ponto máximo, uma vez que cometeu suicídio em 1963, cerda de um ano após ter escrito o poema Daddy. Mas afinal, de onde surgiu o conceito de poesia confessional? O termo confessional apareceu pela primeira vez

em uma resenha de Estudos da Vida[1] de Macha Louis Rosenthal em 1959. Nesta coletânea de poemas, Lowell trata de assuntos delicados como um casamento conturbado e problemas oriundos de uma doença mental grave. Além de ter um impacto significativo na poesia americana, a proposta influenciou toda uma geração de autores e de profissionais da área da psicologia.

O movimento perdurou até o início de 1960, tratando de temas que podem ser considerados muito atuais, tais como sexualidade, dependência de drogas, ansiedade, depressão e suicídio:

> Em geral extremos e por vezes violentos e mesmos perversos em sua dicção, o que os poemas Confessionais têm em comum, o que os distingue de outros poemas que incorporam detalhes é a sua hábil simulação da realidade. Apoiando-se em fatos, situações e relacionamentos "reais", em nome da autenticidade emocional do poema, fazem da sua "honestidade", da "fraqueza", da "audácia", da "coragem" e da sinceridade um modo de criação. (OLIVEIRA, 2018, p. 405)

Outro aspecto fundamental dos ideais confessionais é o foco no "eu", neste caso os poemas têm natureza autobiográfica, já que retratam sofrimentos oriundos de traumas de suas vidas pessoais (Oliveira, 2018). O que é importante deixar claro, é que a verdade poética e a verdade factual não são necessariamente sinônimos no Confessionalismo. Em outras palavras, podemos afirmar que os autores usam artifícios a fim de que fatos não realistas sejam confundidos com a realidade factual.

Passando para o universo de pesquisas, diversas perspectivas de estudos abordam a escrita confessional de Plath: enquanto autores como Valle (2006) fazem uma análise estrutural da obra, Casagrande & Souza (2007) fazem uma contextualização do poema no pós-modernismo. Já autores como Saltarelli (2017), tem como objeto de

[1] Lowell Life Studies

estudo os diários de Plath (1982), abordando seu conteúdo através de estudos psicológicos, inserindo os mesmos em uma conjuntura nietzschiana. A própria Saltarelli reafirma a relevância da autora, afirmando que:

> Plath está longe de ser consenso, mas o impacto de sua poesia é inegável. Um trabalho, ainda hoje, difícil de ser classificado e que se colocou muito à frente de seu tempo, com tal potência que influenciou quase toda poética contemporânea. Ariel se encaixa perfeitamente naquilo que Patti Smith chamou de livros arrasadores [...]. O pathos e a facilidade com que Sylvia atinge o trágico e fala sobre "as coisas difíceis do mundo" nos poemas ainda reverbera e, por isso, a vida junto à escolha final da escritora, tornou-se uma espécie de lenda. (SALTARELLI, 2017, p. 9)

Levando em consideração o impacto de sua poesia e a atualidade dos temas retratados, acreditamos que Plath conversa muito com a contemporaneidade, sendo fonte inesgotável de material para reflexão não apenas sobre tradução, mas também sobre problemas atuais da nossa sociedade, sobre "as coisas difíceis do mundo" que temos que enfrentar todos os dias.

Após esta breve contextualização do Confessionalismo, passamos para alguns conceitos importantes acerca da tradução de poesia. Utilizamos como referência alguns princípios fundamentais apresentados por Britto no livro "A tradução Literária" (2012). No início desta obra, Britto retoma a problemática de Robert Frost ("poesia é aquilo que se perde na tradução"), contextualizando os dois extremos da tradução poética: enquanto uns, tal como Frost, defendem a impossibilidade de traduzir poesia, outros afirmam que a tradução é tão viável como a prosa.

Britto (2012) defende a ideia de viabilidade de tradução poética, reconhece que existe um aspecto criativo envolvido no processo, mas delimita alguns critérios que podem ser utilizados para garantir a

qualidade da tradução. Portanto, para o autor, existem algumas ressalvas um pouco distintas da prosa, neste processo. Existem elementos estruturais, que vão desde as rimas até o tamanho dos versos e das estrofes que não podem ser ignorados e o tradutor precisa decidir o que considera indispensável para seu projeto de tradução, uma vez que "uma tradução de um poema que não leve em conta as opções de forma tomadas pelo poeta pode nem sequer ser um poema" (BRITTO, 2012, p.111).

Se para o autor norte-americano Robert Frost traduzir poesia é considerada uma 'missão impossível', já que considera o poeta como um ser emocionalmente incapturável e mais sensível, para Britto (2012) poetas são 'apenas' artistas que trabalham com as palavras. No caso da poesia, é necessário escolher cuidadosamente a estrutura e as palavras a fim de transpassar o contexto, algo que também se aplica à tradução de poesia. Há outro fator muito importante a ser considerado: muitas vezes o tradutor de poesia também é poeta.[2]

Segundo Britto (2012), os fatores que mais geram dificuldade na tradução são os recursos linguísticos distintos presentes nos diversos idiomas, que nem sempre podem ser transpostos durante o processo tradutório. No caso da poesia, os efeitos poéticos são ainda mais diversos, praticamente obrigando o tradutor a recorrer ao mecanismo da adaptação, analisando e avaliando o que é mais relevante em cada contexto: devo manter a métrica, as palavras, a rima, o sentido ou o contexto? Ele afirma que

> [t]oda tradução é obrigada a alterar o original, mas idealmente essas alterações deverão ser discretas, de modo a não descaracterizar aspectos importantes do poema; e as eventuais omissões e acréscimos também

[2] Não achamos que este seja um requisito obrigatório para traduzir poesia. Tradutores que tem bastante familiaridade com poesia, que tem uma vasta leitura na área e tem conhecimento técnico podem realizar este trabalho, mesmo sem ter o status de poeta. Da mesma maneira que nem todo tradutor de prosa é, necessariamente, escritor.

> devem se dar sobre elementos que não sejam cruciais. Nem sempre isso é possível. (BRITTO, 2012, p. 135)

Fica claro que, para este autor, o processo tradutório envolve 'perdas e ganhos' e cabe ao tradutor compensar os itens que sofreram perda; alterando o efeito do poema buscando sempre servir seu propósito na língua-alvo.

A discussão envolvendo termos tradução e adaptação é bastante controversa na Área de Estudos da Tradução. Para algumas correntes contemporâneas a distinção é arbitrária, já que todo processo de tradução envolve, necessariamente, adaptar elementos do texto para um novo contexto. Para fins deste trabalho, optamos por adotar a distinção bastante didática de Britto. Segundo este autor, para se estabelecer a diferença entre tradução e adaptação é necessário fazer a seguinte pergunta: 'Posso afirmar que li um escritor mesmo não tendo lido a obra na língua original?' Se a resposta for afirmativa, pode-se considerar que o texto lido é uma tradução. Para exemplificar essa questão, o autor cita Kafka. Tendo lido a obra tanto em inglês quanto em português, feita por tradutores que ele considera dominantes no conhecimento do escritor alemão; apesar de não ter lido na língua original, Britto considera que já leu Kafka.

É importante ressaltar que na adaptação existe a possibilidade de mudar elementos cruciais da história, não só transpondo a língua como também o contexto sociocultural da produção literária. Neste caso, o leitor não considera que leu o autor original, mas sim, um novo enredo criado pelo tradutor, pois, Britto afirma que (2012, pg. 36): "a ideia de que o conceito de fidelidade ao (texto) original é de importância central na tradução".

Os conceitos de domesticação e estrangeirização também são importantes quando tratamos de tradução e adaptação. O escritor

alemão Goethe defendia a máxima de que, em caso de dúvida, o tradutor deveria sempre usar o recurso da domesticação. Britto discorda, mas também admite que o uso deliberado da estrangeirização poderia tornar o texto inacessível para o leitor. Uma boa tradução, na visão de Britto, envolveria o uso equilibrado das duas estratégias (domesticação e a estrangeirização), fazendo uma análise cuidadosa de qual estratégia seria mais adequada em cada contexto. O uso deliberado de da domesticação durante o processo tradutório, portanto, levaria necessariamente a uma adaptação do texto original. .

Outros fatores que devem ser considerados ao utilizar os recursos de estrangeirização ou domesticação é o público-alvo da tradução em questão: o grau de "sofisticação intelectual" ou a idade deste público serão determinantes na escolha do grau domesticação, que tenderá a ser maior. Outro fator a ser considerado é o meio de consumo da publicação: espera-se uma tradução de caráter estrangeirizador em meios de maior prestígio, enquanto que uma tradução de caráter domesticador pode ter um público de alcance maior (Britto, 2012).

Por fim, ao utilizar os conceitos de Britto (2012) para fins desta pesquisa, fica claro que a proposta de Valle (2006) pode ser classificada como uma tradução, enquanto a proposta de Royer (2022) deve ser lida como uma adaptação. No caso do segundo texto, como todo o contexto alemão é transposto da Alemanha nazista para o Brasil contemporâneo, não podemos afirmar, ao ler a adaptação, que estamos lendo o texto de Plath, apesar do eco estar presente. Outro fator determinante é o próprio caráter confessional, que se modifica drasticamente, não temos mais a voz de Plath, que é sobreposta pela voz da tradutora brasileira.

Como pode-se perceber, diferenciar tradução da adaptação não é tarefa simples, e não temos a pretensão de esgotar uma discussão que segue sendo controversa na área de Estudos da Tradução, mas

apresentamos um modelo de análise que exemplifica dois projetos de tradução de natureza bastante distinta.. Portanto, adotamos a diferença proposta por Britto (2012) por uma questão didática, uma vez que ele define critérios de diferenciação entre tradução e adaptação que são adequados para o propósito desta pesquisa.

Análise da tradução de Valle

O poema escolhido para fins de análise neste trabalho trata das experiências de Plath com seu pai. Otto Plath nasceu na Alemanha, mas se mudou ainda muito jovem para os Estados Unidos, tornando-se professor de Biologia na Universidade de Boston. Morreu por conta de complicações de um ferimento no pé, possivelmente agravado por sua condição de diabético (AXELROD, 2003). Segundo a própria autora:

> O poema é falado por uma menina com um complexo de Electra. Seu pai morreu enquanto ela pensava que ele era Deus. Seu caso é complicado, pois seu pai era nazista enquanto sua mãe, possivelmente, era parte judia. Na filha as duas linhagens se casam e se paralisam—ela precisa expressar a terrível alegoria novamente antes de se livrar.[3] (PLATH, 1962)

Trata-se de uma versão feminina do famoso Complexo de Édipo (FREUD, 1974), um fenômeno psicanalítico denominado complexo de Electra (JUNG, 1915) onde a criança do gênero feminino desenvolve um tipo de paixão pela figura do progenitor. O poema foi escrito em cinco versos por estrofe, ou seja, em quintilha, considerado por alguns críticos como uma 'canção de ninar demente', segundo a definição de Normandin (2013). Essa denominação seria por conta da semelhança do

[3] **Nossa Tradução:** The poem is spoken by a girl with an Electra complex. Her father died while she thought he was God. Her case is complicated by the fact that her father was also a Nazi and her mother very possibly part Jewish. In the daughter the two strains marry and paralyze each other—she has to act out the awful little allegory once over before she is free of it.

poema com uma canção infantil, caracterizada por ritmos bem marcados, utilizando uma técnica chamada *enjabement*. Isso acontece quando um verso termina com uma espécie de ideia em aberto e o próximo verso dá continuidade a esta ideia (Britto, 2011).

Em sua proposta de tradução, Valle procurou manter as quintilhas, ou seja, todas as estrofes possuem cinco versos, apesar da quantidade de pés não ter sido preservada (MOORE, 2009). Valle optou por manter a sentido e a mensagem da primeira estrofe, tendo que sacrificar as rimas para alcançar este propósito:

Quadro 1: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
You do not do, you do not do Any more, black shoe In which I have lived like a foot For thirty years, poor and white, Barely daring to breathe or Achoo.	**Você** não serve, **você** não serve, Não serve mais, sapato negro Em que eu vivi como um pé Por trinta anos, branca e pobre, Mal me atrevendo a um espirro sequer.

Fonte: elaborado pelos autores

Percebemos que na segunda estrofe, a imagem do pai morto também é reconstruída a partir de uma priorização do sentido do poema. A palavra 'Frisco'(uma abreviação para o nome da cidade californiana "São Francisco" foi mantida, apesar do termo não ser tão familiar para o leitor brasileiro.

Quadro 2: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
Daddy, I have had to kill you. You died before I had time—— Marble-heavy, a bag full of God, Ghastly statue with one gray toe Big as a **Frisco** seal	Eu tive de matar você, papai. Você morreu antes que eu pudesse – Peso de mármore, saco repleto de Deus, Estátua medonha com um dedão gris Do tamanho de uma foca de **Frisco***

Fonte: elaborado pelos autores

Na terceira estrofe, observa-se, mais uma vez, a opção de sacrificar as rimas com a intenção de manter a semântica. Não seria possível manter a assonância do /u/ (*blue, you, du*) em língua portuguesa, já que a palavra você (*you*) e azul (*blue*) possuem sons bem distintos. Outro aspecto que mostra a tendência de Valle em optar por uma estratégia domesticadora em seu projeto tradutório, foi a manutenção da frase "Ach, du" no último verso, assim o leitor não perde a referência da nacionalidade alemã do pai opressor de Plath.

Quadro 3: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
And a head in the freakish Atlantic Where it pours bean green over blue In the waters off beautiful Nauset. I used to pray to recover you. Ach, du.	E uma cabeça onde o estranho Atlântico Derrama o verde-vagem sobre o azul Nas águas da magnífica Nauset. Eu rezava para recuperá-lo Ach, du.

Fonte: elaborado pelos autores

Assim como na primeira estrofe, Plath (1965) também reproduz a quarta estrofe sem rimas. Algumas mudanças de vocabulário parecem ter sido feitas com o intuito de criar uma ligação com o final do poema. Isso pode ser observado com a tradução de '*town*' para 'vila', uma vez que nos versos finais há uma referência aos 'homens da vila' que jamais gostaram da figura paterna descrita ao longo do poema.

Quadro 4: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
In the German tongue, in the Polish **town** Scraped flat by the roller Of wars, wars, wars. But the name of the town is common. My Polack friend	Na língua alemã, na **vila** polonesa Aterradas pelo rolo-compressor Das guerras, guerras, guerras. Mas o nome do lugar é comum. Diz meu amigo polaco

Fonte: elaborado pelos autores

Dando sequência à análise, podemos observar que a escolha de Valle pelo sujeito oculto na quinta estrofe acabou modificando o ritmo poético (MESCHONNIC, 1999). Aqui perdemos a ênfase da palavra *you*, fica claro que a poeta está se direcionando diretamente à figura paterna, com muita assertividade. Interessante observar como a intensidade desse direcionamento fica suavizado com a escolha do sujeito oculto em língua portuguesa.

Quadro 5: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
Says there are a dozen or two. So **I** never could tell where **you** Put your foot, your root, **I** never could talk to you. The tongue stuck in my jaw.	Diz ter uma dúzia, talvez duas. Assim [eu] nunca descobri onde [você] Colocaste seu pé, suas raízes, [eu] Nunca quis falar contigo Minha língua presa.

Fonte: elaborado pelos autores

Valle realmente tem um projeto tradutório consistente, ela repete estratégias tradutórias ao longo do poema, o que pode ser observado na sexta estrofe. Aqui ela também opta por utilizar o sujeito oculto e mantém o verso original em alemão. Mais uma vez percebemos a semântica se sobrepondo às rimas e a utilização de estratégias estrangeirizadoras, nesse caso, cruciais para manter a sensação de que a poeta estava gaguejando ao tentar estabelecer esse diálogo difícil com seu pai.

Quadro 6: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
It stuck in a barb wire snare. **Ich, ich, ich, ich**, **I** could hardly speak. **I** thought every German was you. And the language obscene	Arapuca de arame farpado. **Ich, ich, ich, ich**, [eu] Mal conseguia dizer. [eu] Em todo alemão vi você. E a linguagem obscena

Fonte: elaborado pelos autores

Na sequência, na sétima estrofe, Valle mantém a ambientação do cenário nazista, levando o leitor para o local dos campos de concentração. Um dos recursos utilizados para reproduzir esta ambientação é o uso sistemático da palavra 'Judia'(Jew), procurando repetir o padrão existente no texto original:

Quadro 7: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
An engine, an engine Chuffing me off like a **Jew**. A **Jew** to **Dachau, Auschwitz, Belsen**. I began to talk like a **Jew.** I think I may well be a **Jew**.	Uma locomotiva, uma locomotiva Em vapores me leva como **Judia**. Uma **Judia** para **Dachau, Auschwitz, Belsen**. Passei a falar como uma **Judia**. Acho que bem posso ser **Judia**.

Fonte: elaborado pelos autores

Na sequência, a tradutora traduziu a estrofe priorizando o sentido e, posteriormente, ajustou as rimas. Enquanto na versão de Plath as rimas acontecem entre os vocábulos 'p**u**re – tr**u**e – J**e**w', diante da impossibilidade de manter rimas com o fonema /u/, ela opta por trabalhar com assonâncias: "vie**na** - genuí**na**s - ciga**na** - si**na** - jud**ia**", criando rimas imperfeitas que reproduzem o triste cenário de confusão identitária da Alemanha nazista.

Quadro 8: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
The snows of the Tyrol, the clear beer of Vienna Are not very pure or true. With my gipsy ancestress and my weird **luck** And my Taroc pack and my Taroc pack I may be a bit of a Jew.	A neve do Tirol, a cerveja clara de Vie**na** Não são lá muito puras ou genuí**na**s Com minha ancestral ciga**na**, minha estranha si**na** E meu baralho de tarô, meu baralho de tarô Eu devo ser um pouco Jud**ia**.

Fonte: elaborado pelos autores

Valle (2006) se mantém consistente nas estratégias utilizadas em seu projeto tradutório. As rimas em som de /u/ da nona estrofe, que no original aparecem em todos os versos, exceto no terceiro (*mustache*), na tradução são adjetivos com terminação 'ado' no primeiro, segundo, quarto e quinto versos. O equilíbrio entre o uso de estratégias estranteirizadoras e domesticadoras apontado por Britto (2012) também é preservado: ela mantém o termo '*Luftwaffle*', mas domestica o termo infantilizado *"gobbleddygoo"* por 'papo furado'.

Quadro 9: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
I have always been scared of ***you***, With your Luftwaffe, your **gobbledygoo**. And your neat mustache And your Aryan eye, bright **blue**. Panzer-man, panzer-man, O **You**——	Você sempre me meteu medo, Com sua Luftwaffe, seu papo fur**ado**. E o seu bigode asse**ado** O olho ariano, bem azul**ado**. Homem-panzer, homem-panzer, oh Você –

Fonte: elaborado pelos autores

Na décima estrofe, Valle (2006) reutiliza assonâncias e cria rimas imperfeitas, o que consequentemente altera a métrica de Plath. Isso reforça a questão apontada por Britto, que mudanças são inerentes ao processo de tradução, dependendo daquilo que o tradutor optar por privilegiar. Neste caso, percebe-se que para privilegiar o sentido de Plath, consequentemente, Valle precisou sacrificar o padrão de rimas do original.

Quadro 10: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
Not God but a swastika So black no sky could squeak **through**. Every woman adores a Fascist, The boot in the face, the **brute** Brute heart of a brute like **you**.	Não Deus, mas uma **suástica**. Tão negra que nem céu **vara**. Toda mulher adora um Fascista, A bota na cara, o bruto Coração de um bruto da sua **laia**.

Fonte: elaborado pelos autores

Nas estrofes subsequentes, as assonâncias do /u/ foram recriadas tomando forma de assonância do /o/ átono na décima primeira estrofe, enquanto na décima segunda temos rimas vernais (enterraram – serviram). Houve uma mudança do termo 'in two' (décima segunda estrofe), que na tradução de Valle foi antecipada para o quinto verso da décima primeira estrofe. Apesar da impossibilidade de preservar o som de /u/, Valle consegue reproduzir o mesmo ritmo de quatro acentos, alterando o padrão de assonância do texto original.

Quadro 11: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
You stand at the blackboard, daddy, In the picture I have of you, A cleft in your chin instead of your foot But no less a devil for that, no not **Any less the black *man who***	Você está de pé na lousa, papai, Na imagem que levo comigo, Em vez do pé, o queixo fendido, Mas não menos diabo por isso, oh não **Não menos que o homem que *em dois***

Fonte: elaborado pelos autores

Quadro 12: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
Bit my pretty red heart *in two.* I was ten when they buried you. At twenty I tried to die And get back, back, back to you. I thought even the bones would do.	**Partiu meu belo e rubro coração**. Eu tinha dez anos quando o **enterraram.** Aos vinte, eu tentei morrer E voltar, voltar pra você. Achei que mesmo os ossos **serviram.**

Fonte: elaborado pelos autores

O recurso de *enjambement* (Britto, 2011) é novamente utilizado na décima terceira estrofe e podemos observar uma alteração na estrutura rítmica do poema traduzido. Enquanto no original temos a assonância com a repetição do /u/, Valle (2006) utiliza o padrão de rimas AABBCC, substituindo o som vocálico /u/ pelos respectivos sons /a/, /e/ e /o/.

Quadro 13: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
But they pulled me out of the sack, And they stuck me together with glue. And then I knew what to do. I made a model of you, A man in black with a Meinkampf look	Mas me puxaram saco afora, **A** Juntaram meus pedaços com cola. **A** E aí eu soube o que fazer. **B** Eu fiz um modelo de você, **B** Homem de negro **[C]**, Meinkampf no jeito **C**

Fonte: elaborado pelos autores

Na próxima estrofe, a prioridade foi a manutenção da rima, o que resultou em uma mudança do primeiro verso, onde a ideia de amor mais explícito (love) foi suprimida:

Quadro 14: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
And a **love** of the rack and the screw. And I said I do, I do. So daddy, I'm finally through. The black telephone's off at the root, The voices just can't worm through.	À tortura e ao torniquete afeito. E eu disse aceito, aceito Então, papai, finalmente acabei. Arranquei o telefone negro da raiz, As vozes já não rastejam até aqui.

Fonte: elaborado pelos autores

Por fim, na décima quinta estrofe, Valle (2006) recria o padrão de rimas, diante da impossibilidade de preservar a repetição do som de /u/ do original. Ainda assim, o ar de infantilidade do poema de Plath fica preservado na tradução através do uso de sons fechados (PHILLIPS, 1972) e a repetição sistemática do pronome de tratamento você.

Quadro 15: texto original x tradução.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Traduzida de Marina Della Valle (2006)**
If I've killed one man, I've killed two—— The vampire who said he was you And drank my blood for a year, Seven years, if you want to know. Daddy, you can lie back now. There's a stake in your fat black heart	Se matei um homem, matei dois – O vampiro que me disse ser você E sugou meu sangue por um ano afora, Sete anos, se quiser saber Papai pode voltar a se deitar agora. Há uma estaca em seu coração negro

And the villagers never liked you. They are dancing and stamping on you. They always *knew* it was you. Daddy, daddy, you bastard, I'm through	E os homens da vila jamais gostaram de você. Estão espezinhando, dançando sobre você. Eles sempre souberam que era você. Papai, papai, seu canalha, acabei.

Fonte: elaborado pelos autores

Após a análise sistemática do poema, fica evidente como é complexa a tarefa de traduzir o poema "Daddy". Apesar de Valle (2006) deixar claro que sua proposta é uma 'contribuição', ela reforça a impossibilidade de solucionar muitos dos desafios que este poema representa para o tradutor. Mas esta é justamente a natureza da poesia, a necessidade contínua de recriação de estruturas e sentidos.

Não podemos deixar de dar crédito ao trabalho de Valle (2006). A tradutora preservou aspectos importantes do original, fez mudanças estruturais para que o sentido fosse transmitido e fez todo um trabalho com as rimas, para que o tom de infantilidade pudesse ser percebido pelos leitores de língua portuguesa. Retomando os critérios que Britto (2011) propõe para fazer a diferenciação entre tradução e adaptação, podemos dizer que Valle produziu uma tradução equilibrando estratégias domesticadoras e estrangeirizadoras. O leitor que tiver acesso a esse poema traduzido poderá afirmar que leu o poema Daddy de Plath e que este, preservou o aspecto confessional do original.

A proposta de adaptação para o contexto brasileiro

Partindo mais uma vez dos conceitos de tradução e adaptação apontados por Britto, é importante deixar claro que o que propomos aqui é uma adaptação criativa do poema "Daddy" para o contexto político e cultural brasileiro. Nos apropriamos da ideia inicial de Plath e criamos algo diferente, voltado para um novo cenário. A experiência confessional de Plath (pós Segunda Guerra Mundial) e a repulsa por um

pai opressor aqui é substituída pela experiência confessional de eu-lírico que rejeita a postura da extrema-direita na atualidade. Partindo dessa premissa, muitos elementos do original foram 'sacrificados' para dar luz a uma nova realidade.

Mesmo reconhecendo as inúmeras diferenças existentes entre o contexto nazista "Daddy" e a contemporaneidade brasileira, o poema serviu como inspiração para descrever uma realidade que apresenta reflexos de opressão comparáveis ao que Plath tão bem descreveu com sua poesia confessional. Não pretendemos aqui fazer uma discussão detalhada, estrofe por estrofe, tal como na seção anterior. A ideia é apontar para aspectos mais gerais que permearam o processo de adaptação.

Começamos pelo título, "Paizinho": aqui o pai opressor não é a representação de um pai biológico, mas a representação do pai da nação, a figura do presidente da República. O uso do diminutivo, imprime o ar de ironia que irá permear todo o poema. A estrutura de quintilha de versos livres foi mantida e o som fechado de /u/ do original foi mantido através do uso do pronome de tratamento da segunda pessoa do singular "tu". Diferentemente de Valle que usa o pronome você, optamos por "tu" na tentativa de reproduzir o efeito sonoro da palavra "*you*" no original.

Quadro 16: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Adaptada (2022)**
You do not do, **you** do not do	**Tu** não fazes, **Tu** não fazes tu
Any more, black shoe	Sem mais, sapato escurecido
In which I have lived like a foot	Assim vivo sustentada
For thirty years, poor and white,	Durante vinte anos, pobre e pálida,
Barely daring to breathe or Achoo.	Sem respirar ou espirrar.

Fonte: elaborado pelos autores

Outra diferença marcante é a representação da morte figurativa do pai, nos dois poemas. O pai de Plath, Otto Plath, é substituído na

adaptação criativa por um representante do movimento de extrema direita no Brasil. No original, a autora descreve a morte do pai que aconteceu antes que ela mesma pudesse matá-lo, na proposta de adaptação há um desejo explícito de que o pai alegórico deixe de viver. Optamos também por substituir a imagem do animal marinho (*seal*) por um animal do folclore brasileiro (boto), domesticando a metáfora para o contexto brasileiro.

Quadro 17: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Adaptada (2022)**
Daddy, I have had to kill you. **You died before I had time**—— Marble-heavy, a bag full of God, Ghastly statue with one gray toe Big as a **Frisco seal**	Paizinho, eu te matei. **Partirás depois do tempo**—— Pesado como mármore, numa caixa demoníaca, Uma estátua hedionda com um rosto cinza Grande como um **boto gordo**

Fonte: elaborado pelos autores

Na sequência, a dificuldade de comunicação entre Plath e o pai e a língua presa foi adaptada para um contexto em que o eu-lírico sequer deseja falar com a figura desse pai alegórico. Achamos interessante fazer uma transposição da imagem da língua presa para a questão da censura, um aspecto sempre presente nos governos opressores. Afinal, a partir do ano de 2019 foram registrados aproximadamente 211 casos de censura e ataques contra a cultura brasileira (Mobile, 2022).

Quadro 18: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Adaptada (2022)**
Says there are a dozen or two.	**Diz ter uma dúzia, talvez duas.**
So I never could tell where you	**Assim nunca descobri onde**
Put your foot, your root,	**Colocaste seu pé, suas raízes,**
I never could talk to you.	**Nunca quis falar contigo**
The tongue stuck in my jaw.	**Minha língua involuntariamente presa.**

Fonte: elaborado pelos autores

Outro elemento importante no processo de domesticação foi a substituição da imagem dos campos de concentração por cidades brasileiras que tem uma importância de destaque no cenário político. O caráter identitário de 'ser judia' do original foi transposto para uma identidade política, neste caso, 'ser de esquerda'.

Quadro 19: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	Versão Adaptada (2022)
An engine, an engine **Chuffing me off like a Jew.** **A Jew to Dachau, Auschwitz, Belsen.** **I began to talk like a Jew.** **I think I may well be a Jew.**	**Uma máquina, uma máquina** **Me levando como a esquerda** **Para Brasília, São Paulo, Rio** **Passei a falar como a esquerda.** **Eu sou de esquerda.**

Fonte: elaborado pelos autores

Na décima quinta estrofe de Daddy, temos a morte figurada do pai e do marido de Plath. A metáfora do marido que bebe sangue no original (SPACEY, 2022) foi transformada na metáfora de um 'pai' que bebeu o sangue da população durante os quatro anos de mandato na presidência. Esse fato também é relacionado com o número aproximado de mortos pelo Coronavírus durante a pandemia, 688 mil, de acordo com o Conselho Nacional dos Secretários de Saúde (CONASS).

Quadro 20: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	Versão Adaptada (2022)
If I've killed one man, I've killed two— **—** **The vampire who said he was you** **And drank my blood for a year,** **Seven years, if you want to know.** **Daddy, you can lie back now.**	**Se matei um homem, matei dois** **O vampiro que és tu** **Bebeu nosso sangue por quatro anos,** **Ou, 700 mortes se interessas a tu.** **Paizinho, agora podes sumir**

Fonte: elaborado pelos autores

O último aspecto que gostaríamos de apontar, na última estrofe, é a mudança no uso do tempo verbal. Enquanto Plath faz o uso do pretérito e do presente, uma vez que está se referindo ao pai que já

morreu, optamos por utilizar o futuro do presente. O objetivo aqui é dar ênfase ao fato de que não será possível para a população apreciar os feitos desta figura durante sua atuação política tão problemática. Em relação ao ritmo poético, não pudemos manter o som fechado de /u/ em todos os versos da estrofe final. Portanto, intercalamos as rimas de /u/ o som de /i/, criando novas rimas com 'ti'e 'sobrevivi'.

Quadro 21: texto original x adaptação.

Versão Original de Sylvia Plath (1965)	**Versão Adaptada (2022)**
There's a stake in your fat black heart **And the villagers never liked you.** **They are dancing and stamping on you.** **They always *knew* it was you.** **Daddy, daddy, you bastard, I'm through**	**Teu grande coração preto perfurado** **E os trabalhadores nunca te apreciarão** **Eles irão pisar e dançar em ti.** **Eles sempre *souberam* quem eras tu.** **Paizinho, paizinho, seu miserável, sobrevivi.**

Fonte: elaborado pelos autores

Conclusão

A partir desta proposta, fica claro como o universo da tradução literária abre muitos horizontes e muitas possibilidades de adaptação criativa. Podemos comparar o processo ao trabalho de Cardozo em 'O centauro bronco' (STORM, 2006, apud BRITTO, 2012). Neste experimento, Cardozo transpõe o cenário de uma novela alemã Der Schimmelreiter (STORM, 1888) para o sertão brasileiro. A partir deste experimento, que serviu de inspiração para este projeto, transformamos o eu-lírico de Plath em um eu coletivo brasileiro, onde a figura do pai nazista se transforma em chefe de estado.

Apesar de Cardozo sugerir que 'O centauro bronco' seja lido como tradução, adotamos como referencial teórico o posicionamento de Britto (2011), ou seja, devido às mudanças significativas de contexto histórico, social e temporal 'Paizinho' fica caracterizado como

adaptação criativa do poema 'Daddy' de Sylvia Plath, enquanto que a proposta de Valle (2006) pode ser considerada como uma tradução.

Outra questão que o trabalho deixa latente é a seguinte pergunta: o aspecto confessional foi perdido ou ressignificado? Em resposta afirmamos que o caráter confessional de Plath se transforma drasticamente na proposta de adaptação, e essa seria a primeira ressalva a ser feita por se tratar de poesia confessional. Entretanto, se considerarmos como a figura de um presidente que cumprisse suas obrigações sociais com a população fez falta durante os anos de pandemia, ainda temos uma metáfora de uma nação que ficou órfã de pai, tal como Plath.

O presente trabalho não pretende trazer algum direcionamento para o grande dilema sobre as diferenças entre tradução e adaptação, algo que continua sendo objeto de discussão entre os teóricos contemporâneos de tradução. O que podemos afirmar é que, de fato, o ato de traduzir envolve "perdas e ganhos", tal como colocado por Britto (2011). Alguns elementos precisaram ser sacrificados para que outros ganhassem espaço durante o processo tradutório.

Independentemente da terminologia adotada, percebemos durante esse processo as inúmeras possibilidades de ressignificação do texto literário. Podemos olhar para as supostas 'perdas' não como algo negativo, valorizando o caráter transformador que a tradução proporciona. Ao trazermos o poema de Plath para a contemporaneidade, trazemos uma nova perspectiva para a poesia, proporcionando novas representações de uma realidade recente. Afinal, 'traduzir' também é 'ressignificar'.

Referências

BRITTO, Paulo Henriques. **A tradução literária**. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. 158 p.

BRITTO, Paulo Henriques. **Para uma tipologia do verso livre em português e inglês**. Salvador: Revista Brasileira de Literatura Comparada, v. 13, n. 19, p. 127-144, 2011.

CASAGRANDE, Sarah; SOUZA, Adalberto de Oliveira. **Sylvia Plath e pós-modernidade:** "Lady Lazarus", na sua tradução para o português. In: CELLI – COLÓQUIO DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS. 3, 2007, Maringá. Anais... Maringá, 2009, p. 910-922.

DELLA VALLE, M. **Sylvia Plath:** quatro "poemas-porrada". Cadernos de Literatura em Tradução, *[S. l.]*, n. 7, p. 165-199, 2006. DOI: 10.11606/issn.2359-5388.i7p165-199. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/clt/article/view/49411.

FREUD, Sigmund. **A dissolução do complexo de Édipo**. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas . Rio de Janeiro: Imago, v. XIX, p 215 - 226, 1974

JACOBY, Peter R. **Postmodernist Poetry:** a Movement or an Indulgence? A Study of Elizabeth Bishop, Sylvia Plath, and Anne Sexton. 2000. Disponível em: https://web.archive.org/web/20140714182241/http://classroom.sdmesa.edu/pjacoby/Postmodernist_Poetry.pdf.

JUNG, Carl G. **The Theory of Psychoanalysis.** Psychoanalytic Review, 1915.

KAUFMAN, J. C. **The Sylvia Plath effect:** Mental illness in eminent creative writers. 50 f. - Curso de Literature, University Of Connecticut, Connecticut, 2001.

MESCHONNIC, Henri. Poétique du traduire. Paris: Verdier, 1999.

MOORE, Honor (ed.). **Poems from the Women's Movement**: (american poets project #28). Nova Iorque: Library Of America, 2009.

NORMANDIN, Shawn. **Sylvia Plath Rhymes with the Wife of Bath**. The Explicator. p. 56-59. 11 mar. 2013.

OLIVEIRA, Renato Marques de. **Anne Sexton e a poesia confessional. Antologia e tradução comentada**. Sínteses, Campinas, v. 10, n. 1, p. 403-417, 27 set. 2018.

PHILLIPS, Robert. **The Dark Funnel**: A Reading of Sylvia Plath. *[S. l.]:* Modern Poetry Studies, 1972.

ROYER, Julia Guaragni. **Traduzindo Sylvia Plath**: duas versões de um mesmo poema. 2022. 66 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2022.

SALTARELLI, Beatriz Viana Lopes. **Sylvia Plath, entre a escrita e o sangue**: o trágico como potência do inefável da vida. 2017. 142 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras: Estudos Literários, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

STORM, Theodor. **A Assombrosa História do Homem do Cavalo Branco**. tradução: Mauricio Mendonça Cardozo. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.

STORM, Theodor. **O Centauro Bronco**. tradução: Mauricio Mendonça Cardozo. Curitiba: Ed. UFPR, 2006.

3
LOVECRAFT INTERSEMIÓTICO: DO CONTO AO RPG

Lyah Sala Dannemann
Aline de Mello Sanfelici

Introdução

Este estudo tem como objetivo analisar a adaptação de elementos do fantástico estranho presentes em "O Chamado de Cthulhu" (Lovecraft, 2019) para o Role Playing Game de mesmo nome. Trata-se de uma versão simplificada de estudo anteriormente divulgado sob o formato de Trabalho de conclusão de curso (Dannemann, 2021).

Para o entendimento do Role Playing Game, doravante RPG, utilizamos o "Guia de Jogo Rápido do Cthulhu" (Petersen; Mason; Fricker; Willis, 2016), o qual nos auxilia no entendimento das regras, em conjunto com o podcast intitulado "RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday" (NERDCAST 549, 2017). Justificamos a escolha do podcast como objeto da pesquisa uma vez que o RPG é tido como um jogo de interpretação, ou seja, a dinâmica ocorre primordialmente pelos diálogos e ações das personagens, e o referido podcast provê valiosas informações acerca deste jogo específico. Com isso, buscamos explorar o diálogo estabelecido entre diferentes artes e suas ferramentas de expressão e construção de sentido.

O conto "O Chamado de Cthulhu" foi originalmente escrito em 1926 e publicado em 1928, na revista estadunidense *Weird Tales*. Beirando o horror, o medo e as alucinações, o conto nos guia pela loucura em três grandes narrativas diferentes. Embora os relatos das personagens não ocorram no mesmo período de espaço/tempo, todas elas se cruzam no ponto chave da história: a experiência sobrenatural gerada pelo Cthulhu

- o culto perante a figura alienígena poderia desencadear o fim na humanidade, conforme o trecho inicial, que descreve "A coisa mais misericordiosa do mundo, acho eu, é a incapacidade da mente humana correlacionar tudo que ela contém. Vivemos numa plácida ilha de ignorância em meio a mares tenebrosos de infinidade, e não estávamos destinados a chegar longe" (Lovecraft, 2019, p. 1).

Com a constante oscilação entre o real e o sobrenatural vivenciada pelas personagens, a obra lovecraftiana tem como característica o fantástico estranho proposto por Todorov (1975), no qual entende-se a hesitação e o medo constituintes desse fenômeno, pois "relaciona-se unicamente com os sentimentos das pessoas e não com um acontecimento material que desafia a razão" (Todorov, 1975, p. 27). Ainda, conforme Silva (2017) descreve em seu estudo, Lovecraft constitui o fantástico pela:

> Ruptura com a percepção sensorial de existência e tempo. É na falta de compreensão desses elementos que a narrativa fantástica cria seu escopo e forma, desarticulando as bases de criação do real do leitor, e o fazendo enfrentar esse estranhamento, muitas vezes criado pela figuração de elementos revelados além de suas possibilidades de criação imagética. (Silva, 2017, p. 60).

Na mesma direção, Maurice Lévy em "Lovecraft, a Study in the Fantastic" comenta que é fantástico "pela qualidade das manifestações oníricas das imagens que as apresenta e que as compõem, e pela intenção óbvia do autor de captar e comunicar a sua angústia" (Levy, 1988, p. 12, tradução nossa)[1]. E, por fim, o próprio Lovecraft, em "Horror

[1] No original "because of the manifestly dreamlike quality of the images that it presents and that composes it and because of the author's obvious intention to capture and communicate his anguish". Por se tratar de uma pesquisa na área da tradução, todas as citações em língua estrangeira aqui apresentadas, serão traduzidas para o português, a fim de proporcionar melhor entendimento e fluidez para o leitor.

Sobrenatural em Literatura", descreve a experiência fantástica para além da temática sobrenatural presente na obra; o fantástico é concebido através do medo, em especial o medo do desconhecido, o qual possibilita o leitor ter a sensação constante de apreensão. Sendo assim, os estudos aproximam a relação entre a Literatura Fantástica e "O Chamado de Cthulhu", revelando a necessidade do medo e do sobrenatural, elementos esses que auxiliarão na compreensão da transposição do conto para o RPG.

Conforme Serberna (2006) descreve em seu estudo, os RPGs transformam-se e se expandem para novos mercados e produtos, como quadrinhos, *figure actions*, jogos digitais e, dessa forma, o público interage e estabelece relações para além do jogo, as quais permitem entrar em contato com um universo expandido da temática. Outro motivo da popularidade dos RPGs é em relação à jogabilidade. Os jogadores detém a liberdade de criar e controlar suas personagens através de um cenário (real ou fantástico), juntamente com um sistema de regras, além de darem o tom para a narrativa. Com isso, muitos escritores do Fantástico tiveram seus universos transpostos para o RPG, como por exemplo Robert E. Howard; J. R. Tolkien; H. P. Lovecraft, entre outros. Dessa forma, o universo dos RPGs estabelece uma relação direta com as narrativas e mitologias presentes na Literatura Fantástica.

Em 1980 a editora Chaosium publicou a primeira edição de "O Chamado de Cthulhu" na versão para RPG. Conforme Brunette (2015), a publicação da adaptação de Cthulhu é considerada um marco na história dos jogos, pois diferentemente do pioneiro Dungeons & Dragons (1974), "O Chamado de Cthulhu" é descrito deste modo: "não é sobre lutar com monstros mas sim encobrir seus segredos, manter a sanidade do personagem e prevenir o retorno dos grandes deuses antigos" (p. 3,

tradução nossa)[2]. Assim, os jogadores se deparam com a possibilidade da criação e excursão pelo mundo sombrio e amedrontador de Lovecraft. Brunette (2015) descreve também o RPG como propulsor das adaptações de Cthulhu para *video game*, *card games* e filmes, sendo responsável pela:

> Recente explosão de exposição nos mais diversos mercados com o lançamento de pelúcias, re-impressões dos escritos de Lovecraft, filmes como o de Andrew Leman's The Call of Cthulhu (2005), jogos de mesa como o premiado Arkham Horror, entre outros produtos. (Brunette, 2015, p. 4, tradução nossa)[3]

Para os propósitos desta pesquisa, considerando maior compreensão e abrangência, usaremos a versão brasileira do RPG "O Chamado de Cthulhu - Jogo Rápido 7ª edição" (2016) lançada pela editora New Order. Vale destacar que a edição traduzida é distribuída gratuitamente pela editora, dando oportunidade de acesso a quem se interessar pelo mundo de Lovecraft. Essa versão conta com a exemplificação do sistema de regras, a construção das personagens e das narrativas.

Para entender a performance do RPG em um cenário dinâmico de interações entre os jogadores, o estudo recorre ao "NERDCAST 549: RPG Call of Cthulhu 1 - O mistério de William Faraday". Esse episódio faz parte de uma série de 4 volumes distribuídos gratuitamente nas plataformas de *streaming*, o que possibilita novamente o acesso ao público em geral. Por se tratar de um objeto muito extenso em termos de conteúdo, utilizaremos apenas o primeiro episódio, no qual somos

[2] "is not fighting monsters but instead uncovering their secrets, retaining character's sanity, and preventing the return of ancient godlike beings called the great old ones'' (BRUNETTE, 2015, p. 3)

[3] "Recent explosion of exposure in several other markets with the release of stuffed animals, re-printings of Lovecraft's original works, films such as Andrew Leman's The Call of Cthulhu (2005), board games such as the award-winning Arkham Horror, and a host of other merchandise''(BRUNETTE, 2015, p. 4)

introduzidos na dinâmica do RPG de Cthulhu com a representação de jogadores reais, em uma narrativa real, como será demonstrado ao longo da pesquisa. Em outras palavras, utilizamos o podcast para ver na prática como o RPG é elaborado e jogado, uma vez que:

> A maior parte do jogo acontece através de diálogos. O Guardião (mestre de campanha) define a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e encontros para os jogadores. Os jogadores dizem ao Guardião o que os seus investigadores pretendem fazer. O Guardião diz se eles conseguem fazê-lo e, se não, o que acontece ao invés disso. (Petersen; Mason; Fricker; Willis, 2016, p. 5).

Destacamos também que a escolha pelo podcast nos permite entender a importância dos diálogos para a construção da história, pois se trata de uma mídia que trabalha majoritariamente com o áudio. Assim, temos o livro de regras "O Chamado de Cthulhu - Jogo Rápido 7ª edição" e o podcast NERDCAST 549 como objetos de estudo do RPG em seu todo, que nos permite entender os processos de dinâmicas de jogo até o desenvolvimento da narrativa em um cenário interacional.

Breves apontamentos sobre a literatura fantástica

Camarani (2014) nos apresenta Charles Nodier como o primeiro teórico do fantástico por meio de seu ensaio "Du Fantastique en littérature" publicado em 1830. A obra descreve a experiência fantástica oriunda das mentes racionais que, por sua vez, surge do desequilíbrio das leis naturais ao mesmo tempo que as hiperboliza (p. 15). Dessa forma, o fantástico é concebido como meio de explicar o inexplicável, da tentativa de compreensão do que ocorre no mundo real. Já no final do século XIX, conforme Camarani relata, Guy de Maupassant complementa que a dúvida e a hesitação são elementos substanciais ao fantástico:

> [...] quando a dúvida penetrou na mente humana, a arte tornou-se mais sutil. O escritor buscou nuances, girou em torno do sobrenatural em vez de nele penetrar; permanecendo no limite do possível, lançando o espírito na hesitação, na inquietação. (apud Camarani, 2014, p. 25).

Esses elementos se mostram essenciais para a criação da atmosfera sobrenatural bastante presente no conto de Lovecraft, que analisaremos ao longo da pesquisa, particularmente observando em que grau se dá sua transposição para o RPG. A sensação sobrenatural é construída a partir do medo pelo desconhecido sendo, assim, fruto da mente e das alucinações (Camarani, 2014, p. 29).

Semelhantemente, Camarani traz a contribuição de Louis Vax, que descreve o fantástico pela ambivalência com o mundo real, e corrobora para a criação do sentimento de estranheza, uma vez que os fatos apresentados ao leitor podem ser lidos como criações da mente, sendo a estranheza um "sentimento que não existe em si, mas para o homem que o sofre, dele desfruta ou o estuda" (apud Camarani, 2014, p. 51). Dessa forma, a estranheza passa a ser intrínseca à literatura fantástica - pelo menos em algumas de suas possibilidades, como veremos a seguir.

Como forma de estruturar o fantástico mais detalhadamente, e entender o papel do sobrenatural, Todorov em 1975 nos apresenta em *Introdução à literatura fantástica* três características principais para que o fantástico seja experienciado:

1) O texto deverá gerar hesitação entre o real e o sobrenatural no leitor, ao longo da leitura.
2) As personagens devem compartilhar a hesitação gerada no leitor, e assim, a identificação entre personagem/leitor é constituída. Todorov aponta essa condição como facultativa pois "este pode existir sem cumpri-la; mas a maioria das obras fantásticas se submetem a ela" (Todorov, 1975, p. 19).
3) Caberá ao leitor entender o texto como fantástico, e assim, não fará interpretações alegóricas e/ou poéticas.

Definidas essas questões para a criação do fantástico, Todorov nos traz os subgêneros do fantástico, apresentados na tabela abaixo:

Tabela 1 - Sub-gêneros do Fantástico

Estranho Puro	Fantástico Estranho	Fantástico Maravilhoso	Maravilhoso Puro

Fonte: Todorov (1975, p. 25)

Nos interessa, em especial, o eixo central da tabela. No *fantástico maravilhoso* experimenta-se o sobrenatural sem questioná-lo, ou seja, "pelo fato mesmo de ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural" (Todorov, 1975, p. 29). Em outras palavras, percebe-se a aceitação desse elemento ou atmosfera sobrenatural. Já o *fantástico estranho*, por sua vez, é aquele em que o leitor é submergido em um cenário sobrenatural, mas que, ao final da narrativa, é explicitado o fenômeno por vias racionais. Assim, o estranho se atenta a descrição do medo e os sentimentos das pessoas, e não se preocupa necessariamente com um acontecimento que desafie a razão, já que a racionalidade se revela eventualmente por meio da explicação dos sonhos, efeitos das drogas, ilusão dos sentidos ou loucura.

A narrativa estranha ocorre, segundo Todorov (1975), pelo conjunto das interações das temáticas, das personagens e do narrador, e todos trabalham de maneira congruente para causar no leitor a experiência fantástica, ou seja, a hesitação entre o real e o sobrenatural, pois "O conto fantástico envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, para depois disparar os mecanismos de surpresa, da desorientação, do medo" (Ceserani, 2006, p. 71).

Em relação aos temas comuns, os mesmos devem convergir para a criação da atmosfera de medo e, para isso, há alguns recursos de ambientação que auxiliam nesse processo, entre eles: a oposição entre

o claro e escuro, sendo a parte escura relacionada a morte e seres sobrenaturais; e também a loucura e a duplicidade vividas pelas personagens, onde "o limite entre o louco e o homem de gênio tornam-se muito flexíveis. (...) o tema do louco se liga àquele do autômato, da persona dividida, e também àquele do visionário, do conhecedor de monstros e fantasmas" (Ceserani, 2006, p. 83).

Alinhado com a temática do medo, Lovecraft, em *Horror Sobrenatural em Literatura* (2019), descreve que o fantástico é constituído para além da dicotomia real/irreal. O mesmo cita que a atmosfera tem sua importância, pois o "critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação" (Lovecraft, 2019, p. 11). A sensação gerada deve ser o medo, pois o conto fantástico:

> Deve ser julgad[o] não pela intenção do autor, nem pela simples mecânica do enredo, mas pelo plano emocional que ela atinge em seu ponto menos trivial (...) O único teste para o verdadeiro horror é simplesmente este: se suscita ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas. (Lovecraft, 2019, p. 11).

Entendendo a insignificância do ser humano em relação a vastidão do universo, Lovecraft cunha sua obra como pertencente ao "Horror cósmico". De acordo com Dutra em *O horror sobrenatural de H.P.Lovecraft: Teoria e praxe estética do horror cósmico,* o termo trata-se de uma expressão que o autor (Lovecraft) cunhou para englobar suas formulações teóricas a respeito da narrativa fantástica e é o ponto fundamental para a compreensão de sua obra. O conceito de Horror Cósmico é um conjunto de considerações sobre tipos de sentimentos, emoções, e num nível mais racional, indagações intelectuais e filosóficas que um texto fantástico deve provocar no leitor (Dutra, 2015, p. 8). O autor argumenta que o medo do inexplorado é o mais forte e o mais rico presente na espécie humana pois:

> O desconhecido, sendo igualmente o imprevisível, tornou-se para os nossos avôs primitivos uma onipotente e terrível fonte de bênçãos e calamidades despojadas sobre a humanidade por razões impenetráveis e inteiramente extraterrestres, portanto pertencentes às esferas de existência de que nós nada sabemos e em que não participamos. (Lovecraft, 2019, p. 2-3).

Logo, deve ser o ponto primordial responsável por instigar o leitor durante todo o processo de leitura. No conto, os medos e anseios das personagens são os pontos de motivação e investigação da narrativa e, dessa forma, o horror e o sobrenatural se misturam na personificação das figuras de Cthulhu e dos demais grandes deuses antigos. Assim, entendemos a visão do autor em relação a sua obra, porém, para fins desta pesquisa, iremos somar o entendimento do horror cósmico ao fantástico estranho.

De fato, Lovecraft entendia apenas a experiência do medo como essencial para a construção do sobrenatural/estranho, entretanto, Todorov (1975) defende que para além da atmosfera amedrontadora vivida pelo leitor, outros pontos se fazem necessários. Entre eles, a construção das personagens.

Em relação às personagens, para que haja a hesitação, as mesmas devem se assemelhar ao plano real, ou seja, devem ser passíveis de identificação por parte do leitor, para viabilizar que os mesmos tenham uma experiência semelhante à personagem do conto. O conto de Lovecraft se encaixa nesse quesito uma vez que a identificação ocorre pois as personagens são construídas de forma tão concreta, palpável, que podemos nos relacionar, assim as temos desenvolvidas e descritas por meio de profissões, contexto familiar e social, juntamente com suas particularidades como os seus medos, ambições e motivações pessoais. Na mesma direção, Todorov descreve a presença de “distúrbios da personalidade, os jogos do visível e invisível, as alterações de

causalidade, do espaço e do tempo; a regressão" (Todorov, 1975, p. 108). Então, temos no fantástico estranho a "personagem protagonista que se encontra repentinamente como se estivesse dentro de duas dimensões diversas, com códigos diversos à sua disposição para orientar-se e compreender" (Ceserani, 2006, p. 73).

A aversão e horror ao sobrenatural geram no leitor, assim como na personagem, a sensação de repulsa e curiosidade pelo desconhecido. Conforme Camarani nos descreve, a narrativa fantástica é geralmente solitária, pois:

> Não se refere apenas a um isolamento objetivo: é a negação da comunidade humana. A solidão do cenário reflete a solidão da vítima; o espaço fantástico é, assim, a expressão da solidão em que a loucura e o horror aprisionam suas vítimas. (Camarani, 2014, p. 52).

Novamente, a construção da personagem converge para o entendimento de seus objetivos em relação a sua própria narrativa, ao mesmo passo que "envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, para depois disparar os mecanismos de surpresa, da desorientação, do medo" (Ceserani, 2006, p. 71). Apresentado o gênero fantástico e, em específico, o fantástico estranho com foco nos pontos de construção das personagens, iremos, agora, partir para o outro vértice teórico dessa pesquisa: a tradução intersemiótica e seus desdobramentos.

A tradução intersemiótica

Julio Plaza (2003) nos apresenta a tradução intersemiótica como a "Transmutação... de um sistema de signos para outro" (p. 6), sendo assim uma "[...] prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como leitura, como metacriação, como ação

sobre estruturas eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história" (p. 14).

Dessa forma, entende-se tal tradução como uma transmutação, sendo uma constante ferramenta de revisitação e reconstrução histórica nas suas mais diversas formas e áreas, sendo "[...] justamente essa rede de referências entre os sentidos e meios – mais imediatamente presente ao signo do que a referência aos objetos dinâmicos – aquilo que dá fundamento e possibilita a TI como intercurso dos sentidos ou trânsito de meios e canais" (Plaza, 2003, p. 43). Na mesma medida, Silva (2018) define os possíveis usos da tradução intersemiótica:

> Pode ser usada para converter um texto escrito para uma mídia que não utiliza texto, como uma imagem ou um som. Pode ser usada para converter um simples texto para ideogramas e pictogramas, como *emoticons* ou sinais visuais. Pode ser usada como uma ferramenta para interpretar uma mensagem em uma música, transmitindo as emoções da mensagem por meio de sons que condizem com a resposta emocional do ouvinte. Além disso, pode ser usada para adaptar um romance a um filme e vice-versa, ao traduzir aspectos da forma escrita para a forma visual, por meio da atuação e dos recursos cinematográficos. (p. 22)[4]

Entende-se, portanto, que os processos de tradução entre mídias se constituem por várias camadas e que, consequentemente, envolvem vários contextos e recursos a fim de gerar o significado para o leitor/receptor da tradução, da qual veremos a seguir.

Plaza nos apresenta três possibilidades de tradução intersemiótica: a *icônica* - que se constrói a partir das semelhanças; a indicial - com foco

[4] "Intersemiotic Translation can be used to convert a message written in text into a medium that uses non-textual symbols, such as an image or a sound. It can be used as a way to convert simple text to ideograms or pictograms, such as emoji or visual signs. It can be used as a way to interpret an entire message into a song, by transmitting the emotional aspect of the message through sounds that convey a similar emotional response to the listener. It can be used to further adapt a novel into a movie and vice-versa, by translating aspects that are described in the written form into the visual form through acting and cinematic techniques." (SILVA, 2018, p. 22)

na continuidade; e por fim a *simbólica* - com foco na linguagem metafórica/figurativa. Vale ressaltar que Plaza (2003) rechaça a ideia de fidelidade como critério para julgar as traduções e, novamente, as coloca em atos criativos de transações entre linguagens diversas. A partir das definições de tradução apresentadas acima, iremos analisar como elas ocorrem e se encaixam no processo de transposição do conto para o RPG.

A tradução **icônica** está relacionada a semelhança de estrutura, e assim "está apta a produzir significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente" (Plaza, 2003, p. 90). Os ícones podem ser *transcritos* de forma *isomórfica*, ou seja, a analogia está relacionada à forma, ou *paramórfica*, que faz analogias às sensações. Esta definição nos auxiliará no processo de transcrição do sentimento sobrenatural e da sensação de medo, destacando como elas ocorrem do contexto escrito do conto para o cenário interativo e dinâmico do RPG.

A tradução **indicial** está relacionada a continuidade e a *transposição* entre o original e a tradução, com a criação de novos significados. Conforme Plaza (2003) explica, "O Objeto Imediato do original é apropriado e transladado para outro meio. Nesta mudança, tem-se transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula" (p. 91). Essa tipologia pode ser subdividida em *topológica-homeomórfico*, que caracteriza-se pela transposição do todo e a *topológica-metonímica*, responsável pela tradução apenas de uma parte do todo. A tradução indicial está sempre relacionada há uma experiência concreta, ou seja, se adequa ao RPG uma vez que os jogadores são ativos na construção e transposição da narrativa do fantástico presente em "O Chamado de Cthulhu", gerando a continuidade e revisitação à obra.

Por fim, a tradução **simbólica** faz uso de símbolos, metáforas e outros signos, de forma que a tradução relaciona-se com o objeto

imediato. A tradução simbólica configura-se pelas normas da transcodificação, ou seja, "o que é feito através de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional" (Plaza, 2003, p. 93). Dessa forma, não há como ter acesso ao objeto imediato sem o conhecimento prévios dos códigos, pois:

> [...] um signo dá surgimento ao outro, pois o símbolo é uma lei ou regularidade de futuro indefinido, uma lei que governará e será materializada e que determinará algumas de suas qualidades, unindo o sensível ao inteligível, isto é, será uma forma significante. (Plaza, 2003, p. 94).

Apresentamos, a seguir, um esquema da tipologia de Plaza que busca facilitar a visualização de cada item.

Tabela 2 - As tipologias da tradução intersemiótica

Tipologias da tradução intersemiótica	**Breve definição**	**Como identificar na prática (Usando o RPG como referência)**
Icônica ● *Isomórfica*: analogia na forma. ● *Paramórfica*: analogia na sensação.	*Transcrição.* Busca estabelecer similaridade de estrutura. Mantém a qualidade do objeto imediato transcrito. Desperta sensações de analogia com a obra. Tendência de aumentar as taxas de informações estéticas.	O RPG utilizaria as localizações descritas no conto e as expandiria em cenários, descrevendo texturas, cores, quantidade de luz no local (geralmente mal iluminados), formas, etc. As descrições contribuiriam para a sensação de angústia e medo.
Indicial ● *Topológica - homeomórfica*: transposição do todo de forma harmônica. ● *Topológica-metonímica*: transposição da parte do todo, deslocado no novo contexto por "deslizamentos de significantes".	*Transposição.* Busca estabelecer continuidade com o objeto imediato. Traduz a qualidade do objeto para o meio em que está sendo transposto. Relação de causa e efeito e/ou de contiguidade.	A própria ideia de transformar o conto em jogo, estabelecendo uma relação harmônica e de constante revisitação, porém com maior distanciamento. As personagens e a narrativa fariam parte do todo transposto.

Simbólica	*Transcodificação*. Busca estabelecer referências convencionais com o objeto imediato. Faz uso de metáforas, símbolos e outros signos para remeter a obra que a antecede.	Em um RPG a partir de Lovecraft, o uso da figura de Cthulhu e metáforas associadas ao culto e a loucura. O distanciamento se faz maior, e a transcodificação é melhor entendida se o leitor/jogador tiver a referência prévia do objeto imediato.

Fonte: Autoras (2024)

Por fim, trazemos algumas pesquisas como de Silva (2018), Godinho (2008) e Prietto (2013) que trabalharam as relações de tradução presentes entre a literatura fantástica para o RPG, especificamente. Essas pesquisas enfocam aspectos e utilizam conceitos diferentes, porém são igualmente importantes para esse estudo. Em *Intersemiotic translation in video games,* Silva (2018), nos apresenta dois pontos relevantes para o entendimento da tradução não linear no caso do RPG, na qual a dinamicidade implicaria em dois possíveis desfechos.

Primeiramente poderia ocorrer a quebra do objeto da transposição, ou seja, aspectos da transposição podem ser negligenciados por um jogador que desconhece a obra e suas relações e, dessa forma, detalhes que são intersemioticamente inseridos no jogo podem eventualmente serem perdidos durante as interações. Por outro lado, no entanto, entendemos que o RPG tem um grande foco na narrativa exploratória e sendo assim "serve como uma forma de motivar os jogadores a encontrar as referências ao objeto transposto e motivá-los a não se contentar com uma jogada superficial" (Silva, 2018, p. 7). Ou seja, mesmo sem ter uma dada referência, o jogador pode se interessar e ir buscá-la, motivado pelo próprio RPG, em um caminho reverso. A complexidade da narrativa, assim como a das personagens, em termos de habilidades,

configura o RPG como sendo um jogo de demanda e interação entre os jogadores, caracterizando assim uma narração que envolve explicitamente a ação e não linearidade:

> Os jogos, no entanto, são tipicamente atos de demanda: eles nos fazem perguntas e emitem comandos. Podem ser atos literais, linguísticos: você quer seguir por este ou aquele corredor? Você quer ser um guerreiro ou curandeiro? Ou podem ser atos visuais: um labirinto que nos confronta pergunta para que lado queremos ir; um inimigo avançando em nossa direção exige combate. (Silva apud Brum, 2018, p. 7) [5]

Essas ações diretas dos jogadores enriquecem as narrativas e potencializam a obra traduzida para as mais diversas interpretações, e no caso específico tratado aqui na pesquisa, temos a expansão do universo Lovecraftiano, que é recriado e atinge possibilidades não pensadas anteriormente.

Por outra visão teórica, Prietto (2013) engrandece a discussão das relações estabelecidas entre literatura e RPG e as exemplifica por meio dos processos de apropriações de intertextos, que colaboram para o desenvolvimento narrativo de temas específicos, e em questão:

> A literatura de fantasia auxiliou na construção de toda uma nova mídia. Por sua vez, esta mídia, o RPG, especialmente na figura do Dungeons and Dragons, vai se popularizar de tal forma que ela vai a passar a influenciar a própria literatura num *diálogo intertextual* que vai ampliar a rede de contatos e apropriações, a memória ficcional e lúdica destes dois espectros culturais, literatura e RPG. (Prietto, 2013, p. 6).

A intertextualidade, ou seja, o conjunto de referências apresentados diretamente no RPG que remetem ao conto de Cthulhu podem ser correspondentes a tradução indicial proposta acima por

[5] "Games, however, are typically demand acts: they ask us questions, and issue commands. These may be literal, linguistic acts: do you want to go down this corridor or that one? Do you want to be a warrior or healer? Or they may be visual acts: a maze confronting us asks which way we want to go; an enemy advancing toward us demands combat." (SILVA apud BRUM, 2018, p. 7)

Plaza (2003). A mesma faz referência a obra num contexto de expansão da mesma e, assim, as relações de intertextualidade e dialogicidade auxiliam no entendimento de que "as adaptações devem ser encaradas não como cópias, mas como transmutações ou hipertextos, derivados de um texto de partida – ou vários – com ou sem origem especificada na intricada rede dialógica de sentidos" (De Amorim, 2013, p. 21).

Na mesma direção, Godinho, em *Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação* (2008) propõe que o RPG pode ser visto como "uma **hipermídia narrativa** (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores)" (p. 30). Nesse sentido, o jogo é uma ferramenta e os "seus componentes atuam como links de abertura para outras informações, promovendo a refiguração criativa da realidade" (Godinho, 2008, p. 6). A autora ainda estabelece os pontos comuns entre a literatura e o RPG em geral:

> A **ambientação** seria composta de um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados (na maioria das vezes) e conduzidos por um "mestre-de-jogo", ou seja, seqüências de **eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas (na maioria das vezes) e interpretadas pelos jogadores, coerentemente com tal ambientação e com um **sistema de regras**, (diferentemente do teatro tradicional, onde não se pressupõe, de modo geral, a imprevisibilidade); finalmente, estas personagens reagirão às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes. (Godinho, 2008, p. 21)

Todo o processo de criação da narrativa e interpretação por parte dos jogadores faz com que o RPG seja um hipertexto e, logo, "uma forma combinatória e interativa de multimídia, onde o processo de leitura é designado pela metáfora de 'navegação' dentro de um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e dialogam entre eles" (Plaza, 2003, p. 22).

Entendemos os conceitos importantes e relevantes para o processo de produção do conhecimento, entretanto, para os fins de análise e estruturação da mesma, trabalhamos com os conceitos de tradução intersemiótica macro aqui definidos por Julio Plaza (2003), ou seja, *tradução icônica, indicial e simbólica.*

Do conto ao RPG

Conforme Todorov (1975) e Ceserani (2006) descrevem, as personagens do fantástico de preferência assemelham-se ao plano real, pois assim os leitores compartilhariam de suas motivações, medos, dúvidas e experiências. Para a personagem se assemelhar à realidade, Lovecraft as descreve e as dá certas características em seu conto. O mesmo atenta-se às suas classes sociais, contextos sociais e psicológicos, além das profissões. Abaixo temos um esquema das personagens que aparecem ao longo da narrativa do conto "O Chamado de Cthulhu":

- **Francis Wayland Thurston:** Narrador testemunha. Antropólogo, vive em Boston e inicia a narrativa ao achar os documentos deixados pelo seu falecido tio. O mesmo descreve sua transição cética para a dúvida dos ocorridos como "Uma série de acontecimentos, diziam todos; e eu, a esta altura, mal posso encarar o racionalismo insensível com que eu pus de lado" (Lovecraft, 2019, p. 8). Como antropólogo, é instigado a investigar mais sobre o culto pois "eu tinha certeza de que eu estava no rasto de uma muito real, muito secreta, e muito antiga religião cuja descoberta me faria um antropólogo ilustre" (Lovecraft, 2019, p. 22).
- **George Gammell Angell:** Professor Emérito de Línguas Semíticas na Brown University, é descrito como "Uma autoridade em antigas inscrições" e faleceu de maneira súbita e obscura. Tio-avô de Francis.
- **Henry Anthony Wilcox:** Estudante de Artes Plásticas principalmente em esculturas na Rhode Island School of Design, vivia sozinho próximo a

universidade. É descrito pelo narrador como "um jovem magro, sombrio, de aspecto neurótico e exaltado. [...] Chamava atenção pelas estranhas histórias e sonhos esquisitos que costumava relatar" (Lovecraft, 2019, p. 3).

- **John Raymond Legrasse:** Inspetor policial, responsável pela expedição aos bosques pantanosos do sul de Nova Orleans que descobriu um "culto misterioso totalmente desconhecido, e infinitamente mais diabólico que o mais negro círculo feitiçaria africana" (Lovecraft, 2019, p. 9).
- **Gustaf Johansen:** Marinheiro Norueguês descrito como um homem sóbrio, digno e de inteligência mediana.
- **Cthulhu:** Antagonista. Lord Of R'lyeh. Responsável pela manipulação e desordem.

Como podemos destacar das personagens, todas são descritas textualmente e em certo grau de detalhe. Todas possuem profissões e formações acadêmicas que as possibilitam identificar geograficamente, pois: "É típico do fantástico não se afastar muito da cultura dominante e procurar as áreas geográficas um pouco marginais, onde se entrevem as relações entre uma cultura dominante e outra que está se retirando, o lugar das culturas em conflito" (Ceserani, 2006, p. 74). Observamos que as personagens que investigam Cthulhu (Francis, George Angell, e Lagrasse) são formadas e estudam o comportamento do mundo, sendo respectivamente um antropólogo, um linguista e um inspetor policial. Do outro lado da moeda, temos aqueles que experienciam o Cthulhu (Wilcox, Johanssen e as "tribos selvagens" responsáveis pelos cultos), ou seja, um estudante, um marinheiro e grupos marginalizados que são sistematicamente desacreditados pela sociedade. Além disso, Lovecraft descreve os estados psicológicos das personagens, sempre atribuindo o estado mental como fator de dubiedade entre o real e o irreal.

Apresentada a construção das personagens e as características das mesmas no conto, iremos agora exemplificar como essa complexidade de elementos é transpassada para o RPG. Primeiramente, temos uma

ficha do jogador a ser elaborada. Nesta ficha, temos os atributos que são gerados de acordo com a especialidade da personagem e a rolagem do dado D100. Por exemplo, uma personagem que não possui uma especialização acadêmica não terá um nível de educação alto, e assim por diante. Na parte de perícias do investigador, os jogadores adicionam atributos exclusivos de suas personagens. Por exemplo, uma personagem imigrante pode ter habilidade elevada em *línguas*, ou uma que é psicóloga tem nível de *avaliação* maior. Nota-se que as perícias que podem ser escolhidas pelos jogadores são as mesmas observadas no conto, fazendo uma referência direta (antropologia, investigação, ciência e conhecimento de línguas). Para o contexto social e acadêmico da personagem, o jogador deverá preencher a segunda parte da ficha, que trata de antecedentes. As descrições pessoais nesta parte, como características, ideologias e crenças, ferimentos e cicatrizes, por exemplo, ajudam os demais jogadores a entenderem os aspectos físicos e psicológicos um dos outros e, por consequência, anteciparem como cada personagem irá provavelmente lidar com determinada situação. Silva (2018) descreve esse fenômeno:

> Quando um elemento que é uma adaptação de algo externo a ele mesmo, como uma personagem de um romance conhecido, deve-se levar em consideração todas as camadas textuais e extratextuais dessa personagem e obra. Isso é obtido através da adaptação dos aspectos da personagem em seu retrato visual dentro do jogo; eles podem introduzir um elemento referente à narrativa da personagem na camada interativa do jogo; eles podem até introduzir elementos ao redor da personagem para se referir à sua narrativa original, como interações com outras pessoas para aludir a um determinado comportamento na obra original. (p. 22-23)[6]

[6] "On the occasion that a game will introduce an element to the videogame that is an adaptation of something external to itself, such as a character from a known novel, one must take into account all the textual and extra-textual layers of said character and work them into the game's narrative and extra-narrative layers. This is achieved by adapting aspects of the character into their visual portrayal within the

Para ilustrar melhor a construção das personagens, abaixo temos alguns exemplos de descrições que podem ser encontradas no NERDCAST 549: *RPG Call of Cthulhu 1* (2017).

- **Thomas Edmun Faraday** - Professor e físico teórico da Universidade de Oxford de 55 anos, homem elegante com o estereótipo de *gentleman* inglês. Cabelos grisalhos e costeletas volumosas. Sempre veste um chapéu de coco. Detesta relógios de pulso e vive na sua confortável mansão em Londres, Inglaterra.
- **Giacomo di Monti:** Mais conhecido como "O buffalo", lutador de box profissional e famoso por isso. É italiano e não combateu na guerra pois era muito novo e, devido a isso, tem grande apreço pela igreja.
- **Stephen H. P. Vanckman:** Descendente de holandeses e de família simples. Experienciou situações sobrenaturais durante a guerra. Atualmente é professor tido como referência em sua área, e faz pesquisas sobre o oculto da parapsicologia na Universidade de Oxford. É rival de Thomas Faraday.
- **James Klegan O'Flangan:** 62 anos, cabelo ralo e branco, tem um cavanhaque vasto, odeia ingleses e foi padre por 20 anos, mas largou a batina e virou cozinheiro em Belfast. Atualmente é ateu.

Podemos ver na prática como as personagens são elaboradas e importantes para o desenvolvimento da narrativa, inclusive no que diz respeito à narrativa do fantástico estranho. Novamente, as personagens agem de acordo com o comportamento humano, trazendo suas experiências prévias, crenças (tanto culturais quanto religiosas) e habilidades, que possibilitam o desenvolvimento interacional da história.

Como podemos notar com os exemplos apresentados acima, a descrição das personagens no conto, na ficha de personagem e no jogo em si, demonstram que as relações de tradução podem ser entendidas como *icônica e paramórfica*, uma vez que as personagens são elaboradas pelas

game; they can introduce an element referring to the character's narrative into the interactive layer of the game; they can even introduce elements around the character to refer to its original narrative, such as interactions with others to allude to a given behavior in the original work." (SILVA, 2018, p. 22-23)

relações de semelhança (características físicas, psicológicas e profissões), e *indicial* pois trabalham de forma a dar continuidade a história do conto, ao mesmo tempo que a expandem para outra mídia. Esse fenômeno de expansão ocorre por meio das interações e intenções dos jogadores, considerando que eles trazem suas experiências pessoais ao se apropriarem da narrativa e agirem efetivamente no desenrolar da mesma.

A seguir, nos atentaremos às temáticas envolvendo o conto e sua respectiva transposição para o RPG. Destacaremos primeiramente quais temas serão analisados, uma vez que a obra de Lovecraft trabalha com assuntos diversos. Focaremos, portanto, na temática do fantástico estranho, lembrando que a mesma envolve: a elaboração da atmosfera de dubiedade (as personagens hesitam entre a existência ou não de Cthulhu), juntamente com a loucura (com aspectos psicológicos descritos), e a atmosfera de horror, que causa angústia tanto no narrador quanto no leitor/jogador.

Esses elementos ocorrem através da contextualização, ou seja, a descrição do ambiente e também dos sentimentos das personagens. Tomaremos como exemplo o contexto do narrador Francis, um jovem antropólogo que hesita ao entrar em contato com o desconhecido. Motivado pelos pertences de seu tio, sai em busca da figura de Cthulhu. Nota-se que a personagem é altamente instruída, mora em uma cidade geograficamente prestigiada (Boston) e longe dos acontecimentos obscuros (situados em alto mar onde ocorre o ataque de Cthulhu aos marinheiros, América Latina e regiões "menos favorecidas'' como pântanos e lugares isolados, pertencentes aos "selvagens"). A descrição do estado psicológico parte do ceticismo e realismo - devido a sua formação acadêmica - para o desespero em relação ao culto de Cthulhu e a existência do mesmo, conforme a passagem abaixo, que dá o desfecho a narrativa:

> Com ele irá meu registro - este teste de minha própria sanidade, em que reconstituo aquilo que eu espero nunca mais se reconstitua. Eu contemplei tudo o que o universo pode oferecer de horror [...] Da mesma forma que meu tio se foi, que o pobre Johansen se foi, assim eu também irei. Eu sei muito, e o culto ainda vive. (Lovecraft, 2019, p. 34)

No RPG, para recriar a hesitação das personagens, os jogadores contam com os pontos de sanidade, e estes funcionam como regulador entre o real e o surreal. O livro de regras conta com uma explicação de como a dinâmica funciona:

> Sempre que você encontra os horrores do Mythos (do Cthulhu) ou cruza com algo mundano, mas ainda assim horrível (como tropeçar no corpo mutilado de seu melhor amigo) você faz uma jogada de porcentagem contra o seu valor atual de Sanidade. Se o resultado for maior do que sua Sanidade atual, você perde uma grande quantidade de pontos de Sanidade. Se o resultado for abaixo, você perderá menos ou nada. (Petersen; Mason; Fricker; Willis, 2016, p. 12).

Os resultados podem variar de efeitos brandos aos mais graves. Se o jogador perder 5 pontos ou mais, ele terá um trauma emocional. O atributo da *inteligência* também faz parte dessa dinâmica, assim, se o resultado for igual ou menor que a inteligência (INT), o investigador entende o que aconteceu e fica *temporariamente insano*. Com o investigador insano, o mestre de jogo toma conta da personagem:

> Guardião pode fazer com que seu investigador tenha alucinações — existe mesmo um carniçal espreitando você ou é apenas um mendigo querendo uns trocados? Você só consegue ter certeza se pedir para fazer um "Exame da Realidade", escolhendo fazer uma jogada de Sanidade — se você for bem sucedido, você enxerga além da alucinação, mas se você falhar, você afunda ainda mais na loucura! Infelizmente, recuperar a Sanidade perdida é um processo longo e árduo. Você pode precisar internar seu personagem em um sanatório ou buscar outras formas de psicoterapia para recuperar os pontos. Geralmente, ao fim de cada cenário bem sucedido você deve recuperar alguns pontos como recompensa. Conforme sua Sanidade vai diminuindo, seu personagem se torna mais e mais instável e a capacidade dele ou dela de operar adequadamente diminui. (Petersen; Mason; Fricker; Willis, 2016, p. 13).

Como vemos, o jogo gira em torno da capacidade das personagens de diferenciarem o que é real e alucinação enquanto investigam sobre o culto de Cthulhu. Podemos assim, estabelecer uma relação direta entre a característica do fantástico estranho (a dubiedade) e como ela ocorre na adaptação. Por fim, temos o contexto em que as ações acontecem, novamente, a ambientação e a temática do fantástico estranho andam lado a lado, e no caso do RPG a ambientação:

> Apresenta um mundo, um período histórico, uma situação social, um grupo social: um espaço e um tempo. Se o espaço é apenas o local físico onde acontece a ação, o ambiente é o espaço-tempo onde-quando se desenrola a narrativa e prescreve explicitamente cenários, personagens e eventos coerentes entre si e com o/s enredo/s a ser/em construído/s. (Godinho, 2008, p. 31).

Situar historicamente ajuda tanto o leitor quanto o jogador a entender o contexto em que a história se passa e como as personagens agem de acordo com o período histórico. No caso do conto de Lovecraft, a história se passa na década de 1920, em dois pontos da sociedade diversos: as cidades metropolitanas e as regiões marginalizadas, como descritas no início da seção. Para transcrevermos isso para o RPG, as histórias se passam em *cenários.* As funções do ambiente são: situar as personagens no tempo, no espaço, no grupo social, enfim nas condições em que vivem; ser a projeção dos conflitos vividos pelas personagens; estar em conflito com elas; fornecer índices para o andamento do enredo. Os cenários são criados pelos mestre de jogo, com o objetivo de situar os jogadores e estabelecer guias e possibilidades durante a jogatina. Trazemos aqui a descrição do cenário: *a assombração*, temos primeiro a informação que apenas o mestre de jogo possui para desenvolver a história:

> O corpo de Walter Corbitt está enterrado no porão da Casa Corbitt. A mente de Walter Corbitt ainda vive, ciente de eventos dentro da casa. *Ele assombra*

> *o lugar. Corbitt conhece magias dos Mythos (de Cthulhu) que preservam sua identidade e permitem que ele anime seu corpo após a morte*. Às vezes, ele preda vampiricamente os residentes da casa, afastando ou matando aqueles que descobrem o seu segredo. Para resolverem o mistério apresentado, *os investigadores devem descobrir Corbitt*. Enquanto fazem isso, Corbitt estará ciente dos investigadores e tentará enganá-los ou assustá-los para que vão embora. Se isso falhar, ele tentará assassiná-los. (Petersen; Mason; Fricker; Willis,, 2016, p. 16, grifo nosso).

Em seguida, temos a informação que o mestre passa aos investigadores:

> Vocês vão ser contratados para investigar uma *velha casa na Boston de 1920* — os rumores dizem que ela pode ser mal assombrada! Os jogadores devem criar um time de detetives particulares, investigadores amadores, jornalistas ou amigos do senhorio que se ofereceram como voluntários para a tarefa. (Petersen; Mason; Fricker; Willis, 2016, p. 16, grifo nosso).

Nesse cenário em específico, temos o mesmo período histórico do conto (1920) tanto quanto a cidade em que a narrativa se inicia (Boston). A descrição dada pelo mestre permite aos investigadores entenderem o contexto em que agirão e sob que forma. O tom de horror e assombro é descrito oralmente pelo mestre, que afirma ser "uma velha casa na Boston de 1920" e a apresenta com "rumores dizem que ela pode ser mal assombrada". Essas informações são relevantes pois nenhum jogador tem pleno conhecimento do que virá a acontecer, os mesmos apenas sabem o lugar em que a narrativa acontecerá. Vale lembrar que, nesse RPG em específico, não há vencedores. Como o caráter é investigativo, nós temos dois desfechos possíveis: 1 - as personagens ficarem loucas antes do término dos cenários (e assim serem invalidadas, pois os jogadores não poderão mais controlá-las) ou 2- as personagens descobrirem sobre Cthulhu e continuarem o resto das suas vidas ponderando sobre a existência real dele ou não. Em ambas as formas, os assombros e o horror de Cthulhu são duradouros.

Podemos identificar, considerando a tipologia da tradução intersemiótica, ocorrência da tradução de tipo *icônica,* em especial, a *paramórfica,* pois a loucura como aspecto psicológico é transposta de apenas descrição textual do narrador para a adaptação com o sistema de regras do jogo, e isso inclui a rolagem de dados e as porcentagens. A adaptação dessa característica é essencial para identificar as semelhanças entre o conto e o RPG, uma vez que a mesma é responsável pelo efeito de dubiedade presente no fantástico estranho. E segundo Plaza:

> se o signo estético oblitera a referência a um objeto fora dele, então ele constrói esse objeto a partir de suas qualidades materiais como signo, pois que ele foge à representação, uma vez que essa função representativa não está na qualidade material, mas na relação de um signo com um pensamento (Plaza, 1987, p. 24).

Assim, o estado mental é transposto para os pontos de sanidade, em que a perda pode gerar efeitos psíquicos devastadores e até permanentes nos jogadores, assim como na obra de Lovecraft.

Por sua vez, os cenários e ambientações se estabelecem de forma direta e nutrem a narrativa em uma via de mão dupla. Novamente, se no texto há a descrição textual dos lugares, cidades e ambientes, no RPG essa configuração acontece por cenários. A análise também nos revela, aqui, a ocorrência da tradução *simbólica*, pois o jogador só terá acesso e entendimento pleno da narrativa se já tiver tido contato com a obra de Lovecraft. Em outras palavras, o RPG se relaciona diretamente com o objeto imediato (o conto do Cthulhu), e deste modo é exigido, por parte do leitor/jogador/espectador a percepção dessa relação, a partir do conhecimento da obra que originou o jogo.

Considerações finais

A presente pesquisa buscou estabelecer as relações entre o fantástico, "O Chamado de Cthulhu" e o RPG de mesmo nome. Para isso, navegamos pelas definições de literatura fantástica, até encontrarmos o fantástico estranho e sua construção baseada nas características do medo, aspectos psíquicos, lugares assombrosos e, acima de tudo, do ponto chave: a constante dubiedade entre o real e o sobrenatural. Apresentadas as características, as analisamos no ponto de vista da tradução intersemiótica, afinal, os objetos de pesquisa eram o conto e o RPG (Livro de regras e o Podcast), ambientes que operam de modos diversos, mas possuem o mesmo objetivo: gerar a dúvida da existência de Cthulhu, tanto no leitor quanto no jogador.

As observações promovidas durante o trabalho nos ajudam a entender a tradução intersemiótica como resgate e reconstrução, um importante processo para entender as referências e como as obras se influenciam continuamente. No caso do RPG aqui trabalhado, percebemos a multiplicidade de possibilidades e interpretações inspiradas em torno do mito de Cthulhu, que só foram possíveis pois o conto foi e tem sido adaptado de forma criativa pelos jogadores. A interpretação do "Chamado de Cthulhu" como pertencente ao fantástico estranho também possibilitou entendermos como uma história pode ser (re)contada de diversas maneiras, e como as ações diretas dos jogadores no processo de adaptação permitem uma análise crítico-criativa, trabalhando a obra para além do contexto escrito, e a ressignificando para um sistema de regras interacional, mas também de fazê-la trabalhar de forma a adaptá-la para as expectativas e contexto dos jogadores

Acrescentamos, ainda, que o conhecimento das tipologias da tradução intersemiótica nos permite reconhecer as referências utilizadas nas mais diversas experiências, como no consumo de algum produto cultural (filme, jogos, músicas, artes em geral), por exemplo, e assim nos ajuda a entender de modo mais complexo e informado como se estabelecem as relações entre as obras. Podemos também considerar as tipologias como recurso didático, em termos metodológicos para pesquisa e análise, bem como na organização de ideias e projetos que envolvam trabalhar com mídias diversas.

Referências

BRUNETTE, Tyler. **Call of Cthulhu and Vampire**: the Masquerade: invocation, spatiality, and ritual transcendence in two tabletop role-playing games. Tese de Doutorado. Colorado State University. Libraries, 2015.

CAMARANI, Ana Luiza Silva. **A literatura fantástica**: caminhos teóricos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Trad. Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

DANNEMANN, Lyah Sala. **O Cthulhu intersemiótico: um estudo da transposição do conto de Lovecraft ao RPG**. 2021. 47 p. Trabalho de conclusão de curso - Licenciatura em Letras Inglês, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba. 2021.

DE AMORIM, Marcel Alvaro. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. **ITINERÁRIOS–Revista de Literatura**, n. 36, p. 15- 33, 2013. Disponível em:_https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/5652. Acesso em 03 de abril de 2021

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Incorporais RPG**: Design poético para um jogo de representação. Tese de Doutorado. Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2008.

JAKOBSON, R. Aspectos linguísticos da tradução. In: _____. **Linguística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1969.

LÉVY, Maurice. **Lovecraft, a Study in the Fantastic**. Detroit: Wayne State University Press, 1988.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. Cotia (SP): Editora Pandorga, 2019.

_____. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2020.

NERDCAST 549: RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday. Entrevistadores Alexandre Ottoni e Deive Paz, 7 de jan. de 2017. Podcast. Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdcast/rpg-call-of-cthulhu-1-o-misterio-de-william-faraday/. Acesso em: 26 de nov. de 2020.

PETERSEN, Sandy; MASON, Mike; FRICKER, Paul; WILLIS, Lynn. **O chamado de Cuthulhu, jogo rápido - 7ª edição**. New Order. 2016. Disponível em: https://neworderedITORA.com.br/loja/rpg/chamado-de-cthulhu/chamado-de-cthulhu-7a-edicao-jogo-rapido/. Acesso em: 27 de nov. de 2019.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 2003.

PRIETTO, Thiago. Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos. **Translatio**, n. 6, p. 76-83, 2013. Disponível em:_https://seer.ufrgs.br/translatio/article/view/44670. Acesso em: 22 de set. de 2020.

SERBERNA, Carlos Augusto. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG)**. 2006. 287 f. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88266/235278.pdf?se Acesso em: 13 maio 2020.

SILVA, David Daniel Ribeiro da. **Intersemiotic translation in videogames: an analysis on the characters of persona 5.** Tese de Doutorado, Instituto Politécnico do Porto, Porto, 2018. Disponível em:https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/13282/1/david__silva__MTIE__2018.pdf. Acesso em 03 abril 2021.

SILVA, Rhuan Felipe Scomação da. **O horror cósmico de Lovecraft e o efeito no leitor**. 2017. 240 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem), Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2017. Disponível em: https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/2395/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20Rhuan%20Scomacao.pdf. Acesso em 24 maio 2020.

TODOROV, Tvetzan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

4

LEGENDAGEM DE SOUTH PARK PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO: OS DESAFIOS DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO

Talisson Subtil Vogelmann
Marcos Guilherme de Souza Ferraz
Flávia Azevedo

Origens

A tradução já foi vista apenas como uma ferramenta utilizada para transferir a carga semântica e/ou gramatical da Língua Fonte (LF) para a Língua Alvo (LA), mas as teorias contemporâneas ampliam este conceito e propõem uma abordagem mais aberta do processo de tradução. Os jogos digitais representam um papel importante neste processo, já que este mercado cresceu muito nos últimos anos e as produtoras precisam adaptar o conteúdo desse produto para diferentes culturas.

A tradução no contexto de jogos digitais se torna complexa, porque precisa considerar não apenas a gramática e a sintaxe, mas também a relação entre cultura e linguagem. A partir dessa demanda específica surgiu o conceito de "localização" de jogos, que visa adaptar outros elementos, como por exemplo o valor cultural do texto na língua fonte para a língua alvo.

A análise teórica e acadêmica do processo de localização de jogos é de extrema importância, pois o produto final deste processo pode afetar o consumo e interpretação dos jogadores, bem como o sucesso comercial dos jogos. Este tipo de estudo pode, portanto, ter implicações tanto na esfera acadêmica quanto na produção dos jogos comercializados.

Este estudo propõe uma análise do processo de localização do *game* South Park: The Fractured But Whole, que foi lançado no mercado brasileiro com opções de jogo legendadas. O objeto de estudo é interessante para análises e reflexões acerca do processo de "localização", especialmente por se basear em um desenho animado intimamente ligado à cultura norte-americana e ter um conteúdo linguístico carregado de sentidos voltados para o público estadunidense. A pesquisa se limitou à análise semântica, uma vez que o processo de legendagem possui um foco no código textual do produto localizado.

Por fim, a presente pesquisa teve como objetivo principal identificar de quais maneiras a localização se apresenta nas legendas em português brasileiro do game, considerando em quais pontos, e em quais níveis, este processo de adaptação do material original conseguiu alcançar, com o público brasileiro, uma relação consumidor *versus* cultura equivalente[1] ao obtido na língua original, com a expectativa de que os resultados venham a contribuir para a estruturação de um método de análise de localização, da LF (Inglês) para a LA (PT-BR), no processo de legendagem de games.

Quando universos colidem

Devido ao enfoque mais mercadológico e prático da área, o embasamento deste estudo demandou a combinação de diversas fontes vindas das áreas de tradução, de localização, bem como pesquisas cujo objetivo de estudo era de analisar um ou mais *games*, ainda que não tratassem especificamente do processo de localização.. Trata-se

[1] Sabemos que o conceito de equivalência é problemático em Estudos da Tradução. Para fins práticos, entenda-se por "equivalente" como uma relação de sentido dentro da interação do consumidor com o produto que produza um efeito semelhante àquele apresentado no idioma/contexto original.

portanto de um trabalho de caráter multidisciplinar que engloba aspectos como 'Linguagem e Cultura', "tradução e localização" e o processo de localização dentro dos *games* e suas implicações que serão descritos a seguir.

Dentre os conceitos utilizados pela presente pesquisa, destacamos os de linguagem e cultura. No que diz respeito à cultura, adotamos as ideias de Agra (2007), que relaciona esses dois conceitos da seguinte maneira:

> A linguagem é um código simbólico através do qual mensagens são transmitidas e entendidas. [...] Cultura é o conjunto de ações: maneira de vestir-se, escolha de alimentos e modos de comê-los, enfim, todos os modos, hábitos, pensamentos e crenças. Todas as maneiras de atuar que formam os costumes, o contexto, o cenário. (Agra, 2007, p. 2)

Além disso, também utilizamos a definição de linguagem proposta por Kramsch, na qual "linguagem é um sistema de signos que possui em si um valor cultural"[2] (1998, p. 3), em conjunto com a ideia de linguagem com um sistema mais amplo de signos, que engloba tanto os aspectos vocais e escritos, como também os de caráter visual, sonoro ou gestual, desde que tenha como função estabelecer uma comunicação entre interlocutores (Rabaca, Barbosa, 2002).

Portanto, para fins deste estudo, tratamos a linguagem como um conjunto de signos e estruturas lexicais, gramaticais, gestuais e comportamentais que tem como principal função transmitir mensagens entre os interlocutores que a utilizam. Da mesma forma, parte-se da ideia de que cultura é um conceito que engloba o conjunto de costumes de um grupo de pessoas, incluindo nesse grupo, a linguagem de que fazem uso. Pode-se até afirmar que, enquanto a

[2] Tradução nossa: Language is a system of signs that is seen as having itself a cultural value.

linguagem é o veículo de transmissão das mensagens, a cultura é a própria mensagem que se transmite. No entanto, sendo "cultura" um conceito tão amplo, ela própria pode ser também "[...] um código simbólico através do qual mensagens são transmitidas e interpretadas" (Agra, 2007). Desta forma, evidencia-se a relação indissociável destes dois conceitos, e tentar analisar um a partir do outro torna-se uma tarefa complicada, visto que:

> Se olharmos para a cultura de um ponto de vista linguístico, nós temos uma visão unilateral de cultura. Se olharmos para a linguagem de um ponto de vista cultural, nós temos uma visão unilateral de linguagem. (Agra, 2007 apud Witherspoon, 1980, p. 2)[3]

Desta forma, é extremamente complexo definir como se dá qualquer transmissão de mensagem sem levar em conta os impactos que a cultura traz à linguagem e vice-e-versa, especialmente dentro dos Estudos da Tradução, já que "o tradutor não deve levar em conta, somente a transcodificação da palavra [...]" como também "[...] os sentidos do autor, o contexto, o cenário a ser traduzido" (Agra, 2007, p. 2). Estabelecemos, portanto, uma relação simbiótica entre os dois conceitos, na qual um é parte essencial do outro e um não pode ser negligenciado quando se pretende pesquisar sobre o outro, visto que

> [a] linguagem é o coração do corpo da cultura, e é da interação entre a duas que resulta a continuação da energia-vital. Da mesma forma que o cirurgião, operando o coração, não pode negligenciar o corpo que o envolve, o tradutor que trata o texto isolado da cultura, está com seu texto em perigo. (Bassnett, 1991, p. 14)[4]

[3] Tradução nossa: "If we look at culture from a linguistic point of view, we get a one-sided view of culture. If we look at language from a cultural point of view, we get a one-sided view of language" (WITHERSPOON, 1980, p. 2).

[4] Tradução nossa: "Language, then, is the heart within the body of culture, and it is the interaction between the two results in the continuation of life-energy. In the same way that the surgeon, operating

Nesta relação, a linguagem tem um papel fundamental, uma vez que é "[...] o lugar primeiro da expressão de uma cultura; a demarcação mais imediata possível de uma fronteira cultural" (Schramm, 2014, p. 34), mas não está, em nenhuma instância, desconectada da cultura. Ainda que esta pesquisa tenha a linguagem como objeto primeiro de sua análise, entende-se que ela é parte da cultura na mesma medida que cultura é parte dela e que as duas devem ser analisadas como um conjunto transmissor de mensagens.

Partindo para a área de Estudos da Tradução, é necessário ressaltar que ainda há muitos questionamentos sobre as terminologias 'tradução' e 'localização'. Alguns teóricos de Tradução (ISG, 2003) afirmam que a 'localização' nada mais é do que uma ferramenta dentro do processo tradutório.No entanto, ainda existem muitas lacunas terminológicas dentro da ideia de 'localização' que carecem de um termo para definir o local fonte dentro do processo. Alguns estudos apresentam as ideias de "internacionalização" e "globalização", mas estes não parecem ser necessariamente os mais adequados para definir tal conceito, como problematiza Pym (2004):

> O discurso da Localização parece não ter nenhum nome para isso. Simplesmente diz "internacionalização", o que não faz sentido já que "nações" não tem nada a ver com o modo de pensar. Algumas vezes utiliza-se "globalização" para a mesma coisa, o que cria uma bagunça maior ainda. Deveria se estar falando de "interlocalização" (preparar um produto para diversos locais), ou talvez "deslocalização" (tirar as características específicas de local de um produto). (PYM, 2004, p. 3)[5]

on the heart, cannot neglect the body that surrounds it, so the translator treats the txt in isolation from the culture at his peril". (BASSNET, 1991, p. 14)

[5] Tradução nossa: "Localization discourse seems to have no name for it. It simply says "internationalisation", which makes no sense because "nations" have nothing to do with the mode of thought. Sometimes it says "globalisation" for the same thing, which creates even more of a mess. It

Para fins deste trabalho, tratamos "localização" como um processo distinto, que possui suas próprias características, objetivos e desafios, já que, como dito pela LISA (Associação de Padrões de Localização da Indústria)[8], citado em Esselink (2000, p. 3, grifo nosso), a "localização" "[...] envolve pegar um produto e torná-lo linguística e **culturalmente** apropriado para o local (país/região e língua) alvo, onde este será usado e comercializado."[6]

Portanto, entende-se que a "localização" possui uma estreita ligação com a necessidade mercadológica de desenvolver um produto que possa ser consumido por diferentes culturas e em diferentes locais (Esselink, 2000). Consequentemente, a ideia de que a localização é uma ferramenta dentro da tradução se inverte. Esselink afirma que a "tradução é uma das atividades dentro na localização" (ibid, p. 4)[7] e que tal processo é mais amplo, precisando lidar também com outras transferências de sentido que vão além do textual, como "[...] gerenciamento de produto, edição de *software*, testes e publicação." (ibid, p. 4)[8]. Neste contexto a tradução se apresenta como uma das ferramentas a serem utilizadas e consideradas dentro do processo e a localização, portanto, se constitui como o próprio processo de desenvolvimento de um produto adaptado.

Em relação aos procedimentos metodológicos do processo, iniciamos o processo com a jogabilidade do game South Park: A Fenda que Abunda a Força em sua versão para computador, com anotações

---

should probably be taking about "interlocalisation" (preparing a product for many locales), or perhaps "delocalisation" (stripping out the locale-specific features of a product). (PYM, 2004, p. 3)."

[6] Tradução nossa: "[...] envolve 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.." (LISA, como citado em ESSELINK, 2000, p. 3).

[7] Tradução nossa: "Translation is only one of the activities in localization[...]"(ESSELINK, 2000, p. 4).

[8] Tradução nossa: "[...]project management, software engineering, testing and desktop publishing. (ESSELINK, 2000, p. 4).

preliminares sobre pontos relevantes para a análise posterior. O conteúdo da campanha foi gravado, sendo gerados materiais de vídeo, que foram posteriormente analisados para selecionar os trechos mais relevantes para a pesquisa. As etapas sugeridas por Lionbridge (2016) foram seguidas para o processo de localização e os resultados foram categorizados e dispostos na seção de análise.

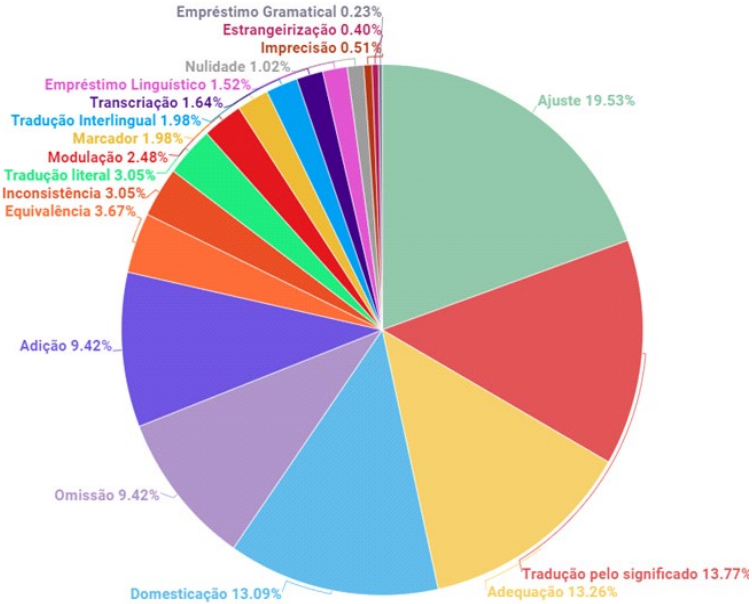
A coleta de dados envolveu a finalização da campanha principal do jogo. Durante a jogatina, pontos relevantes sobre as palavras utilizadas e as adaptações feitas na legenda foram anotados para auxiliar na análise. Os arquivos de vídeo foram reproduzidos após cada sessão de gravação, copiados para um HD externo e analisados posteriormente para separar as passagens da legenda que apresentavam adaptações notáveis em relação ao conteúdo falado na LF. Foi gerado um total de vinte arquivos de vídeo, e as passagens foram organizadas em uma tabela contendo os pares tradutórios, o arquivo de vídeo ao qual se referiam, a minutagem e uma coluna para comentários.

Por fim, as passagens foram divididas em categorias de acordo com o tipo de resultado alcançado na legenda em relação ao conteúdo apresentado nos diálogos originais, e o processo de categorização é descrito subsequentemente na seção de análise de dados.

As entranhas da fera

A seguir serão dispostas as análises feitas a partir dos dados coletados durante a pesquisa. A análise será dividida entre análise geral, levando em consideração a incidência de todas as categorias e o que isso implica para o processo de localização do *game*, e a análise específica de cada uma das categorias. No gráfico abaixo é possível observar a porcentagem de ocorrência de cada uma das categorias propostas:

Figura 1: Gráfico de Categorias



Fonte: Elaborada pelos autores.

A partir dos resultados apresentados nesse gráfico pode-se perceber uma maior ocorrência (59,65%) de categorias que denominam processos de adaptação ligados ao âmbito da localização, sendo esses: Ajuste, Tradução pelo Significado, Adequação e Domesticação. Desta forma evidencia-se o intuito de adequar o conteúdo original, para o contexto cultural e mercadológico brasileiro. Além disso, essa conclusão se evidencia ainda mais quando se observa que as categorias que denotam processos mais voltados a uma tradução literal aparecem como minoria, mostrando que houve o cuidado dos localizadores em adaptar o *game* para que esse conseguisse estabelecer uma relação consumidor x produto, na LA, equivalente a que se observa na LF.

No entanto, é preciso analisar cada uma das categorias para se entender de fato como se deu este processo e por quais possíveis motivos algumas das categorias aparecem com tanto destaque em

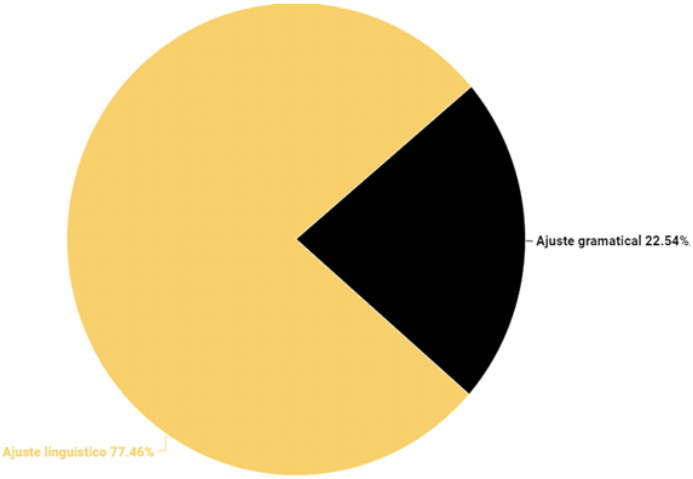
relação às outras. A partir daqui a análise se dividirá em tópicos específicos para cada categoria, ou par desta, para que sejam feitos os questionamentos referentes à especificidade de cada um desses processos.

- **Ajustes**

Como já mencionado anteriormente, a categoria 'Ajustes' foi dividida entre Linguístico e Gramatical. Assim, dentro do corpus de 1053 passagens, temos um total de 268 ocorrências de ajustes linguísticos e de 78 referentes a ajustes gramaticais que, em conjunto, somam os 19,53% de incidência demonstrados no gráfico anterior.

Em relação a porcentagem equivalente a cada um dos processos separadamente, temos seguinte gráfico:

Figura 2: Gráfico Pac-man de Ajuste linguístico e gramatical



Fonte: Elaborada pelos autores.

Como observado neste gráfico, houve um domínio de Ajustes Linguísticos dentro do processo de localização do *game*. No caso dos

Ajustes Linguísticos, temos situações nas quais foi necessária a alteração de uma ou mais palavras específicas para que se obtivesse uma mensagem equivalente àquela encontrada na LF.

Por exemplo, em frases que utilizavam a palavra *fucking* no áudio original como forma de adjetivar um substantivo, houve adaptações que utilizavam dois substantivos, sendo um deles um palavrão, a fim de manter a conotação concebida na LF. Ainda em relação à palavra *fucking*, temos adaptações que levam em conta o significado que se obtém em um contexto específico, como a conotação sexual que esse termo pode ter. Estes processos ficam claros nas passagens listadas a seguir::

Tabela 1 - Ajuste Linguístico.

No original	Tradução em PT-BR
Well I have the power to do fucking everything.	Eu tenho o poder de fazer a porra toda.
You think that just because you had to live through your dad fucking your mom...	Só porque teve que passar pelo trauma de ver seu pai comendo sua mãe...

Fonte: Elaborada pelos autores.

Ainda na segunda passagem temos um outro aspecto relacionado ao Ajuste Linguístico, que visa tornar a mensagem existente no original algo mais claro para o público brasileiro. Aqui, o Ajuste Linguístico tem um papel explicativo no qual a ideia do trauma se torna explícita na adaptação, sendo que no original estava implícita. Assim, temos a expressão "*live through"* sendo adaptada para "passar pelo trauma", que é uma estrutura muito mais alinhada com o vocabulário que se utiliza no PT-BR, mas mantém o significado presente no original.

Quanto aos Ajustes Gramaticais, o que se observa na maioria dos casos é uma adaptação de tempos verbais do inglês que não existem na Língua Portuguesa, ou que possuam equivalentes que são pouco recorrentes para o contexto brasileiro, e que tornaria estranho o seu uso

dentro das situações cotidianas apresentadas no *game.* Esse tipo de ajuste pode ser visto nos exemplos a seguir:

Tabela 2 - Ajuste Gramatical.

No original	Tradução em PT-BR
We were supposed to protect those who couldn't protect themselves.	Nós temos que proteger aqueles que não podem se proteger.
Sweetie… Mommy always loved you. Goodnight sweetheart.	Olha... A mamãe sempre vai te amar. Boa noite, meu amor.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Outro caso que se apresenta nos Ajustes Gramaticais são adaptações da estrutura da frase de forma a refletir o estereótipo do modo de falar de um grupo social específico, como é o caso do uso excessivo de gerúndio em um momento que o *game* apresenta a ligação de uma atendente de telemarketing:

Tabela 3 - Ajuste Gramatical (2).

No original	Tradução em PT-BR
Ok, sir, I'll tell you what - let's just look up your account profile and get a new password for you. If you can just hang on the line here.	Ok, vamos fazer o seguinte: eu vou estar olhando o perfil da sua conta e vou estar fazendo uma senha nova para o senhor. Se o senhor puder estar aguardando na linha.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Neste caso, também é interessante pontuar que o resultado da legenda é, não só a equivalência do sentido da frase, como também a criação de um elemento humorístico que conversa especificamente com o público brasileiro, assim encaixando-se também como uma domesticação, justificando o uso do termo 'localização' para este tipo de adequação de produto.

Em vista dos dados analisados, justifica-se a percentagem expressiva de Ajustes Linguísticos (77,46%) vendo que, estes, são inevitáveis dentro do processo de localização, que tem por objetivo

adaptar culturalmente um produto. Já em relação aos Ajustes Gramaticais, nota-se que eles partem de um objetivo de tornar as informações mais claras e naturais para o público brasileiro, utilizando estruturas mais próprias da Língua Portuguesa e, por vezes, até mesmo explicitando sentidos que, no original, aparecem implícitos.

- **Tradução pelo Significado e Tradução Literal**

Nesta categoria temos o processo que procura manter o sentido da passagem original no produto localizado, sem que, necessariamente, sejam mantidos os significados das palavras individualmente, ou mesmo a estrutura gramatical.

Partindo desta ideia, existem várias situações nas quais este tipo de processo se faz necessário. Na maioria dos casos se percebe a preocupação por manter as ideias principais contidas na frase original, ainda que não se perceba uma mesma preocupação por localizar termos e palavras específicas.

Tabela 4 - Tradução pelo Significado.

No original	Tradução em PT-BR
Poopsiekins. There's a loud ringing coming from your basement playroom.	Fofuchinho? Tem algum brinquedo fazendo barulho lá no porão.
Are these even in human language?	Qual foi a criatura que escreveu isso?

Fonte: Elaborada pelos autores.

No caso da primeira passagem mostrada na tabela, fica claro que a ideia principal que deve ser transmitida pela frase é a de que existe um som (*ringing*) que se origina de uma sala afastada e que tem relação com as brincadeiras (*playroom*) dos personagens principais do *game*. Neste caso, para que se chegasse a mesma ideia na legenda foi necessário alterar a estrutura da frase e, até mesmo, adicionar novas palavras já

que, para o contexto brasileiro, não se encontra um equivalente para '*playroom*'.Portanto, a ideia associada às brincadeiras foi mantida através da adição da palavra 'brinquedo', ao mesmo tempo que, para se manterem a ideia de '*ringing*' foi utilizada a palavra 'barulho' e foi omitido o termo '*playroom'* já que a palavra 'brinquedo' já deu conta de explicitar esse significado.

No segundo exemplo temos a mudança total de estrutura gramatical e linguística da pergunta, sendo a original sobre qual o tipo de língua que foi utilizada para escrever determinada mensagem, e a localizada sobre a "criatura" que teria escrito a mensagem, ou seja, quem é o agente da ação, mantendo o sentido de que a mensagem está incompreensível.

Em outros casos, percebemos a utilização de um vocabulário, na LF, que é inexistente na LA, como na passagem abaixo:

Tabela 5 - Tradução pelo Significado (2).

No original	Tradução em PT-BR
... Somebody is keying my car.	Tem alguém arranhando meu carro.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Neste caso foi necessário substituir o verbo '*keying*' por outro mais amplo e geral, mas que continua mantendo a ideia principal da frase e respeitando o contexto apresentado no *game*, onde um dos personagens está se questionando quem estaria fazendo tal ação.

Ainda, temos um último exemplo que mostra a transposição de significado da LF para a LA, tanto na provocação feita pela pergunta, quanto na adaptação do termo '*zit face*' que, para transmitir a mesma referência à adolescência foi adaptado para 'zé bronha', que passa essa mesma noção para o público brasileiro.

Tabela 6 - Tradução pelo Significado (3).

No original	Tradução em PT-BR
Why don't you make me, zit face?!	Por que não me obriga, zé bronha?

Fonte: Elaborada pelos autores.

Por fim, quando se trata de Tradução pelo Significado o que se observa é o processo focado em estabelecer, na LA, uma relação de transmissão de significado que seja o mais próximo possível a encontrada na LF, sem necessariamente lidar com questões culturais.

Já a Tradução Literal, que se caracteriza por uma tradução completamente fiel a LF, podemos perceber dois tipos de ocorrências, as que mantêm o significado literal das palavras, mas que perdem o sentido da frase; e as que mantêm o significado literal das palavras sem perder esse sentido.

Tabela 7 - Tradução Literal.

No original	Tradução em PT-BR
Oh the humanity.	Ah essa humanidade.
Time to break a leg, yours.	Hora de quebrar uma perna. A sua.
I´m rubber, you´re glue.	Eu sou borracha. Você é cola.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nas duas primeiras passagens pode-se notar ocorrências onde, apesar de o significado das palavras ter sido adaptado corretamente, o sentido da frase, ou alguma conotação existente nela, se perdeu devido à utilização de uma tradução literal. Desta forma “Ah essa humanidade” e “Hora de quebrar uma perna. A sua.” não conseguem comunicar a mesma mensagem contida na LF, proveniente de uma referência histórica e teatral, respectivamente, para a LA.

- **Adequação**

Nesta categoria as situações que mais apareceram foram aquelas nas quais duas palavras se tornam apenas uma na adaptação, como nos exemplos abaixo::

Tabela 8 - Adequação.

No original	Tradução em PT-BR
... I think you're a little pussy!	… Você não passa de uma BICHINHA!
YOU CAPE-WEARIN' LITTLE BITHCHES SAID YOU WOULD PROTECT MY ASS?!	VOCÊS PUTINHAS DE CAPA FALARAM QUE IAM ME PROTEGER?!

Fonte: Elaborada pelos autores.

No caso do *game* analisado, este processo fica evidente em ocorrências com o uso da palavra '*little*' no original e, na localização, temos a aglutinação de '*little*' e da palavra seguinte em uma só palavra no diminutivo.

Outra situação que se apresenta nesta categoria é aquela onde as palavras, na tradução, invertem suas posições:

Tabela 9 - Adequação (2).

No original	Tradução em PT-BR
...and your strategic king combos.	...e seus estratégicos combos de rei.
... Smartass little friend.	amiguinho espertalhão.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Esta situação demonstra, novamente, o objetivo de trazer as estruturas para o contexto brasileiro, fazendo com que as frases, através dessa inversão, tenham uma sonoridade mais natural dentro da língua portuguesa.

Situações onde houve um aumento de elementos gramaticais para se adaptar uma só palavra do original foram bem raras, porém ainda se fazem presentes, como em:

Tabela 10 - Adequação (3).

No original	Tradução em PT-BR
In the backyard.	No quintal lá atrás.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Na maioria dos casos houve um aumento de palavras na legenda localizada. Isso se deu por conta de outros processos, como Ajustes ou Transcriações, no entanto, fica claro que, em algumas situações, não é possível encontrar um equivalente para as palavras utilizadas no produto original e, por conta disso, se faz necessário utilizar múltiplas palavras para que se consiga chegar no mesmo significado.Em casos de Adequação, torna-se ainda mais evidente o quanto este processo de localização é rico, dando espaço para que diversos processos ocorram simultaneamente em uma mesma passagem, reforçando o quanto este processo de localização pode ser produtivo para pesquisas acadêmicas, tais quais como esta.

- **Estrangeirização e Domesticação**

Estes dois processos são diretamente opostos e, portanto, serão tratados dentro do mesmo tópico. Em relação à Estrangeirização, encontrou-se um número quase inexpressivo de ocorrências, totalizando 0.40% dos casos. Nas vezes que isso ocorreu, nota-se que foram com nomes próprios que referenciam a cultura americana e, seja por falta de uma equivalência em português ou por algum motivo ligado ao gerenciamento interno do trabalho de localização, foram mantidas em sua forma original, tal como:

Tabela 11 - Estrangeirização.

No original	Tradução em PT-BR
Tom Brady your way...	Pagar de Tom Brady...
Banana Kush	Banana Kush
Granddaddy Purple Shatter	Granddaddy Purple Shatter

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nesses casos fica difícil precisar qual foi o exato motivo que fez com que esses termos se mantivessem sem adaptação, ainda que os motivos possam estar ligados a questões internas do projeto de localização como tempo ou gerenciamento, também pode-se imaginar que a estrangeirização acontece por uma questão de familiaridade com o nome original, como no primeiro caso, ou, então, a falta de uma cultura de consumo equivalente entre o contexto da LF e da LA, como nos outros dois casos, que são nomes de tipos de *cannabis*, tópico que é abordado de maneira muito diferente nas duas culturas.

No que diz respeito à Domesticação, já é possível ver uma incidência bastante grande, totalizando 13,09%. Os casos desse processo se dividem entre o uso de nomes próprios, de produtos ou pessoas, que estão intimamente ligados à cultura brasileira, como pode ser observado nos exemplos abaixo::

Tabela 12 - Domesticação.

No original	Tradução em PT-BR
I need some Campho-Phenique...	Eu preciso colocar Merthiolate...
... Just like I did DALE that one night …	... Igualzinho eu dei no Popó naquela noite ...

Fonte: Elaborada pelos autores.

No primeiro caso tem-se, no original, o nome de um medicamento antisséptico que foi adaptado com a utilização do nome de um medicamento de propriedades similares, que possui uma íntima ligação com a cultura brasileira. Na segunda passagem temos uma referência a '*Dale*', um boxeador americano, que foi adaptado para um famoso boxeador brasileiro, o Popó.

Outro caso em que Domesticação aparece com frequência é na adaptação de termos e gírias, como por exemplo:

Tabela 13 - Domesticação (2).

No original	Tradução em PT-BR
Hey there gaming bud.	E aí, parça de jogo.
COON OUT.	CÂMBIO, DESLIGO.
Say cheese.	Diga X.
Cool.	Foda.
Shocks.	Carambolas.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nos casos acima, procurou-se trazer as frases, termos e gírias para a cultura brasileira, partindo da situação de fala onde elas acontecem. Além disso, nota-se uma preocupação em utilizar palavras que possuem uma equivalência histórico-cultural, além de significado, como em '*shocks*', que é um termo antigo no inglês e foi adaptado com um termo também antigo na língua portuguesa, 'carambolas'.

Nesta categoria é interessante notar que, para que se consiga manter as conotações presentes na LF, especialmente em se tratando de um trabalho cômico como este *game*, são necessárias muitas pesquisas para conseguir encontrar termos e estruturas que consigam comportar uma equivalência dos sentidos da LF para a LA.

- **Omissão e Adição**

Nestas categorias se apresentam as situações nas quais algum elemento, como palavras ou sentidos, foi adicionado ou omitido na legenda localizada, em relação ao diálogo original. Assim, os resultados dessas ações são distintos, por vezes alterando o significado da passagem original e por vezes conseguindo ainda manter a mesma ideia.

No que diz respeito às omissões pode-se perceber claramente essas duas situações na tabela abaixo:

Tabela 14 - Omissão.

No original	Tradução em PT-BR
I´m gonna punch you straight.	Vou te dar um soco.
Aww, shit, it's 5-0! Cops are here!	Que merda! A polícia tá chegando!

Fonte: Elaborada pelos autores.

Na primeira passagem, que é dita por um personagem homofóbico que acredita que o personagem principal é homossexual, perdeu-se a ideia de que esse personagem tem uma raiva diretamente associada ao seu preconceito. No entanto, na segunda frase, temos a omissão de "5-0", um termo referente à chamadas policiais nos EUA, o que não modifica ou faz perder o sentido da frase original.

De maneira similar, quando são adicionados termos que não existiam no conteúdo original, os resultados de adaptação de sentido podem variar, acarretando ou não em perdas:

Tabela 15 - Adição.

No original	Tradução em PT-BR
I thought it was just one of you damn kids...	Eu achei que era um desses moleques filhos da puta...
Here with more is a midget in a fedora.	Quem fala de lá, ao vivo, é o nosso anão de biquíni.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Quando se olha para os resultados que se enquadram nessa categoria, se destacam também situações onde a adição se deu pela utilização de uma palavra que possui uma conotação muito mais pejorativa do que aquela que se apresenta no original. É o caso da primeira passagem, a qual "damn" é adaptado para "filhos da puta", aqui temos a adição de palavras e a amplificação da conotação pejorativa que se encontra no diálogo do *game*. Na segunda frase, que é dita por um repórter na televisão, temos a adição do termo "ao vivo", o que não altera o sentido original da frase, mas adiciona uma informação que, no

original, fica clara apenas no âmbito visual do *game*. Além disso, pode ser que a adição deste termo esteja vinculada a tentativa de emular um linguajar associado aos repórteres no Brasil.

Outro ponto interessante de se ressaltar é que tanto Omissão quanto Adição tiveram exatamente a mesma quantidade de ocorrências (9,42%) dentro do *corpus*, o que pode contribuir para um questionamento da ideia de que produtos traduzidos tem a característica de adicionar muitas palavras ao texto fonte. No entanto é necessário mencionar aqui que estamos lidando com legendas e, talvez, por isso o texto alvo tentou se manter o mais próximo possível do texto fonte, em relação ao número de palavras e caracteres.

- **Equivalência e Transcriação**

Para analisar as categorias de equivalência e transcriação é preciso, antes, deixar claro como eles se diferenciam entre si. Equivalência busca na LA um equivalente linguístico para o que se tem na LF, normalmente tratando de dizeres populares ou expressões que encontram versões similares em diferentes idiomas. Transcriação é o processo que vai além do adaptar e criar algo novo que pode, ou não, trazer referências culturais consigo, mas que sempre oferece um distanciamento maior do material original, criando um significado novo.

Na questão da equivalência, podemos notar que as principais ocorrências se dão nos momentos em que são utilizadas expressões que habitam o imaginário popular a muito tempo, tanto no original quanto no produto localizado:

Tabela 16 - Equivalência.

No original	Tradução em PT-BR
The tables are turning!	O jogo tá virando!
... If I step on a crack it would break my mother's back...	Se eu deixar um chinelo de cabeça para baixo...
... You're powerless against.	... Sem ter um calcanhar de Aquiles.
Like to watch, do you?	Gosta de manjar , é?
Titty Twister!	Peitinhooo!

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nesses casos procura-se manter o mesmo significado e conotação existentes no diálogo em inglês, mas se utilizando de frases da cultura brasileira que possuem significado equivalente. Além disso, é importante ressaltar que, apesar de a segunda passagem não ser concluída na legenda da versão localizada, fica muito evidente o sentido que procura se dar, pois essa frase está intimamente conectada ao imaginário cultural brasileiro.

Em outros casos o que podemos observar é a equivalência estritamente de sentido quando uma frase comum no inglês, "*...powerless against*", se torna uma expressão que carrega o mesmo sentido, mas que, ao mesmo tempo, traz uma identificação cultural muito mais forte. A mesma coisa pode ser ressaltada sobre os últimos dois exemplos que, diferentemente dos outros, não lidam com dizeres populares, mas sim com gírias próprias da cultura brasileira. Nesses casos, tanto o 'manjar' quanto o 'peitinhooo!' conseguem trazer um sentido equivalente àquele existente no inglês, ao mesmo tempo que reforçam o diálogo e a identificação do consumidor brasileiro com o *game* localizado.

Em relação à transcriação temos um afastamento muito mais expressivo do material fonte, um processo que traz consigo uma adaptação que beira algo totalmente novo. O resultado deste processo pode ser mais sutil, como por exemplo:

Tabela 17 - Transcriação.

No original	Tradução em PT-BR
Full contact. Not sparring	Não é treino. É porradaria
I didn´t bring my pads.	Eu não trouxe meus equipamentos de segurança.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nestes casos de transcriação, podemos observar que o conteúdo adaptado apagou as referências que existem ao esporte do boxe presentes no original. No entanto, ainda foi possível manter uma conexão com o sentido original. Mas em alguns casos, a transcriação pode levar a um distanciamento muito maior entre os termos, transformando totalmente o significado existente na LF.

Dentro dos dados levantados por esta pesquisa, observou-se um total de 3,67% de ocorrência de equivalência e 1,64% de ocorrência de transcriação. Portanto, fica claro que, ainda que essa liberdade criativa exista, ela não necessariamente se faz aplicável em muitos momentos. Um dos motivos é que nem sempre é possível encontrar um equivalente viável na LA, tampouco ter a possibilidade de alterar o material original a ponto de se tornar uma transcriação.

- **Inconsistência e Imprecisão**

Os dois próximos termos a serem analisados serão 'Inconsistência' e 'Imprecisão'. No caso das inconsistências, palavras que se mantêm iguais durante todo o material original, mas que receberam mais de uma adaptação na legenda, observa-se um total de 3,05% de ocorrência.

A grande maioria dessas ocorrências dizem respeito aos apelidos dados ao personagem principal, ou a outros personagens secundários, durante o game, como disposto a seguir:

Tabela 18 - Inconsistência.

No original	Tradução em PT-BR
Forthie	Pirralho / Quarta série / Guri / Tampinhas
Sixth-graders	Sextanistas / Pessoal da sexta série / Molecada do sexto ano / Pivetes da sexta série
ButtLord	Bundão / Babaca / Senhor do peido

Fonte: Elaborada pelos autores.

Os primeiros dois termos apresentados na tabela se referem à apelidos dados a diferentes grupos de personagens dentro do game, os alunos da quarta e sexta série, respectivamente. No caso do termo "fourthie", foi observado um maior uso da palavra "pirralho" na legenda. Além disso, nota-se que das quatro palavras utilizadas na legenda localizada, apenas uma faz referência ao sentido original do termo (alunos da quarta série), sendo esta uma tradução mais literal. Os outros termos utilizados recorrem a uma mudança de sentido, alterando a ideia mais específica de 'alunos da quarta série' para uma ideia mais ampla de 'crianças'.

Em relação aos alunos da sexta série, observa-se que o termo 'sixth-graders' foi adaptado, diversas vezes, como frases mais explicativas, que se utilizam de mais palavras para conseguir transmitir o sentido do original. No entanto, no decorrer da análise, também se observou que essas frases foram utilizadas nos momentos de exploração e de batalha do game nos quais aparecem diálogos de personagens que estão transitando pelo cenário ou batalhando contra o jogador.

Porém, em se tratando da narrativa principal do *game* o termo mais utilizado foi 'sextanistas', termo que tenta fazer algo mais próximo da localização (ou até mesmo transcriação), dando um significado para o termo em PT-BR, ao relacioná-lo com a palavra 'satanistas'. Neste caso, pode-se supor que esta inconsistência se deve a prática de trabalhos de

localização grandes como este se utilizarem de diversos profissionais que, não necessariamente, têm contato entre si. Dessa forma, é bastante provável que o trabalho de localização do *game* tenha sido dividido em duas equipes distintas, responsáveis pela localização da narrativa principal e das partes de exploração mais livres, respectivamente.

Já o último termo, 'ButtLord', diferente dos outros dois, é utilizado como apelido para o personagem principal. Apesar das diferentes traduções apresentadas na tabela, esse termo foi o que obteve menos inconsistências na nossa análise, aparecendo na maioria das vezes como 'Bundão' na legenda do *game*. Aqui parece que as inconsistências se deram por conta das estruturas das duas línguas, já que a LA (PT-BR) aceita menos repetições em relação a LF (EN-EUA).

A respeito das imprecisões, notou-se 0,51% de ocorrências dentro do *corpus* da pesquisa. Nesses casos, pode-se observar uma adaptação que, parece, ser resultante de uma interpretação equivocada do sentido apresentado na LF ou, até mesmo, uma tentativa de manter um aspecto específico da passagem original, resultando em uma perda na LA:

Tabela 19 - Imprecisão.

No original	Tradução em PT-BR
Ok, come at me.	Ok, venha comigo.
So much... Range.	Tanta... Fúria.
You just assaulted an officer of the lawn!	Você acabo de atacar um policial da leite!

Fonte: Elaborada pelos autores.

Como exemplo do primeiro caso, evidencia-se a frase 'Ok, come at me' que, na adaptação, sofreu uma mudança total de significado, perdendo o sentido dentro do contexto apresentado pelo *game* (uma luta entre dois personagens).

Já nos outros dois casos, parece que houve uma escolha de tentar manter o aspecto jocoso do original. No caso de '*range*' o diálogo original

apresenta um trocadilho com as ideias de fúria e distância, já que se trata de uma fala a respeito de um dos poderes adquiridos pelo personagem principal, no qual ele pode atirar um raio de laser de longo alcance. De forma similar, '*officer of the lawn*' brinca com as ideias de 'lei' e 'gramado', visto que, neste momento, o jogador está enfrentando um guarda no quintal da casa de um dos personagens.

Nestes dois casos, a localização parece optar por manter um dos aspectos que constituem o caráter cômico da fala, mas, dessa forma, acabam perdendo parte do sentido proposto, já que a ideia de 'fúria' não consegue abranger a referência à característica fundamental do poder do jogador e o trocadilho 'lei/leite' não se justifica dentro do contexto apresentado no *game*.

- **Modulação**

Os casos de modulação se apresentam em 2,48% das passagens analisadas. As situações onde se encontram esse processo são variadas, como por exemplo:

Tabela 20 - Modulação.

No original	Tradução em PT-BR
You need to lay off of that stuff! It's changing you.	Tem que parar com essa coisa! Você não era assim!
The most unhygienic kids	As crianças mais porcas.
Fuck me.	Não fode.
Online.	Na internet.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nesses casos, nota-se que as alterações feitas na localização procuram aproximar o sentido existente na LF para uma estrutura mais própria da LA, fazendo essa aproximação através da inversão das estruturas gramaticais utilizadas.

Nos casos apresentados, nota-se que as duas primeiras adaptações acarretaram em uma leve mudança de sentido, já que, na primeira, o uso do *continuous* no inglês deixa mais clara a ideia de que a frase se refere à um processo de mudança que está acontecendo com um dos personagens e em português pode-se entender que o personagem já passou por esse processo em si. No segundo caso, '*unhygienic*' é um termo menos pejorativo do que o 'porcas' utilizado na adaptação.

Nos outros dois exemplos o sentido fica mais alinhado com o presente na LF, visto que o '*Fuck me*' neste contexto foi utilizado para representar a insatisfação de um dos personagens com uma determinada situação no decorrer do *game*. Já no último exemplo, é interessante notar que, no português, também se utiliza a palavra '*online*', no entanto, por algum motivo que não fica claro, na adaptação optou-se pela utilização da modulação ao invés de fazer um empréstimo linguístico e manter o mesmo termo do original.

- **Marcadores**

Aqui, serão apontados e analisados os marcadores culturais que foram adaptados para se encaixar ao contexto brasileiro. Nesses casos (1,98% de ocorrências), se apresentam situações que se pautam na adaptação de termos mais específicos e pontuais, como abreviações e termos de caráter monetário, que fazem o sentido explicitado na LF se alinhar mais com a cultura da LA, por exemplo:

Tabela 21 - Marcador.

No original	Tradução em PT-BR
Msr. Farnickle.	Sra. Farnickle.
21 and over only.	Só maior de 18 anos.
Dollar.	Paus / Doletas / Mangos

Fonte: Elaborada pelos autores.

Assim, é interessante analisar, especialmente, as referências ao dinheiro, que no original se mantiveram iguais durante todo o *game*, utilizando somente a palavra *dollar*. No produto localizado, no entanto, a adaptação se deu de várias formas, se utilizando de diversas gírias diferentes para dar conta do mesmo sentido. Além disso, vale ressaltar que esse termo nunca apareceu adaptado para 'reais' ou 'real', o que demonstra uma escolha interessante da adaptação em optar por não utilizar a palavra mais formal para expressar o mesmo sentido.

Existem outros casos, no entanto, que se observa a utilização dos marcadores de uma forma mais ampla:

Tabela 22 - Marcador (2).

No original	Tradução em PT-BR
Remember Lawrence Welk?	Lembra do Wilson Simonal?
That coffee belongs to Tim Sherman.	Este café pertence ao Tony Tornado.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Aqui, os marcadores estão ligados à referências culturais mais abrangentes, trazendo nomes de figuras conhecidas dentro da cultura brasileira para criar uma maior identificação dos consumidores com o produto final localizado.

É importante pontuar também que, no primeiro caso existiu uma preocupação por equivalência das figuras mencionadas, visto que, tanto Lawrence Welk quanto Wilson Simonal possuem características em comum, sendo, os dois, músicos que, durante a carreira, apresentaram programas de televisão. Já no segundo caso, a procura por 'Tim Sherman', feita durante o processo de análise desta pesquisa, não resultou em nenhuma figura marcante para a cultura americana, tornando difícil precisar qual foi o motivo de ter sido utilizado, na localização, o músico e ator Tony Tornado.

- **Nulidade**

No caso de nulidade tem-se um total de 1,02% de ocorrências. Aqui observa-se que as passagens que demonstram esses fenômenos são bastante similares:

Tabela 23 - Nulidade.

No original	Tradução em PT-BR
King douchebag	Sem tradução
Human Kite 2	
Spontaneous Bootay	
Sober Towlie	
Lap Dance - Mini Game	

Fonte: Elaborada pelos autores.

Todos os casos de nulidade observados no *corpus* estão ligados à imagens que apresentam textos incorporados à elas, como imagens de apresentação de personagens, que são os inimigos finais de determinadas partes do *game* e possuem uma tela própria para sua exibição, como visto abaixo:

Figura 3: exemplo de uma das passagens apresentadas em Nulidade

Fonte: *SOUTH PARK: The Fractured but Whole*, 2017.

Tendo em vista essa similaridade em todos os casos apresentados, evidencia-se que este *game*, muito provavelmente, não foi disponibilizado para os localizadores com um pacote de internacionalização (conjunto de ferramentas que permitem a edição de todos os conteúdos léxico-gramaticais do *game*, incluindo aqueles presentes em imagens, objetos do cenário, etc.) completo, o que pode ter ocasionado na falta de acesso dos localizadores à edição desse tipo de conteúdo, tornando inviável a sua localização para o mercado brasileiro.

- **Empréstimo Linguístico e Gramatical**

Em relação aos dois tipos de empréstimo, fica visível uma diferença considerável nas porcentagens, sendo que o linguístico se apresenta em 1,52% enquanto que, o gramatical, apenas 0,23%.

No caso dos empréstimos linguísticos, nota-se que eles ocorrem de maneiras diferentes. Em algumas passagens há o empréstimo de palavras próprias do âmbito das tecnologias digitais e/ou da internet, como:

Tabela 24 - Empréstimo Linguístico.

No original	Tradução em PT-BR
To selfie with.	Fazer uma *selfie*.
Hope you´ve backed up your photos	Tomara que tenha feito *back up* das fotos.
Especially not a noob.	Especialmente de um *noob*.
Stew that troll in it´s own juices.	Dá a esse *troll* seu próprio veneno.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nesses casos, pode-se concluir que a escolha de emprestar os termos da LF, sem propor nenhuma alteração, vem da incorporação que essas palavras tiveram na língua brasileira, sendo utilizadas com naturalidade, especialmente dentro de plataformas virtuais e, também,

por pessoas mais jovens, o que justifica mais a utilização dessas palavras, visto que os personagens que as utilizam no *game* são todos jovens.

Em outros casos, porém, nota-se um empréstimo de palavras e termos que não são, de forma geral, incorporados pela LA, por exemplo:

Tabela 25 - Empréstimo Linguístico (2).

No original	Tradução em PT-BR
... Platinum OG to - Wait, what the fuck?	... OG Platina pra... Mas que porra?
Good sesh, kid. Good burn.	Boa *sesh*, crianças. Boa brasa.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Aqui já é possível notar que o resultado, na legenda localizada, é um ruído de entendimento do significado já que, mesmo com a legenda em português, é necessário um conhecimento prévio da cultura estadunidense para que se consiga entender as expressões '*OG*' (*Original Gangster*) e '*sesh*' (uma abreviação para 'sessão', normalmente utilizado em referência de sessões de uso de drogas, como narguilé, por exemplo).

Outra ocorrência interessante foram os empréstimos linguísticos que vieram de outras línguas, diferentes do inglês:

Tabela 26 - Empréstimo Linguístico (3).

No original	Tradução em PT-BR
This little gringo es muy malo.	Esse *poco* gringo é *muy malo*.
Bunshin no Jutsu.	*Bunshin no Jutsu*.

Fonte: Elaborada pelos autores.

No primeiro caso, temos uma frase que é dita por um personagem mexicano, que é capanga de um dos inimigos principais do *game*. Aqui, o empréstimo linguístico vem pela escolha da localização em, ao invés de traduzir a frase para o português, manter as palavras em espanhol, assim como aparecem no original.

Já no segundo caso, temos uma frase em japonês, que significa algo como "técnica de clonagem", que é dita durante uma das batalhas do *game* por um personagem ninja que possui a habilidade de se multiplicar. Aqui o empréstimo se manteve, provavelmente, por ser uma referência direta ao anime, que foi extremamente popular no Brasil, '*Naruto*'.

Os empréstimos gramaticais foram as ocorrências menos presentes na análise e todas foram bastante similares entre si:

Tabela 27 - Empréstimo Gramatical.

No original	Tradução em PT-BR
Troll / Drink / Kryptonite	Trollador / Drinque / Kriptonita

Fonte: Elaborada pelos autores.

Como pode-se observar, todas as ocorrências de empréstimo gramatical estão ligadas ao uso das palavras originárias do inglês para se formarem palavras em português que se utilizam do mesmo radical.

Por fim, também é preciso esclarecer que empréstimos gramaticais também podem dizer respeito à empréstimos de estruturas gramaticais da LF pela LA, no entanto, dentro do *corpus* estabelecido nesta pesquisa, não se observou nenhuma ocorrência que se encaixasse nessa definição. De tal forma, a falta de empréstimos gramaticais no *game* localizado indica um resultado de adaptação que conseguiu, em sua maior parte, utilizar estruturas próprias da língua portuguesa, para aproximar o produto do seu consumidor final.

- **Tradução Interlingual**

Aqui serão dispostos e analisados os casos onde existiu, na legenda, a adaptação de elementos extratextuais das falas dos personagens.

Nesses casos, o que pôde ser observado é que esse fenômeno acontece de duas formas, sendo a primeira para demonstrar a ênfase dada na fala de um personagem ou para demonstrar que o personagem estava gritando naquele trecho da fala:

Tabela 28 - Tradução Interlingual.

No original	Tradução em PT-BR
Look out, ButtLord! Those are the Sixth Graders.	CUIDADO, Bundão! Eles são SEXTANISTAS.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Outro caso em que podemos observar ocorrências de tradução interlingual, é em relação à determinados sotaques presentes no *game*, que tem alguns traços de fala característicos, e/ou estereótipos associados àquela língua, transcritos na legenda:

Tabela 29 - Tradução Interlingual (2).

No original	Tradução em PT-BR
Hey, come on, we need to get all this pasta and the meatballs out to the customers.	Ei! Andiamo! Tem que levare tutta questa pasta e tutti almôndega di carne pros fregueses!
To busy making City chicken now. You come back another time.	Muito ocupado fazendo City Flango agola. Volta outla hola.
I lerned from a real ninja master.	Aplendi com um mestre ninja de veldade.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Nessas passagens, é interessante apontar que, no primeiro caso, que se refere à um personagem italiano, o resultado obtido, ao tentar emular as características da oratória na legenda, beiram à própria transcriação, visto que foram até mesmo adicionados termos que não existiam no original para reforçar as origens étnicas do personagem em questão.

Já nos outros dois exemplos, o que mais chama a atenção é que no primeiro caso temos a fala de um personagem chinês, enquanto que, no

último, trata-se de um personagem de origem coreana. No entanto, para a legenda localizada, as duas falas apresentam o mesmo tipo de adaptação originária de uma visão estereotipada, que foi a troca das letras 'r' por letras 'l'. Este ponto é importante de ser ressaltado pois demonstra um traço social da cultura brasileira, de muitas vezes atribuir as mesmas características a povos distintos, como se esses fossem exatamente iguais, como é o caso aqui, em relação aos povos asiáticos.

Em contrapartida, também deve-se pontuar que o *game* possui um viés cômico bastante específico e pautado em estereótipos, mesmo no original, o que torna o uso desse tipo de adaptação mais compreensível dentro deste produto.

A última Conversa

Ao analisar o processo de localização em South Park: The Fractured But Whole, é possível destacar que se trata de um conjunto complexo de técnicas que visam criar uma relação equivalente entre consumidor e produto dentro da LA. A prática do profissional localizador levanta questões relevantes sobre o mercado de trabalho de tradução/localização e como as questões mercadológicas podem afetar o resultado final.

Durante a pesquisa, observou-se que a maioria das técnicas de localização, como ajustes linguísticos e gramaticais, visavam criar equivalência cultural, estrutural e humorística com o original na LA, o que demonstra o sucesso da localização na proposta de criar uma relação consumidor x produto semelhante ao presente no original.

É importante salientar que, embora tenhamos identificado casos em que a legendagem possa não ter alcançado plenamente o objetivo citado (como em situações de nulidade), nossa análise não tem a

intenção de menosprezar ou desvalorizar o trabalho dos profissionais da localização. Para uma análise mais aprofundada seria crucial considerar o impacto sofrido pelo trabalho por aspectos como tempo disponível, número de profissionais e equipes envolvidas, além de possíveis exigências dos desenvolvedores do jogo, no entanto tais dados são difíceis de se obter devido à estruturação do mercado.

Quanto aos objetivos propostos por este artigo, considera-se que esta pesquisa teve sucesso ao demonstrar e organizar (com base em um referencial teórico estabelecido) as diferentes abordagens adotadas no processo de localização na legenda de *South Park: The Fractured But Whole*. Ao apresentar dados quantitativos relevantes e análises qualitativas, pudemos entender de quais maneiras a localização conseguiu estabelecer uma equivalência linguística e cultural na língua-alvo, mantendo a relação entre consumidor e produto encontrada no original.

Por fim, a análise proposta nesta pesquisa espera contribuir para o entendimento desse processo e desenvolvimento de novas pesquisas nessa área. A compilação de categorias proposta também pode ser utilizada e testada em outros estudos para sistematizar a análise dos processos de localização e como são utilizados nos demais games disponíveis no mercado.

Referências

AGRA, Klondy Lúcia de Oliveira. **A integração da língua e da cultura no processo de tradução**. Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação, www.bocc.ubi.pt, p. 1-18, 2006. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=883

BARBOSA, Heloisa Gonçalves. **Tradução, mercado e profissão no Brasil**. Confluências – Revista de Tradução Científica e Técnica (Scientific and Technical e-Journal). www.confluencias.net. Associação de Tradução em Língua Portuguesa (AeLTP). Lisboa, Portugal. No. 3, novembro de 2005, p. 6-24.

BASSNETT, Susan. **Translations Studies**. Revised Edition. London: Routledge, 1991.

ESSELINK, Bert. **A Practical Guide to Localization**. Amsterdam: John Benjamins, 2000.

FERRAZ, Marcos Guilherme de Souza & VOGELMANN, Talisson Subtil. **As Adaptações em Pauta Dentro da Localização: Uma Análise das Legendas do Game South Park: The Fractured But Whole**; 2019; Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Letras) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

ISG (Intercultural Studies Group). **Localization and Translator Training: An Online Conference.** 2003.

KRAMSCH, Claire J. **Language and culture.** Oxford: Oxford University Press. translation studies reader. London and New York: Routledge. 1998.

LIONBRIDGE. **What's The Difference Between Translation And Localization?** Translation FAQ. 2016.

PYM, Anthony. **Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide?**. Tarragona. 2004.

RABACA, Carlos Alberto.; BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de comunicação.** 2.ed. rev. 795p. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

SCHRAMM JR., Roberto Mário. **Getting rich with (Brazilian Pick-Axe Pete!) Didi: prospecting a touchstone for the vídeo game localization industry in Brazil ; Enriquecendo com o Didi: no garimpo de uma pedra de toque para a indústria brasileira de localização de videogames**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2014. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.4417CE5E&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site>. Acesso em: 23 maio. 2019.

SOUTH PARK: The Fractured but Whole. **Ubisoft.** 17 de Outubro 2017. PC

WITHERSPOON, Gary. **Language in culture and culture in language**. In: International Journal of American Linguistics, Illinois: The University of Chicago Press. vol. 46, n. 1. 1980. p. 1-13.

MINI BIOGRAFIA DOS AUTORES

Aline de Mello Sanfelici é professora de literatura inglesa na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e atua nas áreas de estudos shakespearianos, literatura na aula de inglês e literatura e inter/transmidialidades. Doutora em Língua e Literatura Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Flávia Azevedo é Doutora em Língua e Literatura Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atua como professora adjunta na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), navegando nas áreas de língua inglesa e de tradução literária.

Gilson Faria Albuquerque é graduado em Letras Inglês pela UTFPR e pós-graduando em Gestão Escolar pela Universidade Positivo. O lugar-comum sempre o levou a buscar caminhos singulares.

Julia Guaragni Royer é graduada em Letras Inglês pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Possui experiência em educação de língua inglesa nos anos iniciais. Mantém interesse nas áreas de tradução literária, com foco em poesia e no ensino de inglês como segunda língua.

Lyah Sala Dannemann é graduada em Letras inglês pela UTFPR e possui especialização em neurociência e psicologia positiva pela PUCPR. Apaixonada por ciência e linguagem, desvenda os mistérios da língua pela literatura e tradução.

Marcos Guilherme de Souza Ferraz é graduado em Letras Inglês pela UTFPR. Tendo como principal interesse a área de tradução. Marcos aproveitou todas as oportunidades que teve durante sua graduação para estudar e pesquisar as noções de tradução e localização, como elas

conversam e de quais formas essas ideias se aplicam nas práticas dos profissionais de tradução.

Talisson Subtil Vogelmann é graduado em Letras Inglês e possui mestrado em Linguagem e Tecnologia pela UTFPR. Com uma paixão pela interseção entre jogos e linguagem, Talisson tem se dedicado à pesquisa e produção acadêmica, explorando o impacto da linguagem na tecnologia interativa e o potencial transformador dos jogos na comunicação global.

A Editora Fi é especializada na editoração, publicação e divulgação de produção e pesquisa científica/acadêmica das ciências humanas, distribuída exclusivamente sob acesso aberto, com parceria das mais diversas instituições de ensino superior no Brasil e exterior, assim como monografias, dissertações, teses, tal como coletâneas de grupos de pesquisa e anais de eventos.

Conheça nosso catálogo e siga as nossas páginas nas principais redes sociais para acompanhar novos lançamentos e eventos.

www.editorafi.org
contato@editorafi.org

O objetivo deste livro é dar visibilidade para parte da produção acadêmica que existe como desdobramento das disciplinas de literatura e tradução no curso de Letras Inglês da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os artigos aqui apresentados refletem o interesse dos nossos alunos por duas áreas específicas: tradução literária, tanto nos gêneros de prosa e de poesia, assim como no processo de transposição da literatura para o RPG e localização de jogos. São campos que não apenas atraem muitos interessados mas que também, com frequência, se tornam a área de atuação principal de egressos de nosso curso.

9 786552 721006

editorafi.org

CC BY SA