UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS

ISABELLA CUNHA LOPES

ESTRANGEIRIZANDO E DOMESTICANDO O FANTÁSTICO: A TRADUÇÃO DOS *CSI* EM *CHANGELING: THE DREAMING*

JUIZ DE FORA
2017

ISABELLA CUNHA LOPES

ESTRANGEIRIZANDO E DOMESTICANDO O FANTÁSTICO: A TRADUÇÃO DOS *CSI* EM *CHANGELING: THE DREAMING*

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

JUIZ DE FORA

2017

ISABELLA CUNHA LOPES

ESTRANGEIRIZANDO E DOMESTICANDO O FANTÁSTICO: A TRADUÇÃO DOS *CSI* EM *CHANGELING: THE DREAMING*

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês.

Data de Aprovação: Juiz de Fora – MG, _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi

(Orientadora – Universidade Federal de Juiz de Fora)

_____

Prof. Dr. Adauto Lucio Caetano Villela

(Universidade Federal de Juiz de Fora)

_____

Prof.ª Dr.ª Eliane Bettocchi Godinho

(Universidade Federal de Juiz de Fora)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, aos meus pais, Renata e Paulo, que, com muito carinho, apoio e paciência, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida. Obrigada por nunca me deixarem desistir, mesmo nos momentos mais difíceis e de grandes dúvidas.

À minha família, principalmente aos meus padrinhos, Marcus e Isabel, e aos meus primos mais próximos, Erick, Marquinhos, Paulo José e Yago, por todo o carinho e apoio, mesmo quando estive ausente.

Ao meu avô, Waldir, que me ensinou o verdadeiro significado da palavra amor, em vida, e com saudade, quando partiu tão cedo dessa jornada.

Aos estimados Ariane, Úrsula, Rosália, Susete, Ayrton, Danielly e minha princesinha Vitória, por me mostrarem que família não se resume a um laço sanguíneo.

Aos amigos que fiz na UFJF, Bárbara, Filipe, Jefferson, Larissa e Leonardo, por me acompanharem nessa jornada árdua e tornarem ela mais leve, bem-humorada e agradável.

Aos professores da Faculdade de Letras da UFJF, principalmente aos do Bacharelado em Inglês, pelo conhecimento transmitido.

À professora Charlene Miotti, que me orientou no meu primeiro contato com a pesquisa científica e me mostrou que o lúdico pode sim fazer parte da vida acadêmica.

À minha querida orientadora Carolina Magaldi, que tanto me ensinou. Obrigada por confiar em mim e em meu projeto de monografia; pela paciência nos meus momentos de desespero; pela prontidão e assiduidade nos momentos de orientação; pela compreensão, quando o cansaço falou mais alto que meu despertador; enfim, obrigada pela amizade e motivação nesse ano de orientação.

Aos professores Adauto Villela e Eliane Bettocchi, por aceitarem participar da banca examinadora e fazerem uma leitura crítica da presente monografia, com intuito de melhorar e enriquecer o texto.

À UFJF e aos seus funcionários, pela oportunidade de me graduar em um ambiente agradável e bem administrado, apesar dos problemas que o nosso país está enfrentando atualmente.

A todos aqueles que, mesmo não mencionados aqui, contribuíram, de alguma forma, para o meu crescimento pessoal e intelectual.

Àqueles que gastaram um pouco do seu tempo para ler esse texto.

"*Os portões para os Reinos das Fadas estão cerrados. A humanidade trocou a magia por um novo sonho: o sonho de um mundo estéril e banal, sem mistérios nem milagres. Um mundo no qual todas as perguntas já foram respondidas e todos os enigmas do universo, desvendados. No entanto, em busca dessa Utopia, muitos homens perderam um pouco de si mesmos. Eles esqueceram como sonhar [...]"*

(HAGEN *et. al*, 2005, p. 4)

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma análise das três traduções para o português brasileiro do RPG estadunidense *Changeling:* The Dreaming (Editora White Wolf, 1995). No Brasil, a segunda edição do *Role-Playing Game* foi traduzida oficialmente por Rodrigo Pontoglio (Editora Devir, 2005) e pelos fãs Vinícius Farnel e Thiago Coutinho, que produziram duas traduções não oficiais. Partindo de uma metodologia qualitativa, essa pesquisa teve como objetivo analisar os fenômenos de estrangeirização e domesticação nas traduções da obra em questão. Para tal, partimos de dois eixos: o estudo dos paratextos e peritextos, com base em Genette (2009); bem como a comparação das escolhas tradutórias feitas pelos três tradutores, baseada em Venuti (2008[1995]) e Aixelá (1996). Como resultado, comprovamos a importância das franjas textuais no contexto específico do gênero narrativo RPG; além disso, chegamos à conclusão de que nenhuma das três traduções é preponderantemente domesticadora.

Palavras-chave: Tradução de RPG. Paratextos e peritextos. Estrangeirização e domesticação. Itens de Especificidade Cultural (CSI). *Changeling*: O sonhar.

ABSTRACT

This work presents an analysis of the three Brazilian translations of the American RPG *Changeling*: The Dreaming (White Wolf Publishing, 1995). In Brazil, the second edition of the Role-Playing Game was officially translated by Rodrigo Pontoglio (Devir Publisher, 2005) and two fans whom produced two unofficial translations, Vinicius Farnel and Thiago Coutinho. Having as basis a qualitative approach, this research aimed to analyze the phenomena of foreignization and domestication in the translations of such work. Thus, we worked on two axes: the study of paratexts and peritexts, based on Genette (2009); as well as a comparison of the translation choices made by the three translators, based on Venuti (2008[1995]) and Aixelá (1996). As a result, we proved the importance of the text borders in the specific narrative RPG genre and we also conclude that none of the three translations is predominantly domesticated.

Keywords: RPG translation. Paratexts and peritexts. Foreignization and domestication. Culture Spcific Items (CSI). *Changeling:* The Dreaming.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Os jogadores, o mestre e os personagens 17
Figura 2 – Os dados e suas faces 18
Figura 3 – Mesa de RPG 19
Figura 4 – O *Live-Action* 20
Figura 5 – O PbF (*Play by Forum*) 21
Figura 6 – Ficha de *Vampire:* The Masquerade 23
Figura 7 – Relação de livros por editora 26
Figura 8 – *Changeling*: O Sonhar 27
Figura 9 – O Sonhar 29
Figura 10 – Os Kith 30
Figura 11 – O Mundo das Trevas 31
Figura 12 – Manifesto: *Storyteller Club* Brasil 34
Figura 13 – Grau de manipulação dos CSI, a partir de conceitos de Venuti e Aixelá 46
Figura 14 – Escala de manipulação dos CSI 55

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Termos repetidos 57
Gráfico 2 – Termos traduzidos iguais e diferentes 60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Estratégias de Conservação e Substituição, segundo Aixelá 44
Quadro 2 – Paratextos e peritextos na tradução oficial de *Changeling*: The Dreaming 48
Quadro 3 – Paratextos e peritextos na tradução não oficial 1 de *Changeling:* The Dreaming 49
Quadro 4 – Paratextos e peritextos na tradução não oficial 2 de *Changeling*: The Dreaming 49
Quadro 5 – Quadro comparativo entre os paratextos e peritextos das traduções de *Changeling:* The Dreaming 50
Quadro 6 – Capa e contracapa da Edição Original e Traduções 51
Quadro 7 – Textos da contracapa nas três traduções 52
Quadro 8 – Comparação de ilustrações na Tradução Oficial e na Tradução 1 53
Quadro 9 – Descrição do glossário 56
Quadro 10 – Análise da postura conservatória nas traduções 58
Quadro 11 – Análise dos termos traduzidos de forma semelhante 61
Quadro 12 – Análise dos termos traduzidos de forma diferente 62
Quadro 13 – Análise da tradução linguística 64
Quadro 14 – Análise da universalização e da naturalização 65

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
2 *ROLE-PLAYING GAME* 14
2.1 O QUE É O RPG 14
2.1.1 Os tipos de RPG 18
2.1.2 Os livros, os sistemas e os personagens 21
2.2 TRADUZINDO RPG NO BRASIL 24
2.3 *CHANGELING*: *THE DREAMING* E SUAS TRADUÇÕES 26
2.3.1 Um mundo de Sonhos 28
2.3.2 As traduções para o português de *Changeling*: The Dreaming 32
3 REFLEXÕES TEÓRICAS 36
3.1 ENTRANDO NA FAIXA DE TRANSAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DOS PARATEXTOS PARA O NORTEAMENTO DO LEITOR 36
3.1.1 Os paratextos 37
3.1.2 Os prefácios 38
3.1.3 As imagens no universo do RPG de mesa 39
3.2 ESTRANGEIRIZANDO OU DOMESTICANDO O FANTÁSTICO: A TRADUÇÃO DOS ITENS DE ESPECIFICIDADE CULTURAL 40
3.2.1 Domesticação e Estrangeirização, segundo Venuti 41
3.2.2 As tendências domesticadoras e estrangeirizadoras na tradução dos *Culture-specific Items* 43
4 *CHANGELING*: THE DREAMING SOB ANÁLISE 47
4.1 AS FRANJAS DO TEXTO 47
4.2 ANALISANDO O GRAU DE MANIPULAÇÃO DOS CSI 54
4.2.1 Análise comparativa entre as traduções 55
4.2.2. Analisando os CSI nas traduções 63
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 71
APÊNDICE – COMPARAÇÃO DOS GLOSSÁRIOS 73
ANEXO – "UM PREFÁCIO BANAL" 80

1 INTRODUÇÃO

A globalização e o constante intercâmbio de informações trazem novos elementos culturais para diversas sociedades. Pode-se observar a influência dessa pluralidade cultural quando se percebem elementos de culturas estrangeiras sendo mais traduzidos e divulgados em um determinado país. Essas traduções podem ser oficiais, feitas por uma editora autorizada, ou não oficiais, feitas por fãs que se juntam para traduzir ou localizar algo que ainda não possui uma versão em sua língua.

Quando o assunto é literatura, não é difícil visualizar essa globalização. No Brasil, basta olhar para estantes de livros – seja dentro de casa ou em uma livraria, por exemplo – para perceber que, em geral, há mais livros traduzidos de culturas estrangeiras do que aqueles que foram produzidos originalmente em uma língua materna. Já quando falamos em jogos, a percepção dessa pluralidade de temas e traduções é mais evidente para aqueles que estão inseridos no universo tecnológico. Embora modalidades de tabuleiro e *card games* sejam comumente vendidos em português, muitos *videogames* ainda são vendidos aqui no Brasil com o áudio e legenda originais – ou traduzidos para o inglês –, mas esse cenário vem mudando. Jogos estão sendo traduzidos, legendados e dublados com cada vez mais qualidade, devido tanto ao seu público quanto aos estudos feitos na área.

Apesar de tal nicho de tradução estar cada vez maior e mais especializado, também é possível encontrar traduções não oficiais. Fãs que não podem pagar por um jogo oficial ou que não desejam esperar que o mesmo seja lançado em seu país, produzem traduções que suprem as suas necessidades para jogar determinado jogo. Isso é mais comumente visto em legendas de vídeo games e livros de RPG, que é o nosso objeto de estudo nesse trabalho.

Mas será que fãs bilíngues e tradutores profissionais fazem as mesmas escolhas no momento de traduzir? Quais seriam as principais diferenças entre essas traduções?

A sigla RPG (*Role Playing Game*) designa um tipo de jogo de criação de personagens e interpretação, ou seja, cada jogador criará um personagem e o interpretará em determinada situação – o que ajuda, principalmente, no desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico e das habilidades sociais. Há diversos tipos de RPG: o RPG de mesa (foco na oralidade e na interpretação), o *Live Action* (centrado na encenação e caracterização corporal), a Aventura-solo (foco na leitura e na capacidade de fazer escolhas), as modalidades *online* (que prioriza a escrita e a construção de enredos) e os MMORPG (com a criação de personagens e tomada de decisões em jogos *online* de computador). Os livros de RPG podem ser usados em todas as modalidades supracitadas, exceto nos MMORPG. Nesses livros, você encontra a

descrição do cenário em que a interpretação irá se passar, do sistema do jogo – conjunto de regras para conduzir a interpretação –, além de toda a história e informações que ajudarão o jogador a criar o seu personagem e o inserir no cenário fictício.

Nesse trabalho, será analisado o livro *Changeling:* The Dreaming, da editora White Wolf. Esse cenário fictício descreve um mundo no qual fadas e humanos coabitam a terra, buscando não deixar que a magia seja destruída pela descrença. Desse livro, será analisada a importância dos paratextos e os peritextos, com base em Genette (2009); além de feita uma comparação, com base em Venuti (2008[1995]) e Aixelá (1996), das escolhas tradutórias feitas pelo tradutor oficial Rodrigo Pontoglio e os fãs Vinícius Farnel e Thiago Coutinho, que produziram duas traduções não oficiais.

Segundo Genette (2009), os peritextos são as partes mais externas do livro, que ficam sob responsabilidade das editoras; já os paratextos são os elementos que dão um norteamento ao leitor, contextualizando a obra. Para essa análise, foram selecionados e comparados os seguintes elementos da tradução oficial e das duas não oficiais: apêndice, capa, contracapa, ficha do personagem, glossário, ilustrações, índice analítico, introdução, mapa, prefácio, pósfacio e sumário.

Para comparar as escolhas feitas pelos três tradutores supracitados, os conceitos de estrangeirização e domesticação, de Venuti (2008[1995]), foram combinados com os Itens de Especificidade Cultural na tradução, propostos por Aixelá (1996). Domesticar, para o Venuti, é naturalizar os elementos da cultura estrangeira presentes no texto; já estrangeirizar é manter a cultura estrangeira visível no texto traduzido. Quando esses conceitos são combinados com a teoria de Aixelá, que propõe estratégias de tradução, partindo da conservação até a naturalização, conseguimos perceber o grau de manipulação que o texto estrangeiro sofreu ao ser traduzido.

Os Itens de Especificidade Cultural (*Culture-specific Items* – CSI, em inglês), na tradução, pode ser qualquer item linguístico, que, dependendo da sua função no texto, crie algum grau de dificuldade ao traduzir. Sendo assim, para a análise, foi selecionado o glossário, presente em ambas as traduções, que descreve termos próprios do cenário do jogo. Comparando as traduções do glossário, feitas pelo tradutor oficial e pelos fãs, será possível ver qual delas manipula mais o texto e qual mantém mais elementos da cultura estrangeira, ou seja, qual possui uma tendência mais domesticadora e qual possui uma tendência mais estrangeirizadora.

O trabalho será dividido em três capítulos. No primeiro capítulo, serão apresentados o conceito de *Role-Playing Game* e o objeto que será analisado nesse trabalho: o RPG

Changeling: The Dreaming, da editora estadunidense White Wolf. No segundo capítulo, os conceitos teóricos apresentados por Venuti (2008[1995]), Aixelá (1996) e Genette (2009) serão discutidos. No terceiro capítulo, o objeto de análise e o aporte teórico serão relacionados e as análises propostas serão realizadas.

Apesar de o *Role-Playing Game* ser uma modalidade de jogo conhecida e explorada entre os jovens, nas pesquisas realizadas, não foi encontrado nenhum estudo específico sobre a análise da tradução de livros de RPG, no Brasil. Por isso, acredita-se que um estudo que levante o tema proposto neste trabalho seja relevante, pois, além de dar evidência a um nicho de tradução em crescimento, suscitará interesse acadêmico no mesmo, podendo o conhecimento aqui adquirido ser aproveitado em trabalhos e traduções futuras.

2 *ROLE-PLAYING GAME*

Este capítulo foi dividido em três seções, para apresentar de forma didática e breve o que é o *Role-Playing Game*; contextualizar esses jogos no mercado editorial de tradução no Brasil; e introduzir o objeto que será analisado nesse trabalho – o RPG *Changeling:* The Dreaming, da editora estadunidense White Wolf. Na primeira seção, a definição de *Role-Playing Game* será explorada, assim como os tipos e características específicas desse tipo de jogo. Na segunda seção, será delineado, de forma concisa, o histórico de RPG's traduzidos no Brasil, a partir da década de 1990. Na última seção, o objeto de análise do trabalho será introduzido, assim como as suas três traduções: uma editorial, pela editora Devir, e duas não-oficiais, feitas por fãs.

2.1 O QUE É O RPG

Há, entre os estudiosos do *Role-Playing Game* (RPG), definições diversas para o que é essa experiência de jogo. Uma visão mais tradicional deste jogo é apresentada por Pavão (1999), definindo o RPG como um jogo caracterizado por uma aventura interativa entre os jogadores (*players*) e o mestre, guiados por um livro volumoso, que, além das regras, apresenta descrições e orientações detalhadas de mundos fantásticos, possibilitando assim que os participantes vivenciem uma aventura. Já Oliveira (2012), apresenta uma visão mais recente e abrangente sobre os estudos de RPG. Para o autor, jogar RPG é construir uma história em conjunto com outros participantes, é interpretar que se é outra pessoa por algum tempo. Nas palavras de Oliveira:

> Neste ritual de contar uma história em conjunto no qual os participantes são autores e personagens da trama que está sendo coletivamente construída, os jogos de RPG caminham para aspectos diferentes comumente encontrados na grande maioria dos jogos. Como não existe competitividade entre os participantes e o objetivo central é a história contada, imaginada e, por assim dizer, vivida, a produção narrativa e a elaboração de histórias e tramas costumam levar os participantes a um refino maior de seus conhecimentos através da leitura, escrita e pesquisa de forma espontânea (OLIVEIRA, 2012, p. 38).

Traçando um paralelo entre RPG, teatro e a literatura, Bettocchi (2002) apresenta alguns elementos-chave do jogo: ambos possuem a ambientação (em um jogo de RPG, um cenário no qual as situações se desenrolam), e os personagens, criados de acordo com a

ambientação – obedecendo, no jogo, a um sistema de regras. A existência do sistema de regras, para a estudiosa, é a principal diferença entre o RPG e as áreas supracitadas, além de ser o que afasta essa prática das brincadeiras infantis de faz-de-conta.

> [O] RPG começa quando entra em cena o *sistema de regras*, um sistema de simulação de situações e de resolução de ações baseado na aleatoriedade (dados, cartas, cronômetro, "zerinho ou um", ou seja lá o que for); no RPG, a *aventura* do *mestre do jogo* é um roteiro cujo desfecho depende fundamentalmente das ações e reações dos jogadores, daí a necessidade deste componente aleatório (BETTOCCHI, 2002, p. 25).

Bettocchi (2002) apresenta, também, outra característica importante do jogo de RPG: a cooperação ao invés da competição. Não há um vencedor ou um perdedor no fim de cada partida: seja o desfecho bem-sucedido ou não, os personagens dos jogadores recebem pontos de XP (experiência) de acordo com a evolução deles na aventura. Sendo assim, em uma partida de *Role-Playing Game*, os jogadores não competem entre si; muito pelo contrário, o espírito de cooperação impera, pois, trabalhando juntos, todos podem evoluir seus personagens, vencer os obstáculos e chegar ao final da história criada pelo mestre.

É importante lembrarmos que, devido à falta da característica competitiva como algo em comum entre a prática do RPG e os demais jogos (jogos de azar e de tabuleiro, por exemplo), diversas discussões estão sendo traçadas a cerca da categorização do *Role-Playing Game*. Nós concordamos com a colocação de Bettocchi e Klimick (2004) sobre esse assunto. Eles enfatizam que, apesar de uma estrutura narrativa diferente dos jogos comuns, o RPG pode sim ser tratado como um jogo. Nas palavras dos autores:

> [...] **as personagens** dos jogadores e as do Mestre **podem competir**, **enquanto os participantes cooperam** na criação de uma narrativa. Este enfoque permite tratar o RPG como jogo, ainda que diferente da maioria, visto que existe cooperação entre os membros de uma equipe num jogo competitivo, mas então as equipes não cooperam e sim competem entre si durante o jogo (BETTOCCHI; KLIMICK, 2004, p. 3, grifos dos autores).

Em português, as diferentes traduções do verbo *play* [brincar, desempenhar, interpretar, jogar, representar etc.] também podem ajudar na categorização do RPG como um jogo. Pereira (2007) lembra que essas diferentes possibilidades de tradução permitem um "jogo de sentido" de difícil tradução para o português. Essa colocação pode ser complementada com a seguinte afirmação Bettocchi (2002):

> Em português, os verbos desempenhar, representar, interpretar um papel, traduzem o sentido teatral, mas não o sentido lúdico. E essa essência do jogo/ representação é a própria essência do RPG (*role-playing game* – que parece soar redundante, pois *play* e *game* referem-se a jogo) (BETTOCCHI, 2002, p. 26).

A essência representativa e narrativa desse jogo fica evidente ao se observar o funcionamento das partidas de RPG. Para iniciar um jogo, não é necessário muito: basta ter alguns jogadores, um mestre do jogo (ou narrador), um livro (ou qualquer que seja o material utilizado com as regras e a ambientação escolhida), papel, caneta, alguns dados e muita imaginação. Ao contrário dos jogos tabuleiro, nos quais as ações são delimitadas e as opções de escolha poucas, no RPG, os jogadores possuem autonomia na criação de personagens, montando-os de forma condizente com o ambiente previamente escolhido, e na tomada de decisões diante dos desafios impostos pelo mestre. “Num RPG, as personagens são entidades autônomas. Os jogadores podem decidir livremente o que suas personagens falam ou fazem e são estas decisões que movimentam a trama” (BETTOCCHI & KLIMICK, 2004, p.2).

Os participantes jogam em um local onde todos possam dialogar, geralmente, sentados ao redor de uma mesa. A figura do narrador – que é responsável pela descrição do ambiente, elaboração de desafios e interpretação de personagens secundários – ajuda na criação, em conjunto, de uma história, adaptando e reajustando a proposta inicial de acordo com as decisões que os jogadores tomaram quanto às ações de seus personagens.

> A tensão do jogo, que para Johan Huizinga é tão cara para seu aspecto lúdico, vem dos desafios propostos pelo Mestre ou Narrador na aventura. A vitória vem sobre esses desafios, apesar de não haver uma competição dos jogadores entre si ou dentre estes e o/a Mestre [...] (BETTOCCHI & KLIMICK, 2004, p. 2-3).

Figura 1 – Os jogadores, o mestre e os personagens

Fonte: Adaptado de Oro Jackson, 2015[1].

Os conflitos surgidos durante a aventura são decididos nos dados. Há, para os jogos de RPG, diversos tipos de dado e cada situação de jogo requer a utilização de um tipo específico, dependendo do grau de aleatoriedade necessária. A função dos dados varia de sistema para sistema, tendo o mestre também liberdade para decidir o melhor dado a ser utilizado em cada situação. Essa escolha, geralmente, é influenciada pelo nível do personagem, itens que ele possui, pontos em determinadas habilidades, aleatoriedade necessária para aquele desafio específico, etc.

[1] Disponível em < https://goo.gl/f3a9Px >. Acesso em: 25 abr. 2017.

Figura 2 – Os dados e suas faces

Fonte: Não dá XP, 2012[2]

O principal objetivo de uma aventura de RPG, segundo Lourenço (2003), é se divertir por meio da criação e do desenvolvimento de histórias interativas, incentivar a criatividade e a participação de todos no processo de construção e transformação do mundo, motivar o espírito crítico e melhorar a capacidade de argumentação dos seus jogadores. Uma partida de RPG estimula: o trabalho em equipe entre os jogadores, o raciocínio lógico, uma melhora na oratória e/ou escrita (dependendo do tipo jogado) e, principalmente, o uso da imaginação.

2.1.1 Os tipos de RPG

Há diversos tipos de RPG: o de mesa, o *Live Action*, e as modalidades *online* [escritas], entre outros. Há variações desses tipos, assim como discussões sobre o quê, no mundo dos jogos, pertence ao RPG. Como o objetivo deste item não é entrar nessas discussões, mas sim apresentar as diversas formas de se vivenciar essa experiência, foram elencados os três tipos supracitados, cristalizados nos textos acadêmicos como pertencentes ao *Role Playing Game*, para serem explicitados aqui. Também é importante ressaltar que somente as modalidades que envolvem a encenação foram escolhidas, excluindo os MMORPG (*Massive Multiplayer Online* RPG) e os RPG Eletrônicos, pois estes possuem uma dinâmica de jogo diferente, envolvendo características que não abordamos, neste trabalho.

> No meio virtual existem duas variações: o play by e-mail, em que os participantes trocam mensagens em tempo real usando softwares como

[2] Disponível em: < https://goo.gl/CEeFMy >. Acesso em: 25 abr. 2017.

> Skype ou MSN, ou trocam e-mails – em ambos os casos, os testes de sucesso nas ações são normalmente feitos pelo narrador; a outra opção são os Mmorpg – Massive Multiplayer Online RPG, em que os jogadores interpretam personagens num cenário virtual. A maioria dos chamados RPGs eletrônicos são videogames em que os jogadores criam personagens que devem enfrentar desafios, passando por um roteiro predeterminado, para alcançar a vitória final. [...]. Muitos jogadores e pesquisadores de RPG não consideram muitos dos jogos feitos para videogame e computador como "RPGs reais". Pela falta de liberdade em comparação aos jogos "de mesa", esses jogadores afirmam que esses jogos eletrônicos seriam na verdade "jogos de aventura" com elementos de RPG [...] (PEREIRA, 2007, p. 75).

O tipo mais antigo e jogado é o RPG de Mesa.

> Os jogadores geralmente […] sentam em torno de uma mesa ou ocupam lugares em um mesmo cômodo. Normalmente, todos os jogadores, com exceção de um, jogam com um único personagem e usam esse para interagir com o universo do jogo[3] (HITCHENS; DRACHEN, 2008, p. 9, tradução nossa).

O jogador que não participa com um personagem é o mestre do jogo, também conhecido como narrador, que terá o papel de conduzir a história e planejar os desafios. É um tipo de jogo que exige participação oral de todos que estão envolvidos. Os jogadores devem interpretar as falas de seus personagens, tentando os desenvolver e resolver as situações apresentadas pelo mestre. Já o mestre deve dar informações e descrições o suficiente para que os jogadores entendam a ambientação, a história e as regras daquele jogo, além de ser responsável de sanar possíveis dúvidas.

Figura 3 – Mesa de RPG

Fonte: RPG Booster, 2013[4].

[3] "Players, usually […] sit around a table or occupy seating in the same room. Typically all players except one play a single character each and use that character to interact with the game world" (HITCHENS; DRACHEN, 2009, p. 9).
[4] Disponível em: < https://goo.gl/mcsxJA >. Acesso em: 28 abr. 2017.

O *Live Action* é uma modalidade muito parecida com o RPG de mesa, mas, ao invés de os jogadores interpretarem seus personagens apenas oralmente, eles utilizam seus corpos. É a modalidade que mais se assemelha ao teatro de improviso, pois, além de encenar as ações, os jogadores se caracterizam fisicamente como os seus personagens e agem como eles durante a aventura. Segundo Hitchens e Drachen (2008), locais reais, como castelos, parques e armazéns são usados como cenários, sendo escolhidos com cautela para corresponderem, o máximo possível, à ambientação do jogo. Os participantes normalmente são divididos entre jogadores ou mestres de jogo, mas podem haver, também, jogadores que prestam assistência aos mestres, realizando ações pré-planejadas e, portanto, não possuindo a mesma autonomia dos outros jogadores quanto a tomada de decisões em jogo[5].

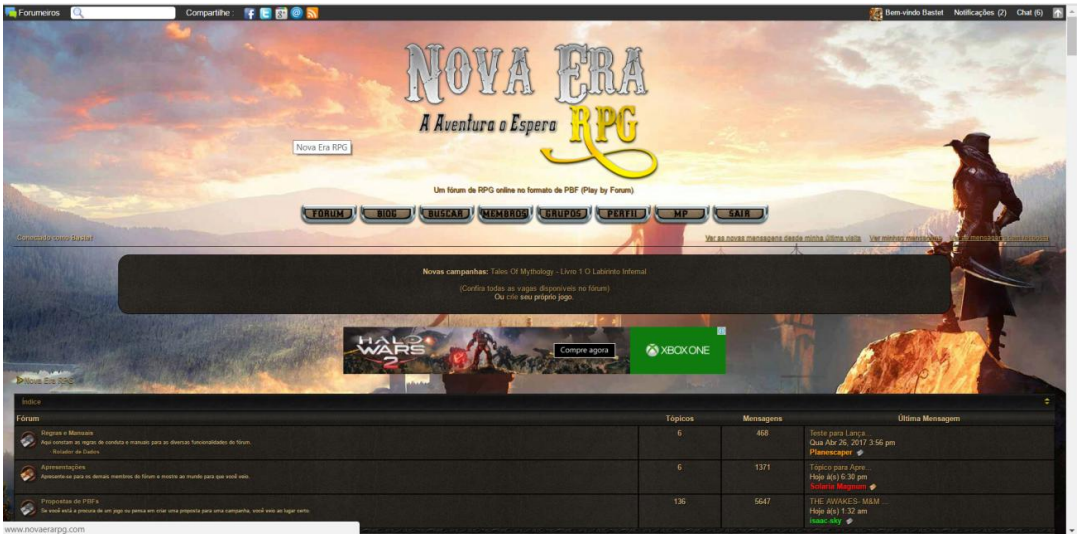
Figura 4 – O *Live-Action*

Fonte: Rede RPG, 2015[6].

As modalidades *online* geralmente são utilizadas quando os jogadores não conseguem se encontrar pessoalmente, não encontram tempo para uma mesa presencial ou preferem mesas online. Essas modalidades possuem as mesmas características que o RPG de mesa, porém, ao invés de ser jogada em um espaço físico, os participantes interagem e trocam mensagens, em tempo real, através de *emails* (*Play by E-Mail* – PbEM), fóruns (*Play by Forum* – PbF) ou utilizam *softwares* de mensagem (como *Facebook*, *WhatsApp* e *Skype*).

[5] "Real world locations, such as castles, parklands and warehouses, are used as the settings and are chosen to match the game world setting as closely as possible. […] [The] participants are normally either players or game masters, […]. There may also be players who are assisting the game masters by carrying out preplanned actions, and so are not entirely acting at their own discretion" (HITCHENS; DRACHEN, 2009, p. 11).
[6] Disponível em: < https://goo.gl/YVvckN >. Acesso em: 28 abr. 2017.

Figura 5 – O PbF (*Play by Forum*)



Fonte: Imagem capturada do Fórum Nova Era RPG[7]

2.1.2 Os livros, os sistemas e os personagens

No geral, o Módulo Básico de um jogo de RPG é um livro que contém as regras aplicadas àquele jogo, além de uma descrição detalhada da ambientação na qual ele se passa e as informações necessárias para completar a Ficha do Personagem. Além dos Módulos Básicos, geralmente são lançados Suplementos: livros que detalham partes do jogo e informações pouco exploradas no primeiro, fornecendo informações que enriquecem as aventuras dos jogadores de RPG.

> Algumas linhas editoriais preferem o esquema de um módulo básico apenas com o sistema de regras e vários complementos com diversas ambientações vendidos separadamente. [...] As ambientações podem ter as mais variadas inspirações: fantasia, mitologia, história, ficção-científica, cinema, histórias em quadrinhos, seriados de TV, literatura, realidade cotidiana. É possível qualquer tipo de combinação, e muitas vezes um sistema de regras para uma dada ambientação pode ser usado para outra ambientação, e vice-versa. Entretanto, é mais comum que cada jogo contenha uma ambientação e um sistema de regras próprio, com detalhes que só se aplicam àquela ambientação (BETTOCCHI, 2002, p. 33-34).

Os livros de RPG sofreram diversas alterações estruturais e visuais, com o decorrer do tempo. Os livros contidos no *Dungeons and Dragons* (1974), primeiro RPG a ser lançado, não passavam de pequenos manuais técnicos e simples, contendo as regras do jogo. Com o passar dos anos e o desenvolvimento da indústria voltada à fabricação de livros de RPG, uma

[7] Disponível em: < http://www.novaerarpg.com >. Acesso em: 28 abr. 2017.

necessidade se tornou evidente, diante de consumidores cada vez mais exigentes: a melhora da qualidade visual dos livros, além de um conteúdo mais completo quanto à ambientação. Atualmente, a grande maioria dos livros de RPG, além dos sistemas de regras, possuem ilustrações que aumentam a imersão dos jogadores no ambiente descrito. Os livros baseados no sistema *Storyteller* se diferem dos demais. pois privilegiam, ao invés de um sistema de regras rígido, a criação dos personagens, o desenvolvimento da trama e a conformidade com a ambientação. *Vampire*: The Masquerade foi o primeiro livro lançado com esse sistema.

> Em 1992, a então desconhecida White Wolf lançou no mercado o RPG *Vampire:* The Masquerade, criação de Mark Reign-Hagen. Este jogo trouxe duas grandes inovações: a primeira foi o sistema de regras muito mais flexível chamado *Storyteller*, privilegiando a ambientação, a criação de personagens e a narração de histórias; a segunda foi a possibilidade de o jogador interpretar personagens até então considerados oponentes, ou seja, fazer o papel do monstro (o vampiro), ao invés do de herói (BETTOCCHI, 2002, p. 45).

A principal função do livro de RPG é ser um suporte, tanto para o mestre quanto para os jogadores, no decorrer da aventura e na criação dos personagens. Para isso, deve possuir um texto claro, com informações organizadas de forma intuitiva.

> O livro de RPG deve informar os jogadores das regras do sistema, e deve também auxiliar na busca do usuário por certa informação de modo rápido para não atrapalhar o jogo, fornecer um pano de fundo para a história do sistema, utilizar-se de imagens para auxiliar na compreensão de certas situações e, ser prático e fácil de manusear, além de atrativo para vendas (FILHO, 2014, p. 59).

Os sistemas de regras existem para que as aventuras, no RPG, possam simular a realidade de forma verossímil. Com as regras, os jogadores podem criar os seus personagens de forma condizente com a ambientação e o mestre do jogo pode tomar decisões de forma criteriosa a respeito das ações e consequências dos personagens na história.

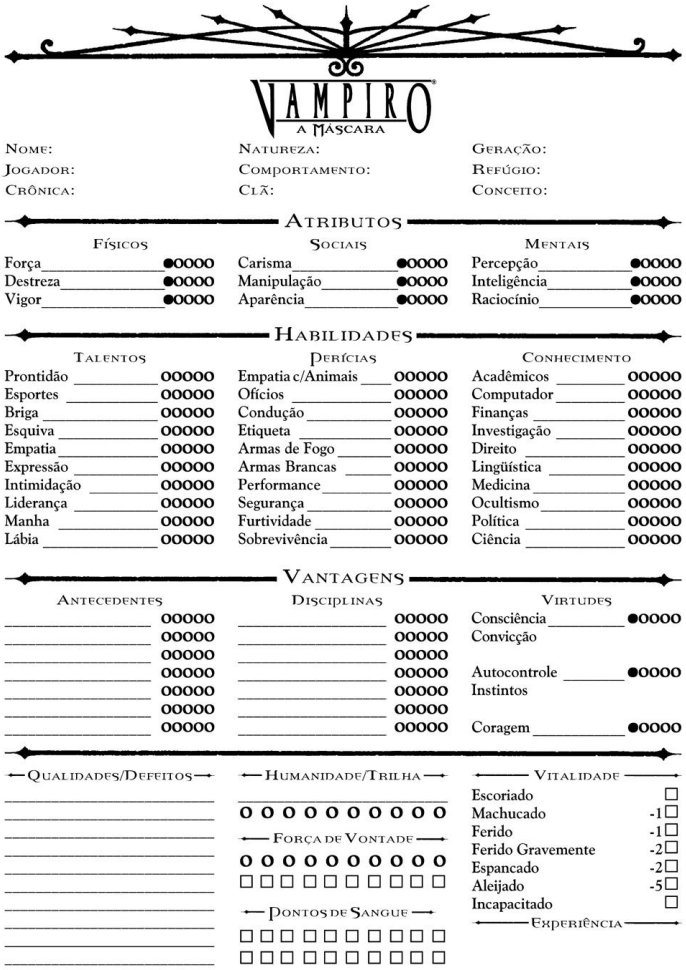
> Cada sistema de jogo possui regras diferentes, mas com o mesmo objetivo, guiar os jogadores e mestre pelo mundo de jogo. Dependendo do sistema pode haver personagens que são simples estereótipos básicos de aventuras, como os heróis de filme ou romances, ou dependendo da liberdade daquele sistema ou a mesma fornecida pelo mestre, que determina na criação da personagem, personagens únicas (FILHO, 2014, p. 28).

Para criar os personagens, os jogadores também precisam seguir regras. Apesar da autonomia que possuem, eles devem escolher, junto ao mestre, uma ambientação para o jogo e criar o seu personagem nos parâmetros dessa ambientação, utilizando, também, o sistema de regras adequado. Para isso, um esboço do seu personagem precisa ser feito:

> Quanto mais detalhes você acrescentar a seu personagem, mais divertido será interpretá-lo. [...] Essa fase [de criação] lança os alicerces da sua participação no jogo. Quanto mais tempo você investir em seu personagem, mais profundidade ele terá [...] (HAGEN *et. al*, 2005, p. 115).

Para ajudar a criar o personagem e manter as informações sobre ele organizadas durante a aventura, os jogadores preenchem uma ficha. Geralmente, cada sistema possui uma ficha, com características particulares. Abaixo, um exemplo de *Vampire:* The Masquerade.

Figura 6 – Ficha de *Vampire:* The Masquerade



Fonte: Devir Livraria[8]

[8] Disponível em: < http://devir.com.br/devir-download/ >. Acesso em: 28 abr. 2017.

2.2 TRADUZINDO RPG NO BRASIL

Antes da década de 1990, o acesso aos livros de RPG era muito restrito para os brasileiros. Como não havia sido lançado nenhum RPG no Brasil, os jogadores tinham de encomendar livros internacionais ou adquirir o título desejado na ocasião de uma viagem para o exterior. A falta de traduções gerava, aos amantes do *Role-Playing Game*, um custo elevado ao comprar livros internacionais e uma dificuldade adicional para aqueles que não sabiam inglês, uma vez que apenas dispunham do material no idioma estrangeiro para consultar em suas campanhas. Esse cenário mudou quando a Editora Devir publicou o primeiro RPG traduzido para o português, em 1991, intitulado *Gurps*.

> A publicação de Gurps no Brasil foi decisiva para o surgimento de legiões de adeptos. Ainda hoje, mesmo passados muitos anos, é um dos RPGs mais jogados no país. Mesmo com um sistema genérico para criar aventuras em qualquer época ou cenário, foram publicados suplementos que têm muito a oferecer, entre eles Gurps *fantasy*, Gurps *cyberpunk*, Gurps viagem no tempo, Gurps Império Romano, Gurps Conan, Gurps supers, Gurps horror e muitos outros, todos em português (ROCHA, 2010, p. 80).

A publicação do RPG *Vampiro: A máscara* (1994), pela mesma editora, contribuiu para o aumento de jogadores e popularização do RPG, assim como fizera em seu país de origem (EUA), ao ser lançado. Em 1995, além da Devir, novas editoras surgiram no mercado de tradução de RPG, tal como a Abril Jovem, que conseguiu licença para a publicação do *kit* de iniciação para AD&D – *First Quest*; e a editora Ediouro, que publicou *Shadowrun*, RPG com gênero misto entre fantasia e *cyberpunk*, e *Middle-Earth Role Playing*, inspirado em *Senhor dos Anéis*. Apesar desse *boom* editorial, muitas editoras pequenas fecharam ou saíram do ramo do RPG, devido ao curto período de ascensão dessas publicações, principalmente, as que se concentravam apenas nos RPG's nacionais. A falta de divulgação, o preço elevado e a concorrência com os jogos internacionais podem ter sido os principais fatores para a queda das vendas de RPG's no Brasil e, consequentemente, para o fechamento das editoras menores.

> A publicação de *Vampiro:* A máscara e a difusão de AD&D nos livros de super-heróis da Abril Jovem ajudaram a promover os RPG's no Brasil; no entanto, o consumidor de classe média brasileiro não tinha um grande poder aquisitivo para adquirir os livros, nem possuía o hábito de leitura (enquanto, geralmente, um livro de RPG tem por volta de 300 páginas e a maioria deles são necessários na hora de jogar). Esse cenário contribuiu para a retirada de

> grandes editoras, como a Abril Jovem, do mercado (SCHMIT; MARTINS; FERREIRA, 2009, p. 77, tradução nossa)[9].

Nos anos que se seguiram, a Devir publicou diversos títulos traduzidos, entre eles: *Castelo Falkenstein* (1998) e Terceira Edição de *Dungeons & Dragons* (2001), *D&D 3.5* (2004), GURPS *Lite* Quarta Edição (2005), Quarta Edição de *Dungeons & Dragons* (2008), *Pathfinder* RPG (2013), *Aventuras Orientais* Segunda Edição (suplemento de *D&D*, 2014), entre outros; além de assumir os projetos (abandonados pelas editoras que anteriormente tinham a licença de publicação): *Shadowrun* (1996) e *AD&T* (1999). A partir de 2016, a Devir diminuiu suas publicações, ficando apenas com a licença do Bestiário de *Pathfinder* e seus suplementos, dando, assim, espaço para novas editoras do ramo. Outros títulos importantes também foram traduzidos nessa época: *Star Wars* – Fronteira do Império: Kit Introdutório (2014, Galápagos Jogos), FATE (2014, Solar Entretenimento), Lenda dos cinco anéis (2015, Editora New Order), entre outros.

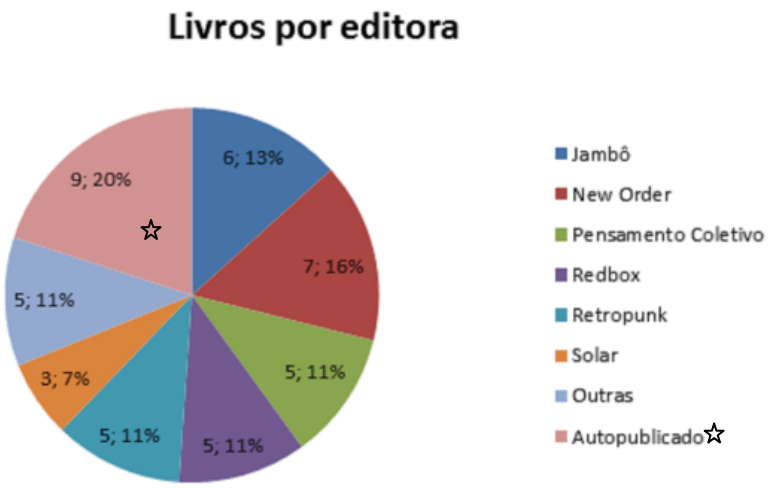
Renan Barcellos, do site O Vício[10], levantou dados sobre o mercado nacional de RPG em 2016, encontrando resultados como: números de livros lançados e financiamentos, preço médio dos livros (nacionais e internacionais) e características físicas dos livros. As editoras que entraram na pesquisa foram: Art4fun, Devir, Jambô, Moostache, New Order, Pensamento Coletivo, Redbox, Retropunk, Secular Games e Solar Entretenimento. Além disso, incluíram, também, as autopublicações que ocorreram no mercado nacional de RPG.

---

[9] "The release of Vampire and the spread of AD&D in super hero comic books by Abril Jovem helped to promote RPGs in Brazil; the average Brazilian consumer, however, has a low purchasing power and is not in the habit of reading (usually a basic RPG book has close to 300 pages, and several books are needed in order to play), which contributed to drive [...] big publishers such as Abril Jovem, away from the market" (SCHMIT; MARTINS; FERREIRA, 2009, p. 77).

[10] Disponível em: <http://ovicio.com.br>. Acesso em: 25 mai. 2017.

Figura 7 – Relação de livros por editora



Fonte: Renan Barcellos, *site* O Vício[11].

No gráfico, estão apresentadas as editoras com um número de publicações mais relevantes (aquelas que tiveram apenas uma publicação estão em "Outras"). Os livros analisados englobam tanto as publicações nacionais quanto as traduções, sendo a New Order a editora que mais publicou em 2016. A pesquisa de Barcellos também aponta que, nesse ano, houve uma movimentação mais elevada de títulos nacionais (25,56%) do que de estrangeiros (20,44%). As outras informações levantadas na pesquisa podem ser verificadas no *site* O Vício.

2.3 *CHANGELING*: *THE DREAMING* E SUAS TRADUÇÕES

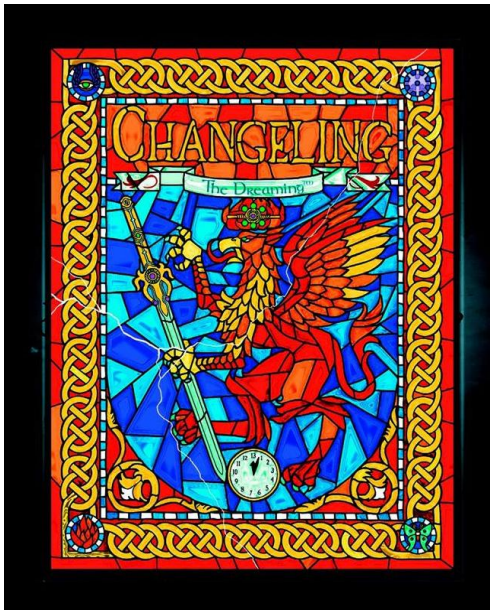
O *Mundo das Trevas* (*World of Darkness* [WoD], em inglês), foi lançado pela editora estadunidense White Wolf, em 1991, com o jogo *Vampire:* The Masquerade. Inicialmente, *WoD* servia apenas de ambientação para o jogo supracitado: um mundo fictício repleto de seres sobrenaturais, uma representação caótica e cruel do mundo no qual vivemos. Nos anos seguintes, isso mudou: com o lançamento de *Werewolf:* The Apocalypse (1992), *Mage:* The Ascension (1993), *Wraith:* The Oblivion (1995) e *Changeling:* The Dreaming (1995), o *Mundo das Trevas* deixou de ser apenas ambientação para um jogo específico, se tornando uma ambientação geral que possibilita os jogos conversarem entre si. Além da linha principal,

[11] Disponível em: <http://ovicio.com.br/analise-mercado-de-rpg-em-2016-valores-e-graficos/>. Acesso em: 25 mai. 2017

novos jogos, séries e suplementos foram lançados. Mas, em 2003, a *White Wolf* anunciou o cancelamento do primeiro *WoD* (que ficou conhecido como *Antigo/ Velho Mundo das Trevas – Classic/ Old World of Darkness).* A editora lançou, em 2004, uma nova versão do *Mundo das Trevas* (*Novo Mundo das Trevas – New World of Darkness* [nWoD]), mas esse não é uma continuação do antigo.

Todos os cenários de *WoD* e *nWod* são baseados no sistema *Storyteller*, ou seja, é um sistema narrativo que prioriza a interpretação dos conflitos interiores e exteriores dos personagens. As regras são simples e dinâmicas, voltadas para a resolução mais rápida dos problemas surgidos durante a aventura. Esse sistema fez com que os jogos da *White Wolf* se destacassem após o lançamento, pois os demais RPG's da época (como *D&D*, por exemplo), possuíam livros inteiros dedicados apenas às regras.

Figura 8 – *Changeling*: O Sonhar



Fonte: *Changeling: O Sonhar*, 2005.

Changeling: The Dreaming é o último cenário da linha principal do *Antigo Mundo das Trevas*. No Brasil, a segunda edição foi traduzida oficialmente pela Editora Devir, em 2005, com o título de *Changeling:* O Sonhar. Os personagens principais, no jogo, são diversos tipos Fadas (e nenhuma delas corresponde ao senso comum de fadas como a *Tinker Bell,* de Peter Pan) que perderam o acesso ao seu mundo e tiveram de fundir sua essência feérica às almas

mundanas, como proteção contra a Banalidade (descrença humana), cada dia mais crescente em nosso mundo. Segundo o *site* da Devir[12]:

> Changeling é um RPG sobre o Sonhar, sobre a perda da inocência, sobre o cinismo do mundo dos adultos, sobre a imaginação dando frutos. Neste livro você vai encontrar um mundo de fantasia invisível que existe ao lado de nossa realidade – um lugar de deleite, mistério e enorme perigo. Jogando Changeling você vai entender que os contos de fadas não são apenas para crianças (não que um dia eles tenham sido) e que nem sempre têm final feliz. [...] Descreve as fadas do Mundo das Trevas. Mas, cuidado, as fadas que servem de inspiração para este livro são fadas da mitologia e não fadas da literatura.

Changeling: The Dreaming teve duas edições em inglês, sendo que a segunda apresentou poucas mudanças em relação à primeira: apenas questões que atrapalhavam a dinâmica do jogo foram alteradas. O jogo também possui mais de dez suplementos, nenhum deles traduzidos oficialmente para o português (entre eles: as *Character Sheet*[13] e os *Kithbook*[14], de todos os Kith), que enriquecem a ambientação e detalham vários pontos essenciais para criar aventuras profundas e interessantes. No Brasil, somente a segunda edição foi traduzida. Inicialmente, foi feita de forma não oficial pelo tradutor Vinícius Farnel, do *Storyteller Club* Brasil. Posteriormente, Rodrigo Pontoglio traduziu o título, oficialmente, pela Editora Devir.

2.3.1 Um mundo de Sonhos

Em *Changeling*: O Sonhar, os jogadores se deparam com uma visão dúbia da realidade. Por um lado, os personagens são seres de almas feéricas, que vieram de um mundo cheio de beleza, magia e sonhos; por outro, esses mesmos seres sentem um conflito enorme, dentro de si, ao viverem no Mundo das Trevas (repleto de descrença), presos em um corpo mortal e impedidos de voltar para sua casa, Arcádia.

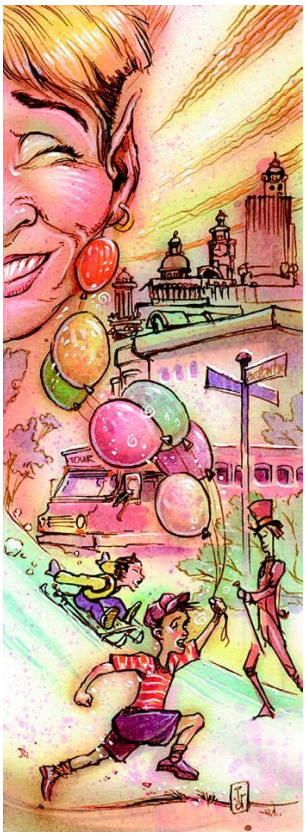
---

[12] Disponível em: <http://empresas.devir.com.br/changeling:-o-sonhar?search=changeling>. Acesso em: 10 mai. 2017

[13] Fichas personalizadas para cada Kith apresentado no Módulo Básico do jogo.

[14] Livros que apresentam detalhadamente as características e mitologia de cada *Kith*, dando assim mais informações para os jogadores construírem os personagens.

Figura 9 – O Sonhar



Fonte: *Changeling:* O Sonhar, 2005.

Os Changelings são seres feéricos que, após Arcádia ter seus portões fechados pelos nobres de sua espécie (devido ao crescimento da Banalidade mundana), ficaram presos no Mundo das Trevas. Elas sonham que, um dia, o mundo será tomado pelo Sonhar novamente e que os nobres, chamados de Sidhe, reabrirão os portões de sua terra natal, para que assim elas possam voltar a viver no seu lugar de direito. Segundo Hagen *et. al* (2005), o sonhar é um mundo sobreposto ao nosso mundo, uma zona de Glamour (energia provinda dos sonhos e da imaginação) de realidade mutável e possibilidades infinitas. Qualquer coisa imaginável pode ser encontrada no sonhar; difícil é saber onde procurar, pois sempre há caminhos irremediavelmente confusos e perigosos quando a falta de Banalidade reina.

Figura 10 – Os Kith

Fonte: Adaptado de RPG Notícias, 2015[15].

A maioria dos Changelings passam a primeira parte de suas vidas como crianças, adolescentes e até mesmo adultos normais, antes que o seu lado pertencente ao Sonhar se manifeste. Essa manifestação é um despertar interior, conhecida como a Crisálida. Ao despertar para sua natureza feérica, o Changeling descobre qual seu Kith (raça) e sua posição social naquela nova realidade. Os Kith são:

- **Boggans:** Famosos por seu pragmatismo e por serem os ajudantes caseiros daqueles que estão necessitados, os Boggans também são inveterados intrometidos e se metem nos assuntos daqueles a quem ajudam. Pacatos e trabalhadores, sua especialidade é realizar tarefas domesticas ou cotidianas a uma velocidade espantosa.
- **Exus:** Originários da áfrica, os Exus hoje existem em todas as partes do mundo. Esses eternos andarilhos vivem em função das historias que recolhem e recontam. O raciocínio rápido e a sagacidade fazem deles negociantes argutos, e seu talento para estar exatamente onde era pra estar, e no momento certo, às vezes leva seus companheiros a trilhar caminhos inesperados.
- **Nockers:** A aparência bizarra e a rabugice desses changelings trabalhadores disfarçam um desejo avassalador de consertar e construir as coisas. Artesãos e ferreiros habilidosos, os nockers procuram à perfeição que jamais conseguirão atingir e geralmente prefere a companhia de suas criações à interação social.
- **Pooka:** Os traquinas da comunidade changeling todo Pooka tem uma afinidade com os animais e um grande amor por trapaças e peças. Espertos e ardilosos no falar estes changeling marotos nunca dizem toda a verdade. A eles é atribuído o poder de se transformar em um animal.
- **Redcaps:** Criaturas de maneira e aparência hediondas, os Redcaps não só mancham a reputação dos changelings como se vangloriam de acrescentar a calunia ao insulto. Seu comportamento sanguinário, associado a sua fantástica capacidade de ingerir praticamente tudo que possa caber em suas bocas enormes, angaria-lhes poucos amigos fora os de seu próprio kith.

[15]Disponível em: <http://www.rpgnoticias.com.br/changeling-o-sonhar-v20/>. Acesso: 13 mai. 2017

- **Satiros:** Os sátiros personificam a essência da sensualidade. Hedonistas e desavergonhados, eles vivem em função dos prazeres carnais e gratificação física. Todavia seus sábios conselhos e talentos musicais são sempre apreciados.
- **Sidhe:** A epítome da beleza e da graça das fadas "clássicas", esses changelings aristocráticos exsudam uma aura de autoridade e nobreza, não importa sua verdadeira posição na sociedade dos changelings. Os Sidhes raramente questionam seu direito de governar.
- **Sluagh:** Reservados e matreiros, estes changelings singulares preferem as trevas e os lugares secretos. Capazes apenas de murmurar, os Sluagh recolhem informação apaixonadamente e cobram caro para disseminá-las.
- **Trolls:** Estes gigantes entre as fadas possuem força e determinação incríveis. Uma vez empenhada sua lealdade, nada é capaz de afastá-los daqueles que quem juraram proteger. A honra segue em seus passos.

(HAGEN *et. al*, 2005, p. 68-69)

Figura 11 – O Mundo das Trevas

Fonte: *Changeling:* O Sonhar, 2005.

O Mundo das Trevas é um lugar perigoso para um Changeling, pois a falta de crença na magia e nos sonhos torna os níveis de Banalidade muito altos, podendo oprimir completamente a natureza feérica desses seres. Para driblar os efeitos da Banalidade, os

Kithain[16] procuram inspirar Glamour no mundo, incitando a capacidade de imaginar, acreditar e sonhar que os humanos possuem, mas geralmente ignoram em prol do ceticismo.

Jogar Changeling é experienciar uma aventura de fantasia no mundo moderno. Nessa aventura, os jogadores precisam lidar com os conflitos internos dos personagens e com a decadência do Mundo das Trevas, que, repleto de seres corruptores, tende a deixar a imaginação e os sonhos de lado.

2.3.2 As traduções para o português de *Changeling*: The Dreaming

Changeling: The Dreaming foi publicado pela editora White Wolf, no ano de 1995, como o último livro básico do Antigo Mundo das Trevas. A edição estadunidense possui capa dura, cujo projeto é assinado por Aileen E. Miles e Joshua Gabriel Timbrook, e ilustrações vívidas, feitas por um grupo de 21 artistas[17] e coordenadas pela diretora de arte Aileen E. Miles. Os créditos da edição original foram apresentados por Hagen *et. al.* (2005, p. B):

> **Concepção e projeto originais:** Mark Rein Hagen, Sam Chupp e Ian Lemke, com a colaboração de Joshua Gabriel Timbrook.
> **Projeto e desenvolvimento da segunda edição:** Ian Lemke
> **Escrito por:** Brian Campbell, Jackie Cassada, Richard Dansky, Chris Howard, Steve Kenson, Ian Lemke, Angel Leigh McCoy, Deena McKinney, Neil Mick Wayne Peacock, Nicky Rea e Michael Rollins.
> **Contribuição adicional:** Phil Brucato, Richard Dansky, Rob Hatch e Ethan Skemp
> **Preparação:** Cynthia Summers
> **Revisão de provas:** Ken Cliffe, Donna Hardy, Jennifer Hartshorn, Laurah Norton, Allison Sturms e Fred Yelk

No Brasil, a tradução oficial foi publicada dez anos após o lançamento do livro, em 2005, com o título de "*Changeling*: O Sonhar". Os direitos para tradução de *Changeling:* The Dreaming, assim como para os demais livros do Antigo Mundo das Trevas, foram comprados pela Editora Devir, que trabalha com edição e distribuição de jogos em países de língua portuguesa (do Brasil e de Portugal) e espanhola. A Devir é uma empresa especializada em traduções e adaptações, principalmente, de jogos de estratégia, jogos de *Role-Play*, jogos de cartas colecionáveis e de miniaturas, livros e HQ's. A editora, fundada em 1987, em São Paulo, trabalha na criação de universos de fantasia, aventura, ficção científica, jogos e

[16] Kithain é a maneira como um Changeling se refere a si mesmo e aos outros Changeling de qualquer Kith.
[17] Andrew Bates, Tony Diterlizzi, John Dollar, Jason Felix, Richard Kane Ferguson, David Fooden, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Anthony Hightower, Jeff Holt, Mark Jackson, Brian LeBlanc, Stefani McClure, Heather J. McKinney, Rick O'Brien, Shea Anton Pensa, Paul Phillips, Steve Presott, Adam Rex, Drew Tucker e Valerie Valusek.

quadrinhos. Segundo o site da empresa, as publicações são distribuídas em livrarias, bancas, lojas especializadas, lojas de videogames e papelarias.

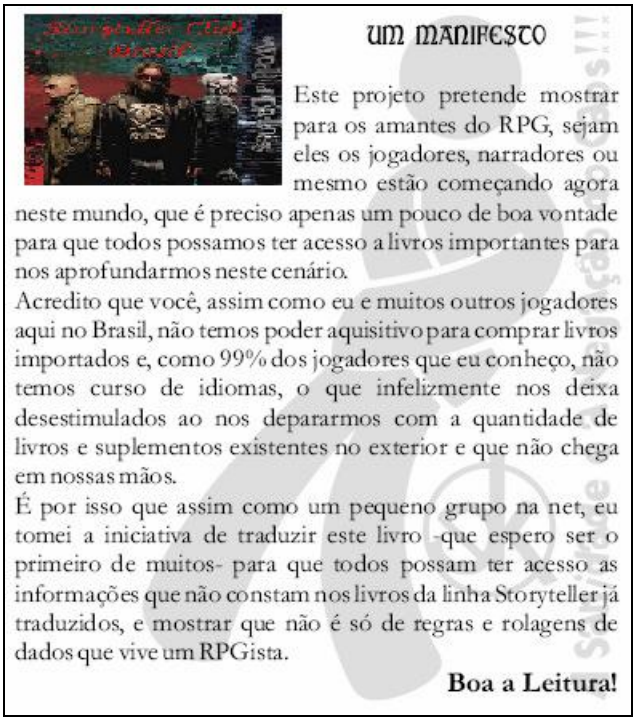
A edição traduzida de *Changeling:* The Dreaming, para o português, foi distribuída somente no formato físico, mantendo a mesma diagramação e ilustrações do livro original, além da arte da capa. Hagen *et. al* (2005, p. B) também apresenta os créditos da tradução, no início do livro:

> **Copyright ©** White Wolf, Inc.
> **Título Original:** Changeling: The Dreaming
> **Coordenação editorial:** Devir Livraria
> **Tradução:** Rodrigo Pontoglio
> **Revisão técnica:** Solon Macedonia Soares
> **Revisão da tradução e preparação:** Maria do Carmo Zanini
> **Editoração eletrônica:** Tino Chagas e Gastão Esteves
> **Revisão das Provas:** Douglas Quinta Reis

Além da tradução editorial, feita por Rodrigo Pontoglio, encontramos duas traduções não oficiais disponibilizadas no formato de PDF, na *internet*: a Tradução 1 – "*Changeling*: O Sonhar" –, de Vinícius Farnel, e a Tradução 2 – "*Changeling*: O Sonho" –, de Thiago Coutinho[18]. Assim como acontece na legendagem, livros de diversos gêneros são traduzidos por fãs. Essas traduções acontecem com duas finalidades principais: para tornar o conteúdo acessível, seja pelo preço elevado da tradução oficial ou pelo livro não ter sido traduzido na língua materna dos leitores; e para tornar esse acesso mais rápido, pois o lançamento editorial, geralmente, não acontece na mesma época na qual o original é lançado, e muitos fãs não querem esperar esse *delay* entre o lançamento e a tradução oficial. É possível confirmar isso com a imagem presente na Tradução 1, com um texto escrito pelo grupo *Storyteller Club* Brasil:

[18] A nomenclatura "Tradução Editorial, Tradução 1 e Tradução 2" foi escolhida para facilitar a referenciação das traduções ao longo do texto. Apesar disso, não é possível afirmar, com certeza, qual delas foi feita primeiro, devido às dificuldades em coletar informações sobre as traduções não oficiais.

Figura 12 – Manifesto: *Storyteller Club* Brasil



UM MANIFESTO

Este projeto pretende mostrar para os amantes do RPG, sejam eles os jogadores, narradores ou mesmo estão começando agora neste mundo, que é preciso apenas um pouco de boa vontade para que todos possamos ter acesso a livros importantes para nos aprofundarmos neste cenário.

Acredito que você, assim como eu e muitos outros jogadores aqui no Brasil, não temos poder aquisitivo para comprar livros importados e, como 99% dos jogadores que eu conheço, não temos curso de idiomas, o que infelizmente nos deixa desestimulados ao nos depararmos com a quantidade de livros e suplementos existentes no exterior e que não chega em nossas mãos.

É por isso que assim como um pequeno grupo na net, eu tomei a iniciativa de traduzir este livro -que espero ser o primeiro de muitos- para que todos possam ter acesso as informações que não constam nos livros da linha Storyteller já traduzidos, e mostrar que não é só de regras e rolagens de dados que vive um RPGista.

Boa a Leitura!

Fonte: *Changeling:* O Sonhar, Vinícius Farnel (s/d).

Devido à maioria das traduções por fãs não acontecerem a partir de um livro de domínio-público, os grupos de tradução, assim como os tradutores, não costumam ter páginas abertas ou fáceis de se encontrar. Com isso, não conseguimos encontrar informações suficientes para delimitar as datas de publicação das traduções não oficiais de *Changeling:* The Dreaming, nem mesmo se ocorreram antes ou depois da publicação da Tradução Editorial. Apesar disso, foram observadas quatro características presentes nelas que nos permitiu fazer duas suposições: as traduções 1 e 2 foram publicadas em sequência, a segunda sendo uma revisão da primeira; e, essas trações foram publicadas no longo período entre o lançamento pela White Wolf e a tradução pela editora Devir. São essas as características supracitadas:

1. As traduções não oficiais possuem o texto muito semelhante;
2. A identidade visual utilizada na Tradução 1 não é oficial e a Tradução 2 não possui ilustrações;
3. As escolhas tradutórias de termos e expressões, próprios da cultura apresentada no livro, foram muito diferentes entre a Tradução Editorial e as Traduções não oficiais: na primeira, os termos e expressões foram, em sua grande maioria, traduzidos de forma erudita, sendo poucos os que foram mantidos como no original; já nas Traduções 1 e 2, a

grande maioria dos termos e expressões não foram traduzidos e, quando traduzidos, isso foi feito de forma mais popular e usual;

4. A presença de um prefácio na Tradução Editorial, explicando o porquê de alguns termos terem sido mantidos como no original e outros não, enquanto que, nas outras duas, o texto segue como no original, sem a presença do prefácio.

3 REFLEXÕES TEÓRICAS

Este capítulo foi dividido em duas seções, com objetivo de introduzir os conceitos teóricos a partir dos quais a análise do capítulo três será realizada. Na primeira seção, com base em Genette (2009) e Bettocchi e Klimick (2004), será explicitada a diferença entre peritexto e paratexto e será discutida a importância das imagens nos livros de RPG. Na segunda, e última, seção, os conceitos de Estrangeirização e Domesticação serão discutidos, partindo da perspectiva pioneira de Schleiermacher (2007 [1813]) assim como a atualização feita por Venuti (2008 [1995]), empreendida essa discussão. Os conceitos serão incorporados à teoria de Aixelá (1996), que trata dos Itens de Especificidade Cultural (CSI) na tradução.

3.1 ENTRANDO NA FAIXA DE TRANSAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DOS PARATEXTOS PARA O NORTEAMENTO DO LEITOR

Ao pegar qualquer livro de uma estante, o leitor não se depara diretamente com o texto. Antes disso, tem as primeiras impressões: começando, no geral, pela lombada, na qual é identificada a obra procurada; depois, ao se atentar à capa e contracapa, ele encontra informações para começar a entender o livro que tem em mãos, como título, identidade visual, editora, um breve resumo da obra, etc. Alguns livros também possuem orelhas, que, além de dar informações sobre o autor, têm a função de deixar o leitor curioso, com elementos ou extratos da obra em questão. Essas "primeiras impressões" são denominadas elementos pré-textuais, ou seja, aquilo que vem antes do texto.

Gérard Genette, em seu livro *Paratextos Editoriais* (2009), aplica a nomenclatura "peritextos editoriais" para se referir aos elementos pré-textuais. Segundo ele, esses elementos são:

> […] the whole zone of the peritext that is the direct and principal (but not exclusive) responsibility of the publisher (or perhaps, to be more abstract but also more exact, of the publishing house) - that is, the zone that exists merely by the fact that a book is published and possibly republished and offered to the public in one or several more or less varied presentations (GENETTE, 2009, p. 16)

Ou seja, os peritextos editoriais, para o autor, são as partes mais externas do livro, que ficam sob responsabilidade das editoras. Elementos como a capa, a contracapa, a lombada e as orelhas são englobados nessa categoria. As ilustrações podem ou não ser consideradas pré-

textuais, dependendo da sua função na obra. Se uma imagem for parte apenas da identidade visual de uma das edições da publicação, ela é um peritexto editorial, mas, se ela for complementar ao texto, é considerada um paratexto.

3.1.1 Os paratextos

Além dos elementos externos ao texto, existem aqueles que o localizam diante de um leitor que não conhece a obra. Esses elementos são denominados Paratextos e são definidos, por Genette, como:

> […] what enables a text to become a book and to be offered as such to its readers and, more generally, to the public. […] constitutes a zone between text and off-text, a zone not only of transition but also of transaction: a privileged place of a pragmatics and a strategy, of an influence on the public, an influence that - whether well or poorly understood and achieved - is at the service of a better reception for the text and a more pertinent reading of it (GENETTE, 2009, p. 1-2).

Quando Genette afirma que os paratextos são uma zona de transação e não de transição, ele enfatiza o quão importantes são esses elementos, pois eles não trazem somente informações sobre o texto e o autor, mas também os contextualizam em determinado período de tempo e cultura, tecendo comentários e incentivando uma leitura mais crítica. Sendo assim, os paratextos são uma ponte que melhora e beneficia a relação entre aquele que lê e aquilo que é lido. A principal função deles é transformar um texto, em seu estado original, em um livro, permitindo que ele seja entendido e interpretado em diferentes épocas e por diferentes leitores. Magaldi (2013, p. 73), com base no autor supracitado, afirma que:

> [...] os paratextos ocupam uma posição espacialmente periférica, porém privilegiada nos livros impressos. Ao serem o primeiro contato do leitor com o texto e ao fornecerem dados sobre a obra eles se revelam, assim, como uma chave-mestra de interpretação.

Apesar do caráter informativo e contextualizador, os elementos paratextuais não são imparciais. Isso acontece, pois eles: “change continually, depending on period, culture, genre, author, work, and edition, with varying degrees of pressure, sometimes widely varying. […]” (GENETTE, 2009, p. 3). Os principais paratextos editoriais são: prefácios, glossários, as notas, os apêndices e as imagens.

Devido ao objetivo dessa pesquisa, o conceito de prefácio será aprofundado no subitem 3.1.2 e a construção das imagens como paratextos será discutida no subitem 3.1.3.

3.1.2 Os prefácios

Segundo Genette (2009, p. 161), prefácio é:

> […] every type of introductory (preludial or postludial) text, authorial or allographic, consisting of a discourse produced on the subject of the text that follows or precedes it. The "postface" will therefore be considered a variety of preface; its specific features – which are indisputable – seem to me less important than the features it shares with the general type.

Sendo assim, todo texto introdutório, seja ele apresentado pelo autor ou escrito por outros, que contenha informações relevantes sobre o conteúdo em si ou sobre o contexto no qual está incluso, pode ser considerado um prefácio. Ele é um elemento autônomo e completo por si mesmo, podendo ser lido separadamente do texto original, sem qualquer prejuízo de entendimento.

Quando se leva em consideração a *localização* dos prefácios, há duas possibilidades: ou eles são inseridos no início do livro (prefácio) ou no fim (posfácio). Ao fazer essa escolha de localização, leva-se em conta, principalmente, o conteúdo, a influência e a importância que esse texto tem para o livro e para o leitor. Outro assunto a se levar em conta é a questão *temporal*. Os prefácios podem ser escritos em quatro momentos distintos:

> O primeiro deles é quando sua produção é feita antes da obra ser publicada e vem presente na sua primeira edição. Normalmente, isso acontece dessa forma tanto para o prefácio, quanto para o posfácio, mas existem muitas exceções. O segundo momento é quando o prefácio aparece na segunda edição, e é chamado de prefácio posterior, justificado por uma dada ocasião considerada pragmática ou mesmo simbólica. O terceiro momento em que pode aparecer o prefácio é considerado tardio, para uma edição original tardia ou reedição de uma obra isolada. Há também os prefácios póstumos que acontecem quando são escritos por outros autores depois da morte do escritor da obra (BARBOSA, 2012, p. 7).

Genette (2009), além da *localização* e do *tempo*, mostra que, quando um prefácio é escrito, leva-se em conta quem o escreveu e o público a quem é destinado. Ele pode ser escrito pelo próprio autor (autoral) ou por outra pessoa (alógrafo). Magaldi (2013) adiciona, ainda, uma terceira categoria, ocupada pelo tradutor:

> [...] os prefácios autorais se dedicam a explicar ou defender a obra, enquanto os alógrafos, normalmente posteriores ou mesmo póstumos, têm função de situar o leitor e elogiar a construção do texto. Entretanto, a partir de nossa análise podemos concluir que os prefácios de tradutores habitam um espaço intermediário, no qual coexistem discussões acerca do fazer literário, próprias dos autorais, e contemplações do contexto original, comuns aos alógrafos (MAGALDI, 2013, p. 78).

O trabalho do tradutor é, portanto, uma superposição de tarefas. Ele transpõe a informação entre línguas e, enquanto isso, situa o leitor sobre questões contextuais e linguísticas acerca do texto.

Quanto aos destinatários, os tipos de prefácios podem ser bem diferentes. Por exemplo, quando um texto acadêmico está sendo prefaciado, ele é escrito de acordo com a linguagem acadêmica, voltado para pesquisadores; já num romance histórico, o prefácio escrito, muitas vezes, informa o leitor sobre os costumes da época e o contexto sociopolítico-cultural envolvido. Sendo assim, um prefácio sempre é escrito com a intenção de que seu público-alvo entenda as informações contidas no paratexto em questão.

3.1.3 As imagens no universo do RPG de mesa

Quando falamos de livros de RPG, as imagens geralmente farão papel de paratexto, pois "[...] são consideradas importantes para a compreensão de seu cenário por parte de mestres e jogadores, recebendo consideração especial por parte das editoras. Consideramos as imagens num RPG vitais para dar a ilusão de realidade a seu universo fictício" (BETTOCCHI; KLIMICK, 2004, p. 1). Um jogador, ao ver a imagem, não apenas a admira por sua beleza e detalhes, mas a utiliza como base de conhecimento complementar ao texto, para criar o universo em sua mente e entender as nuances da aventura que está sendo construída na narrativa.

Com o crescimento da indústria de RPG, os avanços nos estudos sobre o jogo e o crescimento da tecnologia gráfica, essa modalidade de jogo está cada vez mais integrando as imagens ao texto, disponibilizando também materiais extras, como mapas e escudos do mestre, que usam das ilustrações para enriquecer a experiência de jogo. Essa união entre imagem e texto se dá, pois:

> Como forma de narrativa hipermidiática, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação

> das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser recombinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) são "janelas" ou "links" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, consequentemente, suas próprias imagens, textos etc. (BETTOCCHI; KLIMICK, 2004, p. 4-5).

Devido à importância que as ilustrações possuem no RPG, na análise que será feita no capítulo três, as imagens serão consideradas paratextos e não peritextos.

3.2 ESTRANGEIRIZANDO OU DOMESTICANDO O FANTÁSTICO: A TRADUÇÃO DOS ITENS DE ESPECIFICIDADE CULTURAL

Friedrich Schleiermacher (Alemanha, 1768-1834), reconhecido por seus estudos nos campos da Teologia, Filosofia e Tradução, apresenta uma discussão sobre o ato tradutório em seu ensaio "Sobre os diferentes métodos de traduzir" (2007 [1813]). O texto é uma das primeiras reflexões histórico-linguístico-culturais sobre a tradução, trazendo os dilemas enfrentados pelos tradutores e apontando possíveis atitudes a serem tomadas diante de um texto estrangeiro. Tratando-se da transposição de uma mensagem entre duas línguas distintas, o autor afirma que um tradutor competente apenas pode tomar dois caminhos, se quiser conduzir o leitor em uma experiência completa do texto original, sem tirá-lo de sua língua materna: a) deixar o autor em paz e levar o leitor até ele; ou b) deixar o leitor em paz e levar o autor até ele.

> [...] no primeiro caso, o tradutor se esforça por substituir com seu trabalho o conhecimento da língua original, do qual o leitor carece. A mesma imagem, a mesma impressão que ele, com seu conhecimento da língua original, alcançou da obra, agora busca comunicá-la aos leitores, movendo-os, por conseguinte, até o lugar que ele ocupa e que propriamente lhe é estranho. Mas, se a tradução quer fazer, por exemplo, que um autor latino fale como, se fosse alemão, haveria falado e escrito para alemães, então, não apenas o autor move-se até o lugar do tradutor, pois, tampouco para este fala em alemão o autor, senão latim; antes coloca-o diretamente no mundo dos leitores alemães e o faz semelhante a eles; e este é precisamente o outro caso (SCHLEIERMACHER, 2007 [1813], p. 242-243).

Portanto, no primeiro método, o tradutor procura trazer a dimensão estrangeira do texto, suscitando ao leitor uma impressão de leitura semelhante a que ele teve ao ler o original; já no segundo, o tradutor procura naturalizar o texto, dando ao leitor a impressão que esse fora escrito em sua própria língua. Segundo Schleiermacher, embora segundo método

seja mais prestigiado e, frequentemente, mais utilizado, ele não passa de uma paráfrase ou uma imitação disfarçada.

> [...] nesse domínio, seguir completamente esta fórmula conduz evidentemente à simples imitação, ou a uma mescla ainda mais chocante e confusa de tradução e imitação, que torna o leitor como que uma bola rebatendo-se entre o seu mundo e o estranho, entre a invenção e graça do autor e as do tradutor, com o que aquele não pode experimentar nenhum prazer genuíno e termina, sem remédio, com tontura e cansaço redobrados. O tradutor que segue o outro método, ao contrário, não é tentado por esses deslocamentos arbitrários, porque seu leitor deve ter sempre presente que o autor viveu em outro mundo e escreveu em outra língua (SCHLEIERMACHER, 2007 [1813], p. 261).

Para ele, o tradutor deve ser um intermediário entre o texto de partida e o leitor natural da língua para a qual ele será traduzido, mantendo esse leitor consciente de que está diante de um texto estrangeiro, pois: "[...] o leitor da tradução somente se equiparará ao melhor leitor da obra original quando for capaz de vislumbrar e compreender paulatinamente com precisão, junto com o espírito da língua, o espírito próprio do autor tal como se manifesta na obra [...]" (SCHLEIERMACHER, 2007 [1813], p. 252).

Partindo dos dois métodos propostos por Schleiermacher para a tradução de línguas estrangeiras, Lawrence Venuti (2008 [1995]) apresenta os conceitos de tradução domesticadora, inspirada pelo método de levar o autor até o leitor, e estrangeirizadora, inspirada no método de levar o leitor até o autor.

3.2.1 Domesticação e Estrangeirização, segundo Venuti

Em seu texto *The Translator's Invisibility*: A History of Translation, Venuti (2008 [1995]) discute como as escolhas feitas no ato tradutório influenciam no reconhecimento do tradutor como um profissional sério e capacitado e da tradução como um trabalho sociocultural e não puramente de equivalência linguística.

> [...] um texto estrangeiro é um lugar de diversas possibilidades semânticas que são estabelecidas apenas de forma provisória em qualquer tradução, baseando-se na variação dos pressupostos culturais e nas escolhas interpretativas, em situações sociais específicas e em diferentes períodos históricos. O significado é uma relação plural e contingente, não uma essência constante e coesa; sendo assim, uma tradução não pode ser julgada de acordo com conceitos matemáticos de equivalência semântica ou

> correspondência palavra-por-palavra (VENUTI, 2008 [1995], p. 13, tradução nossa)[19].

O autor advoga contra o conceito de equivalência entre língua de partida e de chegada, pois, segundo ele, os significados e interpretações são variáveis, não algo imutável e uniforme que pode ser igualado em uma "fórmula" ou traduzido de forma literal. Sendo assim, sem poder contar com essa equivalência, o tradutor precisa fazer escolhas quando está traduzindo, optando por um texto com mais elementos da cultura de partida ou um texto mais característico da cultura de chegada. Essa escolha geralmente é feita de acordo com o público a quem a tradução é destinada ou de acordo com as intenções de quem a solicitou.

Dessa forma, na Domesticação, o tradutor procura naturalizar os elementos da cultura estrangeira presentes no texto, fazendo com que o leitor tenha a impressão de estar lendo um texto produzido em sua própria língua. Já na Estrangeirização, o tradutor procura manter a cultura estrangeira visível no texto, incorporando assuntos "marginalizados na cultura meta, ignorando o cânone local e introduzindo discursos outros como, por exemplo, o da periferia ou o do homossexual, ou, até, introduzindo gêneros e estilos com traços estrangeiros alheios à cultura alvo" (FREITAS, 2003, p. 56).

Apesar dos estudos cada vez mais aprofundados na área, ainda é comum que a tradução fluente seja priorizada por editoras. Isso acontece pois, segundo Venuti (2008 [1995]), um texto traduzido, independente do gênero, é mais comumente aceito quando pode ser lido de forma fluente, sem características e peculiaridades de uma cultura e língua estrangeira.

> A ilusão de transparência é um efeito de uma estratégia de tradução fluente, na qual o tradutor procura assegurar uma facilidade de leitura, aderindo ao que é usual, mantendo sintaxe contínua, corrigindo um significado preciso. Quanto mais fluente é a tradução, mais invisível é o tradutor e, consequentemente, mais visível é o autor original ou o significado do texto estrangeiro (VENUTI, 2008 [1995], p. 1, tradução nossa)[20].

---

[19] "[…] a foreign text is the site of many different semantic possibilities that are fixed only provisionally in any one translation, on the basis of varying cultural assumptions and interpretive choices, in specific social situations, in different historical periods. Meaning is a plural and contingent relation, not an unchanging unified essence, and therefore a translation cannot be judged according to mathematics-based concepts of semantic equivalence or one-to-one correspondence" (VENUTI, 2008 [1995], p. 13).

[20] "The illusion of transparency is an effect of a fluent translation strategy, of the translator's effort to insure easy readability by adhering to current usage, maintaining continuous syntax, fixing a precise meaning. The more fluent the translation, the more invisible the translator, and, presumably, the more visible the writer or meaning of the foreign text" (VENUTI, 2008 [1995], p. 1).

O texto “ideal”, segundo esse pensamento, é, portanto, transparente e domesticado, gerando a concepção de que o texto traduzido não é, de fato, uma tradução, mas sim o “original”. Uma reescrita fluente procura sustentar o cânone, mantendo o tradutor invisível e sendo imediatamente inteligível ao leitor.

O autor destaca que, mesmo sendo duas posturas opostas, a Estrangeirização e a Domesticação não são tratadas por ele sob uma perspectiva dicotômica. O ato de traduzir nunca é ingênuo ou sem uma intenção delimitada, por isso, cabe ao tradutor decidir se irá adotar apenas a Domesticação ou a Estrangeirização, ou, se necessário, adotar as diferentes posturas em diferentes pontos do texto. Todavia, Venuti (2008) defende, assim como Schleiermacher (2007), que o tradutor, sempre que possível, deve adotar uma postura estrangeirizadora, trazendo, em seu texto, características da cultura de partida e dando acesso ao leitor àquilo que não é particular de sua própria cultura.

3.2.2 As tendências domesticadoras e estrangeirizadoras na tradução dos *Culture-specific Items*

O professor e estudioso da tradução Javier Franco Aixelá, em seu artigo *Culture-specific Items in Translation* (1996), discorre sobre os Itens de Especificidade Cultural[21] e como traduzi-los de uma língua para a outra. Tomando a tradução como uma combinação entre duas ou mais culturas, o autor afirma que o ato tradutório é um processo complexo e dinâmico de reescrita, influenciado principalmente pelo peso que a cultura exportadora tem sobre a cultura receptora. Ou seja, a tomada de decisões em uma tradução não depende apenas do tradutor, mas também do contexto social, histórico, político e econômico que permeia a cultura que está recebendo o texto estrangeiro.

Quando se leva em conta a transição de informações, é importante perceber a assimetria cultural entre duas comunidades linguísticas distintas, pois “cada comunidade linguística possui uma série de hábitos, julgamentos de valores, sistemas de classificação, etc. [...] Sendo assim, o tradutor deverá levar em conta essa diversidade de fatores criados pela cultura” (AIXELÁ, 1996, p. 53, tradução nossa)[22]. Diante dessa diferença entre as línguas, o autor afirma que o tradutor pode optar por estratégias que vão desde a conservação (que consiste na aceitação das diferenças por meio da reprodução dos signos culturais do texto de

[21] *Culture-specific Items* (CSI) – a sigla inglesa será mantida, como padrão, no decorrer do texto.

[22] “Each linguistic or national-linguistic community has at its disposal a series of habits, value judgments, classification systems, etc. […]. This way, cultures create a variability factor the translator will have to take into account” (AIXELÁ, 1996, p. 53).

partida no texto de chegada) até a naturalização (que é a transformação do "outro" em uma réplica cultural). Aixelá define os CSI como:

> Itens atualizados textualmente cuja função e conotações no texto de partida levam a um problema de tradução para o texto de chegada. Esse problema pode ser causado por uma inexistência ou um diferente status intertextual do item no sistema cultural dos leitores do texto traduzido (AIXELÁ, 1996, p. 58, tradução nossa). [23]

Ou seja, qualquer item linguístico pode ser um CSI, dependendo da sua função no texto e não somente de seu significado original.

No texto, o autor propõe categorias que podem ser aplicadas na tradução dos itens de especificidade cultural. Aixelá divide as categorias dois grandes grupos: Estratégias de Conservação e Substituição, as quais dialogam com os conceitos de Estrangeirização e Domesticação (Venuti, 2008[1995]). Essas estratégias foram classificadas a partir do grau de manipulação que um CSI pode sofrer ao ser traduzido. Além disso, o autor afirma que diferentes estratégias podem ser usadas no mesmo texto, dependendo da relevância do CSI a ser traduzido na cultura de chegada. As categorias são:

Quadro 1 – Estratégias de Conservação e Substituição, segundo Aixelá

Conservação	Repetição
	Adaptação ortográfica
	Tradução linguística
	Glosa extratextual
	Glosa Extratextual
Substituição	Sinonímia
	Universalização limitada
	Universalização absoluta
	Naturalização
	Exclusão
	Criação Autônoma

Fonte: AIXELÁ, 1996.

[23] "Those textually actualized items whose function and connotations in a source text involve a translation problem in their transference to a target text, whenever this problem is a product of the nonexistence of the referred item or of its different intertextual status in the cultural system of the readers of the target text" (AIXELÁ, 1996, p. 58).

Nascimento (2010, p.1459-1461) fez uma tradução dessas categorias:

Conservação:

- **Repetição**: O termo original é mantido – grifado ou não. E é o caso do tratamento dado à maioria dos topônimos. Segundo o autor, apesar de parecer paradoxal, esse "respeito" aumenta a característica exótica ou arcaica do item.
- **Adaptação ortográfica***:* Essa estratégia compreende processos de transliteração, e são utilizadas principalmente quando o termo original está expresso em um alfabeto diferente ao usado pelos leitores da cultura-alvo.
- **Tradução linguística (ou tradução não cultural):** Essa estratégia parte do suporte de traduções pré-estabelecidas na língua de chegada ou da transparência linguística, o tradutor escolhe uma referencia muito próxima àquela do texto-fonte, aumentando sua compreensão oferecendo ao público alvo uma versão facilmente reconhecida como pertencente ao sistema cultural do texto fonte.
- **Glosa extratextual:** Essa é uma estratégia combinada, pois, o tradutor usa uma das estratégias mencionadas acima, porém considera ainda ser necessário oferecer algum tipo de informação extra ao leitor. No entanto acredita não ser conveniente incluir a explicação no texto, portanto utiliza nota de rodapé, glossários, textos explicativos entre parênteses, em itálico etc.
- **Glosa intratextual**: Semelhante a estratégia anterior, porém o tradutor a glosa como parte integrante do texto, em geral, não interrompe a leitura.

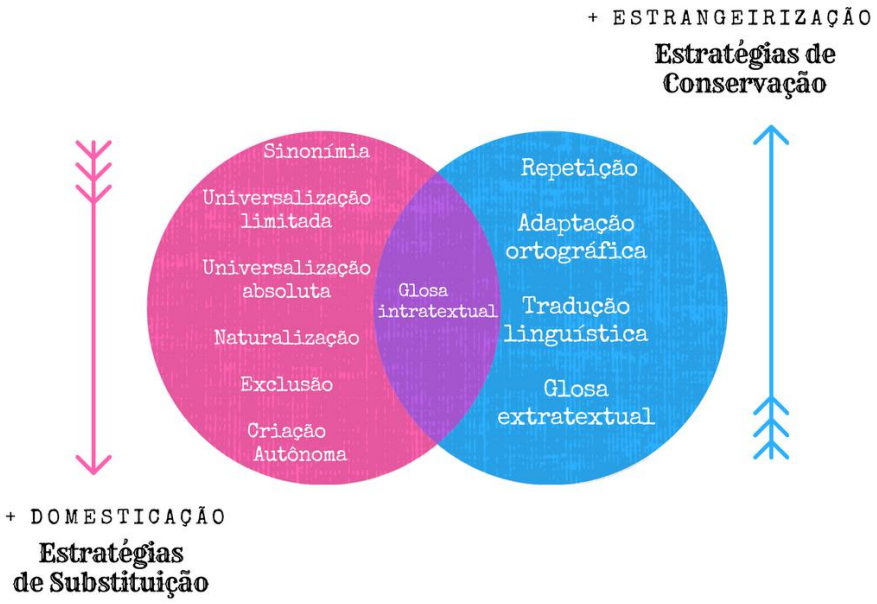
Substituição:

- **Sinonímia**: Essa estratégia baseia-se, geralmente, em questões de estilística. O tradutor recorre a algum tipo de sinônimo ou similar para evitar a repetição do CSI. É comum a substituição de ocorrências de pronomes pessoais retos pelos nomes do personagem ou vice-versa.
- **Universalização limitada**: Em princípio, o tradutor acredita que o CSI é bastante obscuro para o leitor. Dessa forma, ele substitui o termo por outro item da cultura-fonte que seja mais próximo do leitor.
- **Universalização absoluta**: Semelhante ao caso anterior, porém, o tradutor não consegue encontrar um item melhor ou prefere apagar qualquer conotação estrangeira. Dessa forma, escolhe um item neutro.
- **Naturalização:** O tradutor decide trazer o CSI para o contexto da cultura alvo. É uma estratégia comum na literatura infantil, além do caso de personalidades históricas com traduções pré-estabelecidas.
- **Exclusão:** O tradutor considera o CSI ideológica ou estilisticamente inaceitável, ou apenas não acreditar ser relevante para o leitor, ou mesmo é tão obscuro que decide nem mesmo utilizar o recurso de uma glosa, notas explicativas etc. Desta forma, o tradutor opta por excluir o CSI do texto traduzido.

- **Criação autônoma:** Segundo Aixelá, essa estratégia é pouco usada pelo tradutor.Nessa estratégia, o tradutor decide acrescentar algum tipo de referencia cultural ao texto.

Na análise que será empreendida no próximo capítulo, iremos conjugar os conceitos de Domesticação e Estrangeirização com as estratégias propostas por Aixelá (1996). Sendo assim, as estratégias de Conservação serão equiparadas à Estrangeirização e a de Substituição à Domesticação. Como a categorização é feita pelo autor de acordo com o grau de manipulação, teremos uma escala comparativa com a seguinte forma:

Figura 13 – Grau de manipulação dos CSI, a partir de conceitos de Venuti e Aixelá



Fonte: Elaborada pela autora a partir de VENUTI (2008[1995]) e AIXELÁ (1996).

4 *CHANGELING*: THE DREAMING SOB ANÁLISE

O presente capítulo foi dividido em duas seções, com objetivo de analisar, a partir dos pressupostos teóricos já discutidos, o livro *Changeling:* The Dreaming e as suas três traduções para o português brasileiro. Na primeira seção, com base em Genette (2009) e Bettocchi e Klimick (2004), será feita uma comparação entre as franjas textuais, que são os elementos paratextuais e peritextuais, presentes no original e em suas traduções; já na segunda seção, baseada Venuti (2008 [1995]) e Aixelá (1996), será feita uma comparação do grau de manipulação dos CSI apresentados no glossário do livro em questão.

4.1 AS FRANJAS DO TEXTO

Ao entrar em uma aventura de RPG, o jogador se depara com um novo mundo. Nesse mundo, ele precisa se reinventar, interpretando um personagem e contribuindo para uma narrativa coletiva, guiada por um mestre. Para que isso possa acontecer, é importante que esse jogador possua um aporte criativo e sistemático. Essa ajuda vem, geralmente, de um livro de RPG, no qual estão descritos tanto o sistema quanto a ambientação daquele novo mundo, auxiliando, assim, o jogador a criar um personagem condizente com a aventura proposta pelo mestre.

Esses livros de RPG podem ser apresentados em um Módulo Básico, que contém as regras do sistema e o cenário geral, e, também, em Suplementos, que descrevem melhor algum aspecto da ambientação, dando mais profundidade à interpretação. Tanto os Módulos Básicos quanto os Suplementos de RPG possuem a leitura não-linear. Isso acontece, pois, esses livros não são feitos somente para que o jogador e o mestre leiam de forma sequencial, mas, também, para que eles possam encontrar informações de forma rápida e intuitiva, no decorrer da aventura. Essa não-linearidade traz algumas características ao livro, tais como: um sumário bem organizado e descritivo; capítulos divididos por propósito, como, por exemplo, um capítulo com as descrições das raças e suas habilidades presentes naquele cenário; peritextos chamativos e explicativos; além de paratextos, como, por exemplo, imagens, prólogos e prefácios, que facilitem o norteamento do leitor.

Nesse subitem serão analisadas as franjas do texto presentes no Módulo Básico de *Changeling:* The Dreaming. O livro é ambientado no antigo Mundo das Trevas, da editora White Wolf, utilizando o sistema *Storyteller*, que possui regras dinâmicas e prioriza a narração e a interpretação. Esse é o último cenário da linha principal do Antigo Mundo das

Trevas e foi traduzido oficialmente pela Devir para o português, com o título de *Changeling:* O Sonhar (2005). Além da tradução oficial, há também duas traduções não oficiais disponíveis na *internet*.

Changeling descreve um mundo no qual a magia foi praticamente suprimida pela descrença, e as Fadas, personagens principais do jogo, perderam o acesso a seu mundo (Arcádia) e tiveram de fundir suas essências feéricas às almas mundanas, como proteção contra a Banalidade (descrença humana).

As franjas do texto são os elementos paratextuais e peritextuais presentes em um livro. Os peritextos são os arquivos mais externos à obra, como a capa, a contracapa, a lombada e as orelhas. Esses elementos podem diferir bastante, entre uma edição *online* do livro e uma versão impressa, principalmente se as versões disponibilizadas na *internet* não forem oficiais, como é o caso das traduções feitas por fãs de *Changeling*: The Dreaming. Além dos peritextos, as obras costumam possuir paratextos, que têm a função de nortear e contextualizar a leitura. Exemplos de paratextos são: prefácios, glossários, as notas, os apêndices e as imagens. Nas traduções que serão analisadas, também foram encontradas diferenças entre os paratextos escolhidos. Seguem, a seguir, quadros analíticos das traduções que serão analisadas:

Quadro 2 – Paratextos e peritextos na tradução oficial de *Changeling*: The Dreaming

	Categoria	**Páginas**
Apêndice	Paratexto	274-288
Capa	Peritexto editorial	--
Contracapa	Peritexto editorial	--
Ficha do Personagem	Paratexto	290-291
Glossário	Paratexto	8-9
Ilustrações	Paratexto	--
Índice Analítico	Paratexto	292-294
Introdução	Paratexto	4-8
Mapa de Concórdia	Paratexto	--
Posfácio	Paratexto	289
Sumário	Paratexto	1
Prefácio	Paratexto	2-3

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 3 – Paratextos e peritextos na tradução não oficial 1 de *Changeling:* The Dreaming[24]

	Categoria	Páginas
Apêndice	Paratexto	278-299
Capa	Peritexto editorial	--
Contracapa	Peritexto editorial	--
Ficha do Personagem	Paratexto	301
Glossário	Paratexto	9-11
Ilustrações	Paratexto	--
Introdução	Paratexto	5-9
Posfácio	Paratexto	300
Sumário	Paratexto	4

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 4 – Paratextos e peritextos na tradução não oficial 2 de *Changeling*: The Dreaming

	Categoria	Páginas
Apêndice	Paratexto	265 - 282
Ficha do Personagem	Paratexto	284 - 285
Glossário	Paratexto	6 - 8
Introdução	Paratexto	2 - 6
Posfácio	Paratexto	283

Fonte: Elaborado pela autora.

Devido às características de leitura supracitadas, presentes no RPG, consideramos alguns elementos como paratextos, na análise desse capítulo. O Sumário e o Índice Analítico são, aqui, considerados paratextuais, devido à importância em facilitar que o jogador encontre as informações necessárias no livro. Levando em conta que, sem eles, a leitura não-linear seria muito dificultada, em um livro de RPG, esses dois elementos deixam de ser peritextuais e adquirem importância de paratexto, com suas informações sobre o conteúdo a ser lido.

[24] Assim como no primeiro capítulo, a fim de facilitar a referenciação, nomeamos as traduções não oficiais como Tradução 1 e 2. A Tradução 1 como "*Changeling*: O Sonhar", de Vinícius Farnel, e a Tradução 2, "*Changeling*: O Sonho", de Thiago Coutinho.

A ficha do personagem pode adquirir tanto características paratextuais quanto peritextuais. Enquanto não utilizada, ela pode ser considerada externa ao texto, não trazendo informações que o leitor não poderia encontrar durante a sua leitura. Já quando o leitor decide participar de uma aventura naquele cenário, a ficha torna-se um elemento paratextual *construído*. Ao montar uma ficha, o jogador está criando um norteamento para o personagem que irá interpretar, adicionando informações sobre ele, sua história, seus poderes e, por fim, contextualizando-o naquele mundo fictício. Ao fazer isso, o jogador constrói um paratexto para aquela aventura e para o cenário em questão.

Apesar de todos esses elementos apresentados no quadro possuírem importância ao jogador, as traduções não oficiais não mantiveram todos. Abaixo, um quadro comparativo foi montado para uma visualização melhor dessas diferenças.

Quadro 5 – Quadro comparativo entre os paratextos e peritextos das traduções de *Changeling:* The Dreaming

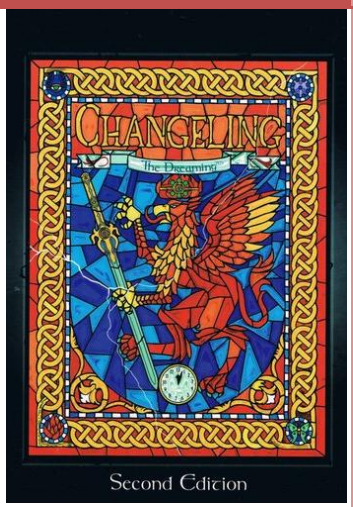
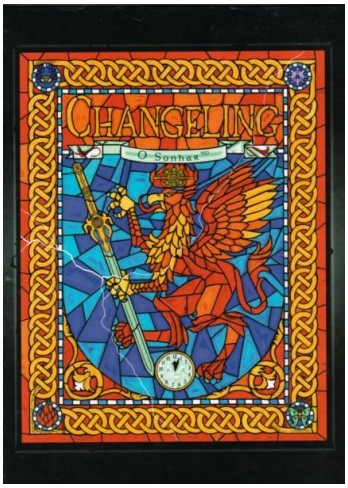
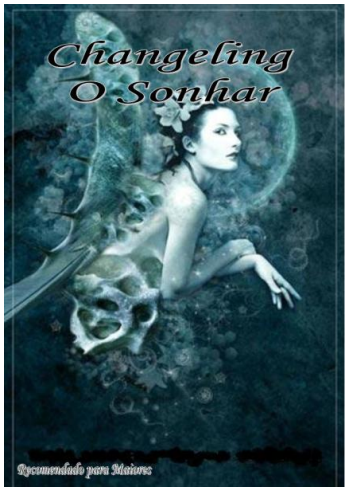
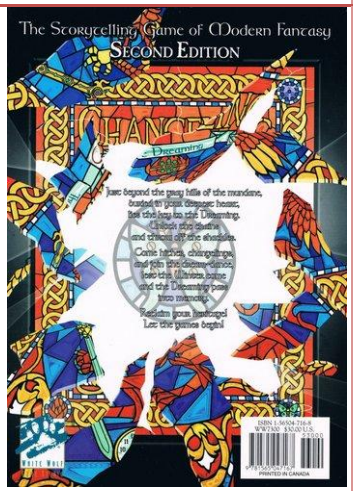
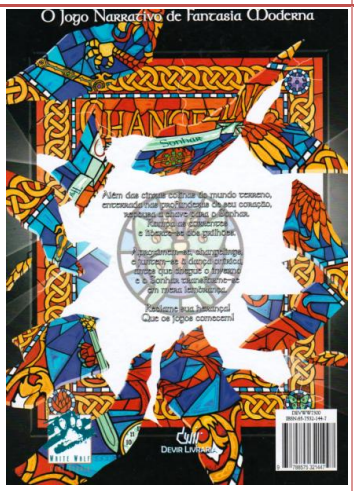
	Tradução Oficial	**Tradução 1**	**Tradução 2**
Apêndice	x	x	x
Capa	x	x	
Contracapa	x	x	
Ficha do Personagem	x	x	x
Glossário	x	x	x
Ilustrações	x	x	
Índice Analítico	x		
Introdução	x	x	x
Mapa de Concórdia	x		
Posfácio	x	x	x
Sumário	x	x	
Prefácio	x		

Fonte: Elaborado pela autora.

Levando em conta os peritextos (capa e contracapa), somente a Tradução 2 não apresenta nenhum desses elementos. Na Tradução Oficial, foram mantidas a capa e a contracapa do original, traduzindo apenas aquilo que foi necessário. Já na Tradução 1, a capa

e a contracapa usaram imagens não oficiais que remetem ao tema do jogo. O texto presente na contracapa é diferente em ambas as traduções também. Na Tradução Oficial, o texto segue o que fora escrito na versão em inglês, enquanto na Tradução 1, é uma descrição do jogo.

Quadro 6 – Capa e contracapa da Edição Original e Traduções

	Original	Tradução Oficial	Tradução 1
Capa			
Contracapa			

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 7 – Textos da contracapa nas três traduções

Texto da contracapa – Original	Texto da contracapa – Tradução Oficial	Texto da contracapa – Tradução 1
Just beyond the gray hills of the mundane, buried in your deepst heart, lies the key to the Dreaming. Unlock the chains and throw off the shackles. Come hicher, changelings, and join the dream-dance, lest the Winter come and the Dreaming pass into memory. Reclaim your heritage! Let the games begin!	Além das cinzas colinas do mundo terreno, enterrada nas profundezas de seu coração, repousa a chave para o Sonhar. Rompa as correntes e liberte-se dos grilhões. Aproximem-se, changelings, e juntem-se à dança onírica, antes que chegue o inverno e o Sonhar transforme-se em mera lembrança. Reclame sua herança! Que os jogos comecem!	Somos o povo do Sonhar, selvagens em nossos mistérios, e excluídos de um mundo soberano. Changeling é um RPG sobre o Sonhar, sobre a perda da inocência, sobre o sinismo do mu[n]do dos adultos, sobre a imaginação dando frutos. Neste livro você vai encontrar um mundo de fantasia. Você vai descobrir como é viver longe de sua terra natal, ser perseguido por sua verdadeira natureza e ser incapaz de expressar a beleza represada dentro de sua alma.

Fonte: Elaborado pela autora.

As três traduções apresentam uma quantidade diferente de franjas textuais. Assim como nos peritextos, a Tradução Oficial manteve todos os paratextos do livro original e ainda acrescentou um prefácio que esclarece questões sobre a tradução do livro. A Tradução 1 não possui apenas o Índice Analítico e o Mapa de Concórdia e a Tradução 2 não possui, além disso, ilustrações e o Sumário. Apesar de a Tradução 1 possuir ilustrações, elas não são as oficiais, seguindo apenas a temática do livro para complementar a experiência do jogador. É visível o esforço de Farnel (tradutor) e da equipe de tradução em trazer a mesma experiência que eles tiveram ao ler o original, com as ilustrações originais, ao escolher as imagens não oficiais.

Quadro 8 – Comparação de ilustrações na Tradução Oficial e na Tradução 1

Ilustração da Tradução Oficial	Ilustração da Tradução 1

SIDHE

[CHI]

Por serem a nobreza exilada, os sidhe se lembram de um tempo em que eles reginam com orgulho um sonho vivo. Conhecidos e temidos como o Bom Povo, seus caprichos encantaram e aterrorizaram os mortais durante milênios. Agora esse conto acabou. Cerraram-se os portais para Arcádia, a canção chegou ao fim e seu novo reino se arrefece. Para os sidhe, a idade das maravilhas morreu, e eles lamentam seu fenecimento.

Mas o luto não deu fim a suas vidas. Apesar de temerem a morte mais que qualquer outra fada, eles estão enfrentando seu destino com um estoicismo régio. Os demais consideram-nos frios e arrogantes, mas os sidhe se recusam a esperar a morte. Para eles, o sonho ainda está vivo, e eles lutam para despertar o mundo de seu sono. A mera presença de um sidhe inspira uma admiração sobrenatural. A visão de um sidhe em sua forma verdadeira conquista os corações dos mortais e apreende a essência do Sonhar.

As paixões das fadas são intensas: nem o amor nem a vingança são esquecidos. Os ideais dos sidhe são ainda mais ardentes e custam-lhes caro. Todavia, essa paixão tem seu preço. Até mesmo os heróis Seelie prefeririam morrer gloriosamente a desaparecer. Os mais inativos perdem a esperança e se acomodam, deixando suas propriedades livres sucumbirem ao desespero com a mesma facilidade com que eles caem na melancolia. Outros se tornam tiranos Unseelie e passam a governar por meio da crueldade e da intriga. Apesar da beleza exótica e dos ideais obsessivos, alguns deles andam com os plebeus. Não importa qual caminho escolham, os sidhe estão longe de serem humanos e sempre se sobressaem entre aqueles com quem se associam.

A bênção e a maldição dos sidhe é viver nas profunderas do Sonhar mais que qualquer outra fada. Esse estado de devaneio confere à maior parte dos sidhe um olhar vidrado e um ar distraído. As canções dos bardos dizem que os sidhe mais velhos vivem simultaneamente no passado, no presente e no futuro. Os sidhe também são famosos por trocar de Corte sem aviso prévio. Levando-se

100 Changeling: O Sonhar

SIDHE

wowguru.com

(SHEE)

Como nobreza exilada, os sidhe se lembram de um tempo em que eles governavam com orgulho em um sonho vivo. Conhecidos e temido como o Povo Bom, seus desejos encantaram e amedrontaram mortais por milênios. Agora esse conto terminou. Os portões para Arcádia se fecharam, a canção terminou, e seus reinos se tornam mais frios. Para os sidhe, a era das maravilhas morreu, e eles lamentam seu fim. Esse lamento, todavia,, não terminou suas vidas. Apesar deles temeram a morte como poucas fadas jamais temerão, eles estão enfrentando seu destino com porte real. Enquanto os outros os consideram frios e arrogantes, os sidhe se recusam a se deitar e morrer. Para eles, o sonho ainda está vivo, e eles se esforçam para acordar o mundo de seu sono. A própria presença de um sidhe inspira reverência sobrenatural. A visão de um sidhe em sua forma verdadeira captura os corações de mortais e a essência do Sonho. Paixões fadas correm profundamente — amor e vingança nunca são esquecidas. Os ideais dos sidhe estão ainda mais ferozes, e os vale muito. Tal paixão tem um preço, apesar disso. Até mesmo os heróis Seelie prefeririam se destruir em um momento de glória do que desaparecer lentamente. Seus irmãos menos energéticos perdem a esperança e se tornam pouco preocupados com sigo mesmos, deixando seus domínios cair em desespero tão facilmente como eles caem em melancolia.

Outros se tornam tiranos Unseelie, governando através de crueldade e intriga. Apesar de exóticos em sua beleza e perdidos em seus ideais, alguns poucos viajam entre os plebeus. Não importa que caminho eles escolhem, sidhe estão distantes de serem humanos e sempre aparecem entre aqueles com quem se associam. A benção e a maldição de um sidhe é viver mais no mundo do Sonho do que a maioria das fadas iria gostar. Esse estado de sonho ambulante dá a maioria dos sidhe um olhar vítreo e um ar distraído. As canções dos bardos dizem que os sidhe mais velhos vivem no passado,

www.jasonchanart.com 91

Fonte: Elaborado pela autora.

No livro, os Sidhe são descritos como seres humanoides de beleza extrema, altos, magros, com uma postura impetuosa e um olhar imperial. Os cabelos dessas fadas são claros, os olhos prateados ou violeta e as orelhas pontudas. Em ambas as ilustrações, presentes no quadro acima, é possível ver essas características. Sendo assim, mesmo na Tradução 1, com imagens não oficiais, as ilustrações podem ser consideradas paratextos, pois complementam a leitura.

Na Tradução Editorial podemos observar, também, um prefácio do tradutor (Anexo), elemento paratextual no qual são explicadas as questões intra e extratextuais relacionadas à tradução do livro *Changeling:* The Dreaming. Esse paratexto é intitulado “Um prefácio banal”, e aborda questões como: a dificuldade de transpor termos de uma língua fictícia para o português; o grau de manipulação vocabular; as consequências estilísticas ao se optar por domesticar ou estrangeirizar um termo e a formatação do texto para garantir que a leitura não-linear seja efetiva.

4.2 ANALISANDO O GRAU DE MANIPULAÇÃO DOS CSI

Traduzir um livro de RPG não é uma tarefa fácil, pois especificidade dos universos narrativos pode ser encontrada até mesmo nos cenários e sistemas mais realísticos. Esse vocabulário específico pode não possuir uma correspondência na língua para o qual o livro será traduzido e, se possuir, a tradução adequada pode não ser a literal. Quando o cenário apresenta elementos fantásticos, a dificuldade é aumentada, pois, além dos itens específicos do cenário, em geral, o tradutor se depara com a mitologia presente no texto, que pode ou não ser baseada em algo já existente.

Changeling: The Dreaming é um RPG com diversos aspectos de fantasia que, apesar de ser baseado em mitos e histórias antigas sobre fadas, possui um universo bastante distinto desse folclore já conhecido. Sendo assim, possui um vocabulário particular, criado para aquele cenário. Como foi visto anteriormente, a versão oficial em português brasileiro possui um prefácio que retrata o impasse enfrentado ao traduzir o vocabulário feérico do inglês para o português, pois muitas vezes não são encontradas traduções consagradas ou correspondentes folclóricos aceitáveis. Quando esse tipo de questão é enfrentado, os termos causadores de dúvida são chamados de Itens de Especificidade Cultural (CSI).

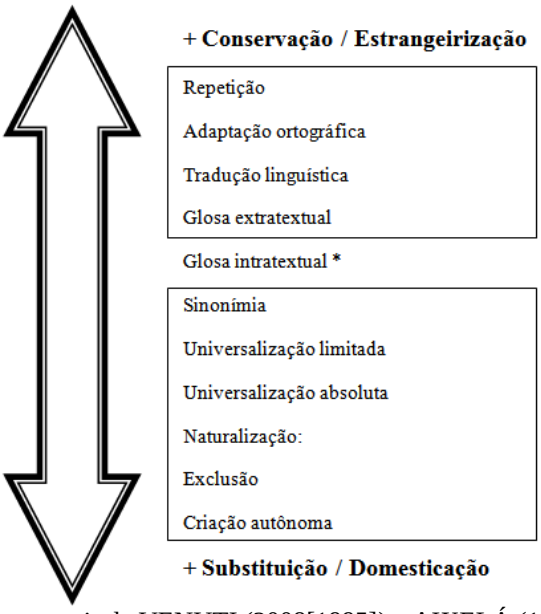
Aixelá (1996) conceituou os CSI como qualquer item linguístico cuja função e conotação, no texto de partida, ocasione um desafio de tradução no texto de chegada. Ou seja, esses itens possuem uma funcionalidade no texto que não leva em conta somente sua definição, mas também o contexto, para a construção do seu significado.

Ao traduzir um CSI, segundo o autor supracitado, o tradutor pode manipular o texto, optando por estratégias de Conservação e/ ou Substituição. Essas medidas podem ser analisadas sob o olhar dos conceitos de Domesticação e Estrangeirização, propostos por Venuti (2008[1995]). Ou seja, aquele tradutor que optar por estratégias de Conservação, mantendo vestígios da cultura de partida no texto de chegada, estará produzindo um texto mais estrangeirizado. Já o tradutor que optar por estratégias de Substituição, moldando o texto à cultura de chegada, terá como produto de seu trabalho uma tradução mais domesticada.

As estratégias de Conservação são cinco: **repetição** (o termo original é mantido); **adaptação ortográfica** (transliteração); **tradução linguística** (traduções pré-estabelecidas); **glosa extratextual** (material explicativo); **glosa intratextual** (material explicativo integrado ao texto). Já as estratégias de Substituição são seis: **sinonímia** (uso de sinônimo para evitar a repetição); **universalização limitada** (substituição do termo por outro item da cultura-fonte que seja mais próximo do leitor); **universalização absoluta** (substituição do CSI por um item

neutro); **naturalização** (trazer o CSI para o contexto da cultura alvo); **exclusão** (exclusão do CSI no texto traduzido); **criação autônoma** (decisão do tradutor em acrescentar algum tipo de referência cultural ao texto).

Figura 14 – Escala de manipulação dos CSI



Fonte: Elaborada pela autora a partir de VENUTI (2008[1995]) e AIXELÁ (1996).

Quando a teoria de Venuti (2008[1995]) e Aixelá (1996) são analisadas conjuntamente, é possível perceber o grau de manipulação de um texto traduzido, descobrindo, assim, a postura estrangeirizadora ou domesticadora do tradutor dessa obra. A postura mais estrangeirizadora, dentro das estratégias de Conservação, é a substituição; já a postura mais domesticadora, levando em conta as estratégias de Substituição, é a criação autônoma. A glosa intratextual possui tanto elementos domesticadores quanto estrangeirizadores de forma equilibrada. Apesar de escolher alguma das estratégias de Conservação, o tradutor integra ao texto alguma informação explicativa, como se ela fizesse parte do original.

4.2.1 Análise comparativa entre as traduções

Para realizar a análise desse item, o glossário lexical, presente tanto no original quanto nas três traduções, foi selecionado. Esse recorte foi escolhido, pois retrata o que os CSI representam, ou seja, itens de significados específicos dentro do jogo, que causam impasses

sobre como traduzi-los; além de o glossário ser um elemento paratextual de extrema importância para o entendimento do cenário pelos jogadores.

O glossário possui 91 termos do dialeto das fadas, sendo organizado em ordem alfabética. Além do termo, há também uma definição, que contextualiza o leitor ou o ajuda a relembrar algo que tenha esquecido. No Quadro 9 apresentamos como esse paratexto é introduzido nas traduções:

Quadro 9 – Descrição do glossário

Texto Original	Tradução oficial	Tradução 1	Tradução 2
The fae have a distinct patois that draws on many different tongues and gives many new shades of meaning to mortal words. One can often identify a changeling's age or station by listening to the parlance he uses.	As fadas apresentam um dialeto distinto que recorre ao vocabulário de vários idiomas diferentes e confere novas nuances de significado às palavras dos mortais. Muitas vezes, é possível identificar a idade ou a condição social de um changeling simplesmente prestando-se atenção ao jargão usado por ele.	As fadas têm uma *patois* distinta que reúne muitas línguas diferentes e dá muitas novas formas de significado a palavras mortais. Alguém pode normalmente identificar a idade de um changeling ou estatura ouvindo ao dialeto que ele usa.	As fadas têm uma *patois* distinta que reúne muitas línguas diferentes e dá muitas novas formas de significado a palavras mortais. Alguém pode normalmente identificar a idade de um changeling ou estatura ouvindo ao dialeto que ele usa.

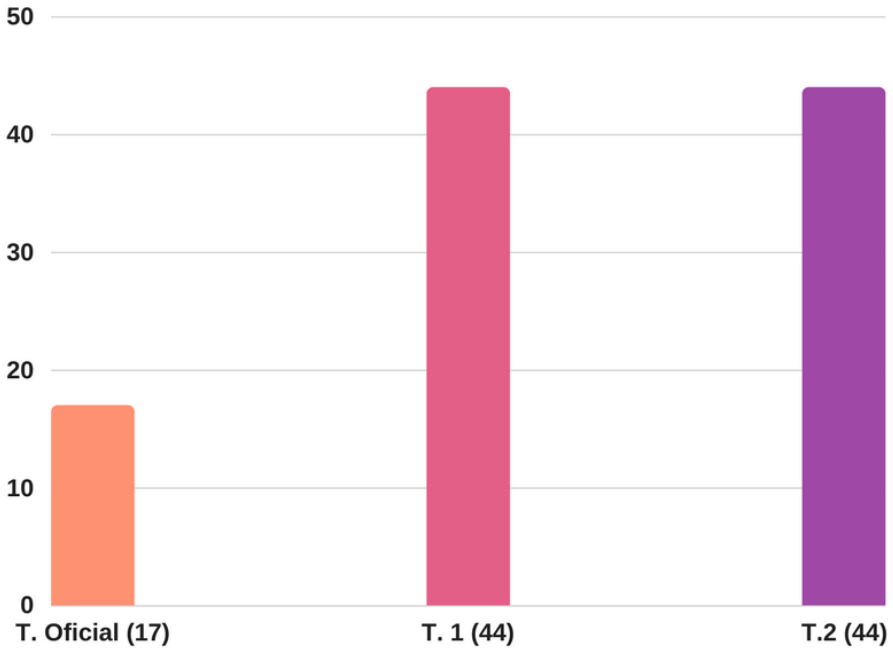
Fonte: Elaborado pela autora.

É possível observar, nesse primeiro trecho, diferenças e semelhanças entre as traduções. As Traduções 1 e 2, apesar de assinadas por duas pessoas distintas, são idênticas no quesito linguístico. São traduções literais, com alguns problemas gramaticais, como a falta do uso da crase (“significado as palavras”) e a regência verbal incorreta (“ouvindo ao dialeto”). Além disso, elas possuem um erro na tradução: “*station*”, que no trecho tem o sentido de

“renome”/ “*status* social”, foi traduzido como “estatura”. As três traduções passam a mesma mensagem que o original, mas é possível notar uma maior manipulação textual na tradução oficial. Até mesmo o “sotaque”, que no inglês parece enfatizar a mistura de idiomas que compõe o dialeto feérico, é perdido na tradução oficial, enquanto mantido na tradução dos fãs, com conservação do termo “*patois”*.

Para otimizar a pesquisa, os glossários foram colocados lado a lado em uma tabela (Apêndice). A tabela segue o seguinte padrão: na primeira coluna, estão os termos em inglês e, na coluna seguinte, os seus significados; na terceira coluna, estão os termos traduzidos por Pontoglio (oficial) e, em seguida, as definições. As próximas colunas seguem o mesmo padrão, sendo a cinco e a sete preenchidas com os termos das Traduções 1 (Farnel) e 2 (Coutinho) e as colunas seis e oito preenchidas com os significados respectivos. Essa comparação entre os glossários permitiu analisar algumas de suas características.

Gráfico 1 – Termos repetidos



Fonte: Elaborado pela autora.

Na Tradução Oficial, 17 termos foram mantidos como no original. Já nas traduções feitas por fãs, 44 termos foram repetidos. É notável a diferença de postura entre os tradutores, sendo que o primeiro opta por manipular o texto em prol da naturalização, enquanto os fãs decidiram manter as nomenclaturas mais estrangeirizadas.

Foram selecionados dez exemplos significativos do glossário para exemplificar a diferença de postura conservatória entre os três tradutores, apresentadas no gráfico anterior. Vejamos:

Quadro 10 – Análise da postura conservatória nas traduções

Original	Tradução Editorial	Tradução 1	Tradução 2
Changeling	Changeling	Changeling	Changeling
Dauntain	Dauntain	Dauntain	Dauntain
Escheat	Redevances	Escheat	Escheat
Fae Mien	Semblante Feérico	Fae Mien	Fae Mien
Fior	Fior	Fior	Fior
Gallain	Gallain	Gallian	Gallian
Glamour	Glamour	Glamour	Glamour
Grump	Rezingão	Grump	Grump
Kin	Kin	Parentes	Parentes
Churl	Vilão	Churl	Churl

Fonte: Elaborado pela autora.

Dos dez termos selecionados, cinco foram repetidos como no original nas três traduções. Ao entender os significados[25] desses termos, pode-se observar que todos eles remetem a algo específico da cultura feérica apresentada no livro, sendo que os quatro primeiros designam um *status* de uma fada perante à sociedade. Já no caso de *glamour*, como o termo já é estabelecido na língua de chegada dessa forma, não foi necessária uma tradução.

Fae Mien, *Churl* e *Grump* não foram traduzidos, oficialmente, a partir do significado das palavras em inglês. Apesar de a tradução de *Fae Mien* ser bem literal, é possível perceber

[25] **Changeling**: Uma fada que assumiu a forma mortal para sobreviver na terra; **Dauntain**: Caçadores de fadas, profundamente deformados pela Banalidade; **Fior**: Uma disputa cuja finalidade é determinar a qual das partes cabe a razão; **Gallain**: 1) "Os Forasteiros", aqueles que talvez sejam kithain, apesar de suas origens, costumes e métodos mágicos a serem compreendidos. 2) Qualquer criatura inescrutável do Sonhar; e **Glamour**: A força viva do sonhar; a magia dos changelings (HAGEN *et. al*, 2005).

que esses três termos chegaram ao português com palavras que remetem aos significados[26] apresentados no glossário.

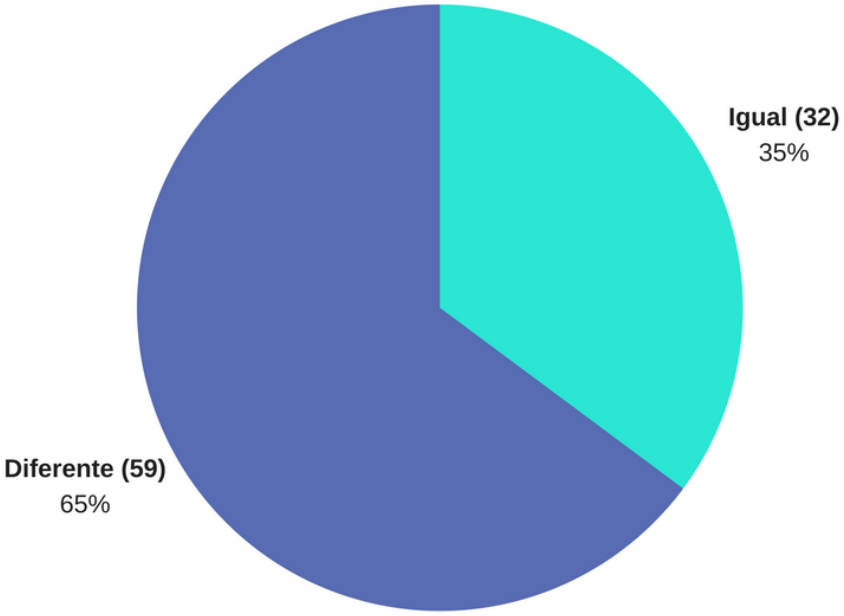
A tradução de *Escheat* gera dúvidas quanto à escolha de Pontoglio, em sua versão oficial. O termo, no jogo, significa "leis das fadas" e a tradução para *Redevances* traz dois problemas: essa não é uma palavra brasileira, nem é usada com naturalidade por nativos do idioma de chegada. Além disso, seu significado remete a direitos e taxas a serem pagas a algum tipo de governo. Não é possível saber a motivação do tradutor ao escolher essa palavra como correspondente, mas é possível supor dois motivos. O primeiro seria manter um sotaque no texto, visto que, no início do glossário, o vocabulário feérico ter sido descrito como uma mistura de vários idiomas; ou o tradutor preferiu expandir o significado da palavra *Redevances* dentro do jogo.

Alguns termos, como *Kin*, foram repetidos apenas na tradução oficial, sendo que nas não-oficiais, foram traduzidos a partir do significado. Essa postura de Pontoglio é explicada no prefácio de sua tradução, no qual ele aponta alguns termos que, apesar de possuírem uma tradução viável, ele prefere manter como no original.

Além da comparação entre termos que foram mantidos como no original, é possível, também, fazer uma comparação entre a postura dos tradutores a partir dos termos que foram traduzidos por eles.

[26] **Fae Mien**: A aparência feérica de um changeling que só outros changelings ou seres encantados conseguem enxergar; **Churl**: Um vassalo. É ofensivo se usado para descrever um nobre; e **Grump**: Um changeling de idade avançada, em geral, com mais de 25 anos (conhecidos pelo comportamento difícil) (HAGEN *et. al*, 2005).

Gráfico 2 – Termos traduzidos iguais e diferentes



Fonte: Elaborado pela autora.

O gráfico acima mostra a diferença entre o processo tradutório entre os três autores. Considerando o glossário como um todo, apenas 35% do vocabulário traduzido teve correspondência entre a tradução oficial e a dos fãs. Essa porcentagem corresponde a 32 termos traduzidos de forma igual e 59 traduzidos de forma diferente. Entre os correspondentes, 16 foram mantidos como o original, ou seja, apenas 16 termos foram traduzidos de forma semelhante, entre os três tradutores.

Foram escolhidos dez exemplos, retirados do glossário, para exemplificar os termos traduzidos de forma semelhante (Quadro 11):

Quadro 11 – Análise dos termos traduzidos de forma semelhante

Original	Tradução Editorial	Tradução 1	Tradução 2
Arcadia	Arcádia	Arcádia	Arcádia
Arts	Artes	Artes	Artes
Autumn	Outono	Outono	Outono
Banality	Banalidade	Banalidade	Banalidade
Champion	Campeão	Campeão	Campeão
Chimera	Quimera	Quimera	Quimera
Commoner	Plebeu/Plebeia	Plebeu	Plebeu
Enchant	Encantar	Encantar	Encantar
Fae, Faerie	Fada	Fada	Fada
Fledge	Novato	Novato	Novato

Fonte: Elaborado pela autora.

Todos os termos apresentados acima possuem uma tradução consolidada para o português, com significados que atendem tanto à língua inglesa quanto ao significado expresso pelos termos no glossário do jogo. Sendo assim, mesmo as traduções tendo sido feitas em diferentes momentos, os termos traduzidos usados foram os mesmos.

Além das traduções semelhantes, há também aqueles termos que possuem traduções diferentes. A seguir, foram selecionados dez exemplos, retirados do glossário, para exemplificar essas traduções (Quadro 12):

Quadro 12 – Análise dos termos traduzidos de forma diferente

Original	Tradução Editorial	Tradução 1	Tradução 2
Bedlam	Desvario	Tumulto	Tumulto
Dreaming, the	Sonhar, o	Sonho, O	Sonho, O
Dreamrealms	Reinos Oníricos	Reino dos Sonhos	Reino dos Sonhos
Fathom	Aprofundamento	Sondar	Sondar
Freehold	Propriedade Livre	Domínio	Domínio
Hue and Cry	Clamor Público	Corar e Chorar	Corar e Chorar
Liege	Suserano	Senhor	Senhor
Mists, the -	Brumas, as	Névoa, A	Névoa, A
Yearning	Nostalgia	Anseio	Anseio
Chiven	Poltrão	Cebolar	Cebolar

Fonte: Elaborado pela autora.

A escolha tradutória foi vocabular para os termos que possuem significados semelhantes, tanto no inglês/ português quanto no jogo. É possível perceber que o tradutor oficial optou por usar um vocabulário mais requintado que os outros dois tradutores, mas a compreensão e o significado não foram prejudicados em nenhuma das traduções.

Fathom possui uma peculiaridade em sua tradução. O termo, no jogo, significa a busca por aprofundar o conhecimento na arte do Vaticínio. Já na língua inglesa (e seu correspondente em português), possui o significado de entender melhor ou sondar. Ambas as escolhas tradutórias estão corretas, mas o uso de “sondar”, nas Traduções 1 e 2 traz uma conotação diferente ao termo, visto que essa palavra tem o significado de averiguação e não de um estudo para melhorar o conhecimento.

Nas Traduções 1 e 2, a expressão *Hue and Cry* e o termo *Chiven* foram traduzidos literalmente. A expressão citada anteriormente, que em inglês tem o significado de um “protesto barulhento” ou “alvoroço”, nas traduções não oficiais teve suas palavras traduzidas de forma separada, enquanto que, na tradução editorial, foi traduzida de acordo com o seu significado. Visto o sentido da expressão no jogo ser de uma convocação de caçada a um criminoso ou para proteção de uma Propriedade Livre, a tradução editorial é mais próxima do

sentido expresso no universo do livro. Já o termo *Chiven*, que pode derivar de *chive* (cebolinha), teve o seu significado traduzido de forma literal nas traduções não oficiais, porém, sua classe gramatical foi mudada para um verbo. No livro, o termo possui o significado de uma pessoa covarde, medrosa ou fraca, portanto, o termo escolhido na tradução oficial se adequa melhor e é mais usual na língua de chegada.

4.2.2. Analisando os CSI nas traduções

Para analisar os Itens de Especificidade Cultural de um texto, é preciso determinar uma cultura fonte, na qual esses itens possuem um sentido específico e uma cultura alvo, com um contexto sócio-político-cultural diferente da cultura de partida. Isso pode causar uma assimetria entre o termo original e as suas possíveis traduções.

Ao aplicar essa teoria em um texto de RPG, um problema surgiu: ao invés de ter um par de culturas, um trio foi criado. Ou seja, duas culturas de partida, sendo elas o contexto da língua inglesa e o contexto da língua das fadas, e uma cultura de chegada, que está inclusa no contexto da língua portuguesa e irá representar o universo fantástico, apresentado no livro ao leitor não nativo do inglês. Para resolver o problema metodológico apresentado, levando em conta que a análise nesse trabalho é feita a partir de uma língua apresentada em um universo fictício, o glossário de *Changeling:* The Dreaming será considerado como fonte primária da língua, e não o inglês.

Como visto anteriormente, as três traduções possuem termos que não foram traduzidos. Quando o termo original é mantido, seja por ser um nome próprio ou por empréstimo, a estratégia usada é a Repetição, grau mais estrangeiro da Conservação. Essa estratégia está mais presente nas Traduções 1 e 2, tendo uma porcentagem maior de palavras repetidas do que a Tradução Editorial.

Além da repetição, outra estratégia de conservação encontrada nas três traduções foi a tradução linguística. Com essa estratégia, se traduz de forma literal e denotativa, usando como suporte as traduções pré-estabelecidas na língua de chegada. Esse recurso é usado de forma equilibrada entre as traduções. Termos como *Autumn*, *Commoner* e *Fae* possuem traduções estabelecidas para o português, podendo ser usadas sem prejuízo de entendimento pois, tanto no contexto da língua das fadas, quanto no contexto da língua portuguesa, representam a mesma coisa. Pode-se verificar isso no Quadro 13:

Quadro 13 – Análise da tradução linguística

Original	Tradução Editorial	Tradução 1	Tradução 2
*An Indian Summer entered the **Autumn** of the **commoners** with the **Resurgence**. A flood of Glamour restored many of the old trods and freeholds to their former gloryand awakened many sleeping **fae** to their true natures* (p. 63).	Com o **Ressurgimento**, um veranico se insinuou no **outono** dos **plebeus**. Uma maré de Glamour restaurou a antiga glória de boa parte dos velhos trods e das esquecidas propriedades livres, além de despertar as verdadeiras naturezas de muitas **fadas** adormecidas (p. 63)	Um verão Indiano entrou no **Outono** dos **plebeus** com a **Ressurgência**. Uma inundação de Glamour restaurou muitas das velhas trilhas e domínios a sua antiga glória e acordou muitas **fadas** dormentes para suas naturezas verdadeiras (p. 52).	Um verão Indiano entrou no **Outono** dos **plebeus** com a **Ressurgência**. Uma inundação de Glamour restaurou muitas das velhas trilhas e domínios a sua antiga glória e acordou muitas **fadas** dormentes para suas naturezas verdadeiras (p. 50).

Fonte: Elaborado pela autora.

Os pares *Autumn*/ Outono, *Commoners*/ plebeus, *Fae*/ Fadas e *Resurgence/* Ressurgimento (ou Ressurgência), são usados de forma semelhante nas duas línguas. Os termos *Commoners e Fae* são usados com seus significados literais em todas as traduções, enquanto que os significados pré-estabelecidos de *Autumn* e *Resurgence* são usados dentro do contexto do jogo, apesar de serem traduzidos linguisticamente. O *outono* dos plebeus é usado como uma metáfora, pois chegar ao outono de suas vidas, para os Changeling, é como ver suas *folhas* de magia secando e se decompondo. Já o *Ressurgimento/ Ressurgência* é usado como um marco histórico, de quando os portões de Arcádia abriram uma última vez, fazendo um pouco de Glamour ressurgir no mundo e trazendo de volta para a terra alguns Sidhe (nobres) exilados.

No texto, de forma geral, não foi encontrada a estratégia de conservação Glosa extratextual nem a estratégia intermediária Glosa intratextual. Isso acontece, pois, o livro possui uma leitura dinâmica e esse tipo de explicação dificultaria o acesso rápido à informação. Para suprir a falta das notas e explicações, o livro tem o glossário, elemento paratextual que fornece a maior parte do vocabulário desconhecido ao leitor.

As estratégias de substituição estão mais presentes na Tradução Editorial do que nas demais. Enquanto os tradutores não oficiais optaram por repetir os termos de difícil tradução, Pontoglio optou por domesticar, em algum nível, os que considerou viável. As estratégias de conservação mais utilizadas na tradução editorial são: universalização[27] e naturalização. Vejamos alguns exemplos no Quadro 14:

Quadro 14 – Análise da universalização e da naturalização

Estratégias de substituição	Original	Tradução Editorial	Tradução 1	Tradução 2
Universalização	***Escheat***	Redevances	Escheat	Escheat
	Knarl	Noos	Knarl	Knarl
Naturalização	***Mew***	Cafofo	Mew	Mew
	Sots	Bagres	Beberrão	Beberrão

Fonte: Elaborado pela autora.

Na universalização limitada, o termo original é substituído por outro item que não seja da cultura de chegada; já a universalização absoluta, substitui a palavra da língua de partida por um item, neutro ou com conotação estrangeira. Diferente da estratégia anteriormente apresentada, a Naturalização busca, com a substituição, trazer o CSI para o contexto da cultura de chegada.

Escheat, na linguagem feérica, significa "as maiores leis das fadas". Quando se optou por traduzir o termo por *Redevances*, na tradução editorial, a estratégia de substituição utilizada foi a Universalização. Assim como o CSI anterior, a tradução de *Knarl* corresponde a uma Universalização, pois *Noos*, o termo escolhido por Pontoglio, não remete culturalmente ou linguisticamente à cultura de chegada; adquirindo, assim, um significado próprio no jogo.

[27] Como a diferenciação entre Universalização absoluta ou limitada é dada a partir da substituição de um item por outro – no primeiro caso, remetendo à cultura de partida, e, no segundo, sendo um item neutro –, decidimos não fazer essa distinção na análise. Isso, pois, como a cultura de partida é fictícia e o vocabulário dado sobre ela é limitado, não é possível analisar se o vocabulário traduzido remete à cultura de partida. Assim, classificaremos como universalização a troca de um termo por outro existente, em qualquer cultura que não a de chegada e que tenha adquirido um novo significado no jogo.

Diferente dos termos supracitados, a estratégia de substituição utilizada nas traduções de *Mew* e *Sots* é a Naturalização. O significado do primeiro termo, no glossário, é "uma propriedade livre plebeia, normalmente controlada por uma mixórdia"; já o segundo significa "pessoas normais, 'cabeça-de-bagre' ['*sothead*'] é outro epíteto popular". No primeiro caso, a palavra foi traduzida a partir de seu significado por um termo popular brasileiro: "cafofo". O segundo termo foi traduzido de forma mais literal, levando a língua inglesa, nas traduções não oficiais. Já a Tradução Editorial, assim como no CSI anterior, optou por uma tradução mais marcada culturalmente, partindo do significado de *sothead*[28] e utilizando uma expressão idiomática com sentido parecido na cultura de chegada.

[28] Segundo o site *Oxford Reference* [*online*], um *sothead* é uma pessoa tola [*fool*], simplória [*simpleton*]. Disponível em: <https://goo.gl/DnLSSv>. Acesso em: 09 out. 2017.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente monografia, baseada nas propostas de tradução expressas nos glossários das versões em língua portuguesa do livro *Changeling:* The Dreaming, teve como principal objetivo discutir os diferentes níveis de manipulação dos Itens de Especificidade Cultural (CSI) presentes nas três traduções do livro: a tradução oficial, assinada por Rodrigo Pontoglio, bem como as traduções não oficiais, assinadas pelos fãs Vinícius Farnel e Thiago Coutinho. Além disso, uma discussão acerca da importância dos paratextos e peritextos em um livro de RPG também foi empreendida.

Para realizar a análise dos CSI, foram utilizados os conceitos de estrangeirização e domesticação, de Lawrence Venuti (2008[1995]), combinados com os Itens de Especificidade Cultural na tradução, propostos por Aixelá (1996). Para a análise das franjas textuais, o embasamento teórico foi feito a partir de Genette (2009), com a contribuição de Bettocchi e Klimick (2004) acerca da importância das imagens nos livros de RPG.

A primeira constatação feita, durante a análise, foi sobre a similaridade entre as duas traduções realizadas pelos fãs. A partir da comparação entre os glossários, em forma de tabela (Apêndice), foi constatado que o texto de uma tradução foi reaproveitado na outra, havendo poucas modificações entre elas, principalmente no quesito de formatação. Não foi possível encontrar informações concretas sobre a data das traduções, nem informações sobre os tradutores. Essa característica, comum a textos não oficiais, não nos possibilitou saber qual dos tradutores reutilizou o texto. Apesar disso, nomeamos a tradução de Farnel como Tradução 1 e a de Coutinho como Tradução 2, para propósitos didáticos.

Sobre as franjas textuais, a principal conclusão que chegamos, a partir da análise, foi que, dependendo do gênero analisado, elementos que estão “nas margens” do texto podem adquirir características peritextuais ou paratextuais diferentes. Por exemplo, um Sumário e um Índice Analítico, que em um livro acadêmico seriam considerados peritextuais, em um livro de RPG são paratextos importantes, pois, sem eles, a leitura não-linear seria dificultada. Além disso, foi possível observar, também, que as traduções não oficiais não possuem todos os peritextos e paratextos que a tradução editorial possui (Quadro 5). A Tradução 1, apesar de utilizar imagens diferentes da Tradução Oficial, possui apenas dois elementos paratextuais ao menos em relação ao original (índice analítico e mapa). Já a Tradução 2 não possui quatro deles (Ilustrações, Índice Analítico, Mapa de Concórdia e Sumário), além de não apresentar, também, os elementos peritextuais (capa e contracapa). Acreditamos que a Tradução 2 tenha o objetivo de disponibilizar um material de fácil acesso e de impressão barata para aqueles que

não podem pagar pelo livro original, por isso, não possui algumas das franjas textuais apresentadas na tradução editorial.

A tradução de Pontoglio possui um elemento paratextual ausente tanto no original (em inglês) quanto nas traduções feitas por fãs: um prefácio do tradutor. Foi esse elemento, com suas particularidades sobre a tradução ficcional, que sedimentou a escolha do livro para a nossa análise. O paratexto é intitulado "Um prefácio banal" e aborda as dificuldades enfrentadas ao traduzir um livro de fantasia.

> Verter para o português todo um vocabulário relacionado à cultura feérica é uma verdadeira demanda. Na maioria dos casos, não existem traduções consagradas nem equivalentes folclóricos aceitáveis em língua portuguesa. [...] As soluções possíveis seriam cunhar neologismos ou manter os termos e as expressões no idioma original. A primeira saída sacrificaria as referências culturais, e [...] A segunda sacrificaria um pouco a compreensão. [...] Com raríssimas exceções, mantivemos os nomes próprios no idioma original, mesmo quando eram absolutamente traduzíveis [...] (HAGEN *et al*., 2005, p. 2-3).

O tradutor comenta sobre a dificuldade que teve ao passar uma cultura fictícia para uma língua que não possuía equivalentes aceitáveis ou traduções consagradas. Por isso, teve de optar por manipular o texto – ora tendendo mais para a estrangeirização, ora tendendo mais para a domesticação – para traduzir esses termos excêntricos (para nós, CSI) de forma compreensível. Além de discutir as dificuldades, o prefácio também foi utilizado para explicar algumas escolhas tradutórias e para esclarecer questões sobre o cenário em si. Essas explicações não foram feitas em notas, ao longo do texto, pois: "por se tratar de um manual de RPG – algo que nenhum Narrador ou jogador lê linearmente –, as notas teriam de ser inseridas e reinseridas à primeira aparição do termo em cada capítulo" (HAGEN *et al.*, 2005, p. 2). Ou seja, pensando não somente na tradução, mas também na leitura desse gênero específico de narrativa, as notas mais importantes foram condensadas no prefácio.

Para analisar o grau de manipulação dos CSI, o glossário, presente tanto no original quanto na tradução, foi utilizado. A escolha desse recorte foi feita devido à presença de termos específicos de uma cultura em um glossário. Acreditamos que esses termos, muitas vezes, apresentam dificuldade no momento da tradução. Ao combinar os conceitos de Venuti (2008[1995]) e a teoria de Aixelá (1996), conseguimos discutir não somente a tendência geral de tradução, mas o quão manipulado um texto foi ao ser traduzido.

Com a análise realizada no terceiro capítulo, chegamos à conclusão que nenhuma das três traduções apresentam características extremas de domesticação. Mesmo a Tradução

Oficial, que apresentou uma maior quantidade de estratégias de conservação, usou principalmente universalização e naturalização, sem excluir CSI ou criar termos mais familiares à cultura de chegada. Sendo assim, em comparação, a tradução editorial possui um nível de manipulação textual mais *domesticador*, enquanto as os tradutores não oficiais optaram por estratégias mais *estrangeirizadoras*. Apesar desse traço geral de cada uma delas, todas as traduções utilizaram tanto estratégias de conservação quanto de substituição para a tradução dos CSI.

Ao fazer a análise dos CSI escolhidos, enfrentamos um dilema na escolha da cultura fonte. O livro apresenta todo um universo fictício, de forma que nos deparamos com duas culturas de partida, sendo elas: o contexto da língua inglesa e o contexto da língua das fadas. Além das duas, tivemos de pensar, também, na cultura de chegada, que está inclusa no universo da língua portuguesa e irá representar o mundo fantástico ao leitor não nativo do inglês. A tradução dos CSI representa um desafio, mesmo quando há somente uma cultura de partida. Em nosso caso, a presença de duas culturas – uma geograficamente distante e uma ficcional – representou um desafio para os tradutores. A partir dessa questão, chegamos a uma conclusão sobre qual caminho tomar. O glossário de *Changeling*: The Dreaming foi considerado como fonte primária da língua, e não o inglês. Essa decisão foi tomada, pois, como o objeto de análise aqui é referente à cultura feérica, acreditamos que seus significados primordiais também deviam levar em conta essa cultura e não a língua de partida na qual o livro foi escrito.

Esse trabalho foi uma dentre diversas possibilidades de estudos acerca da tradução e os universos do RPG. Levando em conta o tempo hábil que tivemos para fazer a análise, optamos pela proposta mais concisa que possibilitasse uma discussão cultural e literária de uma tradução de RPG. No entanto, no futuro, pretendemos analisar o lugar dos livros de RPG traduzidos no polissistema literário e a pertinência (ou não) de se introduzir esse estilo narrativo na categoria “literatura”. Um estudo acerca dos RPG’s nacionais e a dificuldade em entrar nessa indústria por meios editoriais, levando em conta o aumento das autopublicações, também é um caminho interessante a ser tomado para aqueles que se interessam pelo *role-playing game*; assim como estudar polissistemas específicos, como o de Juiz de Fora, que possui não só uma comunidade grande de jogadores, mas também uma editora de RPG nacional e um grupo de estudos sobre RPG na UFJF.

Acreditamos, também, que parcerias devem ser traçadas. Durante a pesquisa teórica para essa monografia, encontramos trabalhos[29] que abrangem o RPG como ferramenta de ensino de diversas disciplinas, análises sobre a importância das ilustrações no jogo e manuais de como narrar de forma criativa uma aventura. Porém, não encontramos, por exemplo, estudos que levassem em conta o RPG como uma ferramenta para o ensino de línguas, ou que analisassem traduções de manuais de RPG. Esse é apenas o primeiro passo para um campo profícuo de análise narrativa.

[29] *Cf.* Fujii (2011), Disponível em: <https://goo.gl/2XJucU>; Bettocchi & Klimick (2004), disponível em: <https://goo.gl/SPqzU5> ; Oliveira (s.d.), disponível em: <https://goo.gl/XMVLUJ>, entre outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTOCCHI, E. **Role-playing game:** Um jogo de interpretação visual de gênero. 155 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Faculdade de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

_____.; KLIMICK, C. Convergências e divergências em ilustrações de RPG. In: III Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Trompe L'Oeil, 2004, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível, PUC-Rio, 2004.

FILHO, R. A. J. **O Livro de Role-playing game:** uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, UNIRIO, 2014.

HAGEN, M. R., *et al*. **Changeling**: The Dreaming. Georgia: White Wolf Publishing, Inc., 1997.

_____. **Changeling**: O Sonhar. Trad. Rodrigo Pontoglio. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Changeling**: O Sonho. Trad. Thiago Coutinho. Disponível em: <https://goo.gl/4CKfgT>. Acesso: 27 out. 2017.

_____. **Changeling**: O sonhar. Trad. Vinícius Farnel. Disponível em: <https://goo.gl/a67J7w>. Acesso: 27 out. 2017.

HITCHENS, M.; DRACHEN, A. The Many Faces of Role-Playing Games. **International Journal of Role-Playing**, Issue 1, p. 3-21, 2008. Disponível em: < https://goo.gl/bnFkqr >. Acesso: 25 out. 2017.

LOURENÇO, C. E. **Mini Gurps O Resgate de Retirantes**: uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. São Paulo: Devir, 2003.

OLIVEIRA, G. R. de. **A forja da alma:** narrativas de docentes–mestres de jogos de RPG. 2012. 116 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Programa de Pós-Graduação em Educação, Instituto de Ciências da Educação, Belém, 2012.

PEREIRA, C. E. K.. TNI. Técnicas para Narrativas Interativas. **Boletim Técnico do SENAC**, v. 33, p. 72-85, 2007.

SCHMIT, W. L.; MARTINS, J. B.; FERREIRA, T. L.. Role-playing games and education in Brazil: how we do it. In: HOLTER, Matthijs; FATLAND, Eirik; TOMTE, Even. (Orgs.). **Larp, the Universe and Everything**. Oslo: Knutepunkt, 2009, v. 1, p. 75-96.

APÊNDICE – COMPARAÇÃO DOS GLOSSÁRIOS

Original	Definição	Tradução Editorial	Definição	Tradução V. Farnel	Definição	Tradução T. Coutinho	Definição
Arcadia	The land of the fae; the home of all faeries	**Arcádia**	A terra das fadas; a pátria de todas as fadas no Sonhar	**Arcádia**	A terra das fadas; o lar de todas as fadas no Sonho.	**Arcádia**	A terra das fadas; o lar de todas as fadas no Sonho.
Arts	The ways of shaping Glamour.	**Artes**	Os métodos empregados para dar forma ao Glamour.	**Artes**	Os meios de moldar Glamour.	**Artes**	Os meios de moldar Glamour.
Autumn	The modern age.	**Outono**	A idade contemporânea.	**Outono**	A era moderna.	**Outono**	A era moderna.
Balefire	The fire that is the focus of Glamour in a freehold.	**Lumeeira**	A fogueira que serve como o foco de Glamour de uma propriedade livre.	**Balefire**	O fogo que é o foco de Glamour em um Domínio.	**Balefire**	O fogo que é o foco de Glamour em um Domínio.
Bedlam	A kind of madness that falls upon changelings who stray too far from the mortal world.	**Desvario**	Uma espécie de loucura que acomete os changelings que se afastam demais do mundo mortal.	**Tumulto**	Uma espécie de loucura que recai em changelings que ficam muito distanciados do mundo mortal.	**Tumulto**	Uma espécie de loucura que recai em changelings que ficam muito distanciados do mundo mortal.
Banality	Mortal disbelief, as it affects changelings and their Glamour.	**Banalidade**	A descrença dos mortais que afeta os changelings e seu Glamour.	**Banalidade**	Descrença mortal, como ela afeta os changelings e seu Glamour.	**Banalidade**	Descrença mortal, como ela afeta os changelings e seu Glamour.
Bunk	The price Glamour exacts for its power.	**Peta**	O preço que o Glamour cobra por seu poder	**Bunk**	O preço que o Glamour pede porseu poder	**Bunk**	O preço que o Glamour pede por seu poder.
Cantrip	A spell created through Glamour by using a combination of Arts and Realms.	**Truque**	Um feitiço criado com Glamour usando-se uma combinação de Artes e Alçadas.	**Cantrip**	Uma mágica criada através de Glamour usando-se uma combinação de Artes e Reinos.	**Cantrip**	Uma mágica criada através de Glamour usando-se uma combinação de Artes e Reinos.
Champion	A warrior chosen by one of higher rank to fight in his stead. A champion always wears the token of his patron, which he keeps if he wins the duel.	**Campeão**	Um guerreiro escolhido por alguém de posição mais elevada para lutar em seu lugar. O campeão sempre usa o símbolo de seu patrono e o guardará consigo se vencer o duelo.	**Campeão**	Um guerreiro escolhido por alguém de posição maior para lutar em seu lugar. Um campeão sempre usa um símbolo de seu patrão, que ele mantém se ganhar o duelo.	**Campeão**	Um guerreiro escolhido por alguém de posição maior para lutar em seu lugar. Um campeão sempre usa um símbolo de seu patrão, que ele mantém se ganhar o duelo.
Changeling	A fae who has taken on mortal form in order to survive on Earth.	**Changeling**	Uma fada que assumiu a forma mortal para sobreviver na terra.	**Changeling**	Uma fada que tomou a forma mortal para sobreviver na Terra.	**Changeling**	Uma fada que tomou a forma mortal para sobreviver na Terra.
Childling	A child who has come fully into his changeling nature; this lasts until he becomes a wilder, around 13 years of age. Childlings are known for their innocence and affinity with Glamour, and are well-protected by other changelings.	**Infante**	Uma criança que desenvolveu plenamente sua natureza de changeling. Esta fase dura até o changeling se tornar um Estouvado, por volta dos treze anos de idade. Os infantes são conhecidos por usa inocência e sua afinidade com o Glamour e são protegidos por outros Changelings.	**Childling**	Uma criança que veio totalmente a sua natureza changeling; isso dura até ela se tornar umwilder, por volta dos 13 anos de idade. Childlings são conhecidos por sua inocência e afinidade com Glamour, e são bem protegidos por outros changelings.	**Childling**	Uma criança que veio totalmente a sua natureza changeling; isso dura até ela se tornar um wilder, por volta dos 13 anos de idade. Childlings são conhecidos por sua inocência e afinidade com Glamour, e são bem protegidos por outros changelings.
Chimera	A bit of dream made real; unseen by mortals, chimera are part of the enchanted world. Chimera may be objects or entities.	**Quimera**	Um pedaço de sonho transformado em realidade; invisível aos mortais, as quimeras fazem parte do mundo encantado. As quimeras podem ser objetos ou entidades.	**Quimera**	Um pedaço do Sonho feito real; invisível para os mortais, quimeras são partes do mundo encantado. Quimeras podem ser objetos ou entidades.	**Quimera**	Um pedaço do Sonho feito real; invisível para os mortais, quimeras são partes do mundo encantado. Quimeras podem ser objetos ou entidades.
Commoner	Any of the changeling kith who are not sidhe.	**Plebeu/Plebéia**	Qualquer changeling de um kith que não seja sidhe.	**Plebeu**	Qualquer kith changeling que não os sidhe.	**Plebeu**	Qualquer kith changeling que não os sidhe.

Dauntain	Faerie-hunters, deeply twisted by Banality.	**Dauntain**	Caçadores de fadas, profundamente deformados pela Banalidade.	**Dauntain**	Caçadores de fadas, muito alterados pela Banalidade.	**Dauntain**	Caçadores de fadas, muito alterados pela Banalidade.
Deep Dreaming, The	The furthest reaches of the Dreaming. The most powerful Dream Realms, such as Arcadia, exist here	**Sonhar Profundo, o**	Os mais distantes rincões do Sonhar, entre os quais se encontram os mais poderosos Reinos Oníricos, como Arcádia, por exemplo.	**Sonho Profundo, O**	O mais profundo alcance do Sonho. Os mais poderosos Reinos dos Sonhos, como Arcádia, existem aqui.	**Sonho Profundo, O**	O mais profundo alcance do Sonho. Os mais poderosos Reinos dos Sonhos, como Arcádia, existem aqui.
Dreaming, the	The collective dreams of humanity. Changelings often travel in these realms both to seek adventure and to gather the raw dreamstuff that can be used in crafting chimera.	**Sonhar, o**	O conjunto dos sonhos da humanidade. Os changelings costumam percorrer esses reinos tanto em busca de aventuras quanto da matéria prima onírica que pode ser usada para criar quimeras.	**Sonho, O**	Os sonhos coletivos da humanidade. Changeling normalmente viajam nesses reinos tanto para procurar aventura e para conseguir a matéria prima dos sonhos que pode ser usada para se fazer quimeras.	**Sonho, O**	Os sonhos coletivos da humanidade. Changeling normalmente viajam nesses reinos tanto para procurar aventura e para conseguir a matéria prima dos sonhos que pode ser usada para se fazer quimeras.
Dreamrealms	The lands comprising Arcadia and the other realms of the Dreaming.	**Reinos Oníricos**	As terras que abrangem Arcádia e os outros reinos do Sonhar.	**Reino dos Sonhos**	As áreas compreendendo Arcádia e os outros reinos do Sonho.	**Reino dos Sonhos**	As áreas compreendendo Arcádia e os outros reinos do Sonho.
Enchant	To imbue a mortal with the power to see the faerie realm.	**Encantar**	Dar ao mortal o poder de enxergar o reino das fadas	**Encantar**	Imbuir um mortal com o poder de ver o reino das fadas.	**Encantar**	Imbuir um mortal com o poder de ver o reino das fadas.
Escheat	The highest faerie laws.	**Redevances**	As maiores leis das fadas.	**Escheat**	As maiores leis das fadas.	**Escheat**	As maiores leis das fadas.
Fae, Faerie	A being indigenous to the Dreaming (though not always a current resident thereof).	**Fada**	Uma criatura do Sonhar (apesar de nem sempre se tratar de um habitante efetivo desse reino).	**Fada**	Um ser do Sonho (apesar de nem sempre um residente).	**Fada**	Um ser do Sonho (apesar de nem sempre um residente).
Fae Mien	A changeling's faerie visage, visible only to other changelings and enchanted beings.	**Semblante Feérico**	A aparência feérica de um changeling que só outros changelings ou seres encantados conseguem enxergar.	**Fae Mien**	A aparência fada de um changeling, visível apenas para outros changelings e seres encantados.	**Fae Mien**	A aparência fada de um changeling, visível apenas para outros changelings e seres encantados.
Far Dreaming, The	The Far Dreaming is only attainable through the Near Dreaming. Many Dreamrealms exist here.	**Sonhar Distante, o**	Só é possível chegar ao Sonhar Distante pelo Sonhar Próximo. Existem muitos Reinos Oníricos nesta região.	**Sonho Distante, O**	O Sonho Distante só é alcançável através do Sonho Próximo. Muitos Reinos dos Sonhos existem aqui.	**Sonho Distante, O**	O Sonho Distante só é alcançável através do Sonho Próximo. Muitos Reinos dos Sonhos existem aqui.
Fathom	A deep-seeking, protracted use of the Art of Soothsay. Also called the Taghainn.	**Aprofundamento**	O uso demorado e perscrutador da arte do Vaticínio. Também chamado de Taghairm	**Sondar**	Uma busca profunda, uso da Arte de Adivinhação. Também chamado de Taghairm.	**Sondar**	Uma busca profunda, uso da Arte de Adivinhação. Também chamado de Taghairm.
Fior	A contest, the point of which is to determine lustice.	**Fior**	Uma disputa cuja finalidade é determinar a qual das partes cabe a razão.	**Fior**	Um campeonato, o ponto que é usado para determinar justiça.	**Fior**	Um campeonato, o ponto que é usado para determinar justiça.
Fledge	A newly awakened changeling of any age.	**Novato**	Um changeling recém-desperto de qualquer idade.	**Novato**	Um changeling recém acordado de qualquer idade.	**Novato**	Um changeling recém acordado de qualquer idade.
Freehold	A place that is infused with Glamour. Important to all changelings, freeholds are proof against Banality - for a time.	**Propriedade Livre**	Um lugar cheio de Glamour. Importantes para todos os changelings, as propriedades livres são à prova de Banalidade... Durante algum tempo.	**Domínio**	Um lugar que imbuído de Glamour. Importante para todos os Changelings, domínios são a prova de Banalidade por algum tempo.	**Domínio**	Um lugar que imbuído de Glamour. Importante para todos os Changelings, domínios são a prova de Banalidade por algum tempo.

Gallain	1) "The Outsiders," those who may be Kithain but whose origins, customs and magical ways are not understood. 2) Any inscrutable creature of the Dreaming.	**Gallain**	1) "Os Forasteiros", aqueles que talvez sejam kithain, apesar de suas origens, costumes e métodos mágicos a serem compreendidos. 2) Qualquer criatura inescrutável do Sonhar.	**Gallian**	1) "Os Forasteiros," aqueles que podem ser Kithain mas que origens, costumes e caminhos mágicos não são compreendidos. 2) Qualquer criatura impenetrável do Sonho.	**Gallian**	1) "Os Forasteiros," aqueles que podem ser Kithain mas que origens, costumes e caminhos mágicos não são compreendidos. 2) Qualquer criatura impenetrável do Sonho.
Glamour	The living force of the Dreaming; changeling magic.	**Glamour**	A força viva do sonhar; a magia dos changelings.	**Glamour**	A força viva do Sonho; mágica changeling.	**Glamour**	A força viva do Sonho; mágica changeling.
Grump	A changeling of elder years, usually beginning at about the age of 25. Very few changelings reach this age - most succumb to Banality long before.	**Rezingão**	Um changeling de idade avançada, em geral, com mais de 25 anos. Pouquíssimos changelings chegam a essa idade, pois a maioria sucumbe à banalidade muito antes disso.	**Grump**	Um changeling de idade avançada, normalmente começando aos 25 anos. Muitos poucos changelings alcançam tal idade a maioria sucumbe a Banalidade muito antes.	**Grump**	Um changeling de idade avançada, normalmente começando aos 25 anos. Muitos poucos changelings alcançam tal idade a maioria sucumbe a Banalidade muito antes.
Hue and Cry	1) A hunt called out against a criminal. 2) The call of all changelings to come and defend a freehold.	**Clamor Público**	1) A convocação de uma caçada a um criminoso; 2) A convocação de todos os Changelings para virem defender uma propriedade livre.	**Corar e Chorar**	1) Uma caçada contra um criminoso. 2) O chamado para todos os changelings virem defender um domínio.	**Corar e Chorar**	1) Uma caçada contra um criminoso. 2) O chamado para todos os changelings virem defender um domínio.
Kin	Human relatives of a changeling who do not possess faerie blood.	**Kin**	Os parentes humanos de um changeling que não possuem sangue de fada	**Parentes**	Pais humanos de um changeling que não tem sangue de fada.	**Parentes**	Pais humanos de um changeling que não tem sangue de fada.
Kinain	Human kinfolk of a changeling who possess faerie blood and frequently have strange magical "gifts" because of it.	**Kinain**	Os parentes humanos de um changeling que possuem sangue de fada e geralmente apresentam "dons" mágicos e estranhos por causa disso.	**Kinain**	Parentes humanos de um changeling que possuem sangue de fada e freqüentemente tem estranhos "dons" mágicos por causa disso.	**Kinain**	Parentes humanos de um changeling que possuem sangue de fada e freqüentemente tem estranhos "dons" mágicos por causa disso.
Kith	All the changelings of a kind, or race. One's kith determines the nature of one's faerie guise and soul.	**Kith**	Todos os changelings de uma espécie ou raça. O kith determina a natureza da aparência feérica e da alma de um changeling.	**Kith**	Todos os changelings de um tipo, ou raça. O Kith de alguém determina a aparência e a natureza da alma changeling.	**Kith**	Todos os changelings de um tipo, ou raça. O Kith de alguém determina a aparência e a natureza da alma changeling.
Kithain	Changelings' self-referential term.	**Kithain**	É como os changelings se referem a si próprios	**Kithain**	Termo auto referencial dos changelings.	**Kithain**	Termo auto referencial dos changelings.
Liege	One's sworn noble sovereign, whether baron, count, duke or king.	**Suserano**	O soberano a quem alguém deve lealdade, seja este barão, conde, duque ou rei.	**Senhor**	Soberano nobre a qual alguém fez votos, seja ele conde, duque ou rei.	**Senhor**	Soberano nobre a qual alguém fez votos, seja ele conde, duque ou rei.
Long Winter, the	The prophesied eradication of all Glamour.	**Longo Inverno, o**	A profecia da erradicação de todo o Glamour.	**Longo Inverno, O**	A erradicação profetizada de todo Glamour.	**Longo Inverno, O**	A erradicação profetizada de todo Glamour.
Mists, the -	A metaphysical curtain of humanity's collective disbelief. The Mists are responsible for the following: 1)The tendency of mortals to forget the effects of Glamour and the presence of changelings after a very short time; 2) The tendency of Banality-tainted changelings to forget their faerie lives.	**Brumas, as**	a cortina metafísica formada pela descrença da humanidade. As Brumas são responsáveis: 1) pela tendência dos mortais de esquecer os efeitos do Glamour e a presença dos changelings após um breve período de tempo; 2)pela tendência dos changelings contaminados pela Banalidade de esquecer suas vidas como Fada	**Névoa, A**	Uma cortina metafísica da descrença humana. A Névoa são responsáveis pelo seguinte: 1) A tendência dos mortais em esquecer os efeitos do Glamour e a presença de changelings em pouco tempo; 2) A tendência de changelings maculados com Banalidade em esquecer suas vidas como fadas.	**Névoa, A**	Uma cortina metafísica da descrença humana. A Névoa são responsáveis pelo seguinte: 1) A tendência dos mortais em esquecer os efeitos do Glamour e a presença de changelings em pouco tempo; 2) A tendência de changelings maculados com Banalidade em esquecer suas vidas como fadas.

Mortal Seeming	The mortal appearance of a changeling. This is how mortals perceive a changeling.	**Aspecto Mortal**	A aparência mortal de um changeling. É assim que os mortais vêem um changeling.	**Aparência Mortal**	A aparência mortal de um changeling. É assim que os mortais percebem um changeling.	**Aparência Mortal**	A aparência mortal de um changeling. É assim que os mortais percebem um changeling.
Motley	A family or gang of commoners.	**Mixórdia**	Uma família ou uma turma de plebeus.	**Motley**	Uma família ou gangue de plebeus.	**Motley**	Uma família ou gangue de plebeus.
Near Dreaming, The	The realm of the Dreaming most easily assessable from Earth, usually by a trod.	**Sonhar Próximo, o**	O reino do sonhar de mais fácil acesso a partir da Terra, geralmente por meio de um trod.	**Sonho Próximo, O**	O reino do Sonho mais acessível da Terra, normalmente por um portão.	**Sonho Próximo, O**	O reino do Sonho mais acessível da Terra, normalmente por um portão.
Noble	Any changeling raised to noble title; although nobles are traditionally sidhe, lately commoners have begun receiving noble positions.	**Nobre**	Qualquer changeling com um título de nobreza. Embora os nobres tradicionalmente sejam sidhe, os plebeus ultimamente começaram a ser agraciados com posições nobres.	**Nobre**	Qualquer changeling com um título de nobreza; apesar de nobres serem tradicionalmente sidhe, ultimamente plebeus começaram a receber posições nobres.	**Nobre**	Qualquer changeling com um título de nobreza; apesar de nobres serem tradicionalmente sidhe, ultimamente plebeus começaram a receber posições nobres.
Oathbond	The mystical bond created by the swearing of an oath.	**Penhor**	O vínculo místico criado por um juramento	**Jura**	O laço místico criado fazendo-se um juramento.	**Jura**	O laço místico criado fazendo-se um juramento.
Realms	The five aspects of the world with which changelings have affinity.	**Alçadas**	Os cinco aspectos do mundo com os quais os changelings têm afinidade.	**Reinos**	Os cinco aspectos do mundo com os quais os changelings tem afinidade.	**Reinos**	Os cinco aspectos do mundo com os quais os changelings tem afinidade.
Resurgence, The	The time when the sidhe returned in 1969.	**Ressurgimento, o**	O momento de volta dos sidhe em 1969.	**Ressurgência, A**	Quando os sidhe retornaram em 1969.	**Ressurgência, A**	Quando os sidhe retornaram em 1969.
Retainers	Any servants of a liege.	**Servos**	Quaisquer servos de um suserano.	**Servos**	Quaisquer servos de um senhor.	**Servos**	Quaisquer servos de um senhor.
Saining	"The Naming"; a ritual performed on a newly awakened changeling to determine his kith, his True Name and his place in the Dreaming.	**Consignação**	"O Registro" ou a nomeação; ritual realizado para determinar o kith, o Nome Verdadeiro e o devido lugar de um Changeling no Sonhar.	**Saining**	"A Nomeação"; um ritual feito em um changeling recém acordado para determinar seu kith, seu Nome Verdadeiro e seu lugar no Sonho.	**Saining**	"A Nomeação"; um ritual feito em um changeling recém acordado para determinar seu kith, seu Nome Verdadeiro e seu lugar no Sonho.
Shattering, The	The time when the last sidhe departed and the last trods to Arcadia closed.	**Fragmentação, a**	O momento em que os últimos sidhe partiram e os últimos trods para Arcádia se fecharam.	**Despedaçar, O**	Quando os últimos sidhe partiram e os últimos portões para Arcádia se fecharam.	**Despedaçar, O**	Quando os últimos sidhe partiram e os últimos portões para Arcádia se fecharam.
Sundering, The	The time when humanity first began to turn away from their dreams; the Iron Age.	**Separação, a**	O momento em que a humanidade começou a se afastar dos próprios sonhos; a Idade de Ferro.	**Separação, A**	Quando a humanidade começou a se afastar dos sonhos; a Idade do Ferro.	**Separação, A**	Quando a humanidade começou a se afastar dos sonhos; a Idade do Ferro.
Tara-Nar	The great freehold castle of High King David. Beneath it is the Well of Fire, from which all balefire comes.	**Tara-Nar**	O imponente castelo e propriedade livre do Grande Rei David. Sob o mesmo se encontra a fonte do Fogo, de onde provem todas as lumeeiras.	**Tara-Nar**	O grande domínio castelo de Grande Rei David. Abaixo dele está o Poço de Fogo, de onde todos os balefires vem.	**Tara-Nar**	O grande domínio castelo de Grande Rei David. Abaixo dele está o Poço de Fogo, de onde todos os balefires vem.
Time of Legends	The age when magical powers ran free in the world.	**Era das Lendas**	a época em que a magia estava à solta no mundo.	**Tempo de Lendas**	A época em que os poderes mágicos corriam livres pelo mundo.	**Tempo de Lendas**	A época em que os poderes mágicos corriam livres pelo mundo.
Trods	Magical gateways, faerie roads; some lead to other freeholds, some to the Dreaming itself.	**Trods**	Portais mágicos, estradas feéricas; alguns deles unem propriedades livres, outros levam ao próprio Sonhar.	**Trilhas**	Passagens mágicas, estradas de fadas; alguns levam para outros domínios, alguns para o Sonho.	**Trilhas**	Passagens mágicas, estradas de fadas; alguns levam para outros domínios, alguns para o Sonho.
Tuatha De Danann	The mysterious progenitors of the fae.	**Tuatha De Danann**	Os misteriosos progenitores das fadas	**Tuatha De Danann**	Os misteriosos progenitores das fadas.	**Tuatha De Danann**	Os misteriosos progenitores das fadas.

Vellum	A specially preserved chimerical hide on which changeling scribes write.	**Velino**	Couro quimérico especialmente preservado sobre o qual escrevem os escribas entre os changelings	**Vellum**	Uma pele quimérica especialmente preservada nas quais escribas changeling escrevem.	**Vellum**	Uma pele quimérica especialmente preservada nas quais escribas changeling escrevem.
Wilder	A changeling of adolescent years, usually from age 13 to age 25. Known for their wild undertakings and loose tempers, wilders are the most common changelings.	**Estouvado**	Um changeling entre os treze e os 25 anos. Conhecidos por seus empreendimentos tempestuosos e pela imapciência, os estouvados são os changelings mais comuns.	**Wilder**	Um changeling adolescente, normalmente entre 13 e 25 anos de idade. Conhecidos por suas ações selvagens e temperamento forte, wilders são os changelings mais comuns.	**Wilder**	Um changeling adolescente, normalmente entre 13 e 25 anos de idade. Conhecidos por suas ações selvagens e temperamento forte, wilders são os changelings mais comuns.
Yearning	Also called "the Gloomies," the Yearning is the utter longing for Arcadia that overcomes grumps as Banality encroaches upon them.	**Nostalgia**	Também chamada de "as Saudades", a Nostalgia é a absoluta ânsia por Arcádia que domina os rezingões à medida que a Banalidade os invade.	**Anseio**	Também chamado de "os Melancólicos," o Anseio é o desejo total por Arcádia que toma conta dos grumps conforme a Banalidade os invade.	**Anseio**	Também chamado de "os Melancólicos," o Anseio é o desejo total por Arcádia que toma conta dos grumps conforme a Banalidade os invade.
Churl	A vassal; insulting if used to describe a noble.	**Vilão**	Um vassalo. É ofensivo se usado para descrever um nobre	**Churl**	Um súdito; insultoso se usado para descrever um nobre.	**Churl**	Um súdito; insultoso se usado para descrever um nobre.
Codger	A word for grump.	**Gagá**	Outro termo para rezingão	**Codger**	Uma palavra para grump.	**Codger**	Uma palavra para grump.
Callowfae	Self-absorbed faeries with no purpose higher than that of play; often said in reference to childlings, insulting if used to describe any other changelings.	**Fadinhas**	Fadas egocêntricas cujo o único propósito é brincar. Geralmente é empregado para fazer referência aos infantes, o termo é ofensivo se usado para descrever qualquer outro changeling.	**Callowfae**	Fadas preocupadas com sigo mesmas com nenhum propósito maior do que brincar; normalmente usado em referência a childlings, insultoso se usado para descrever qualquer outro changeling.	**Callowfae**	Fadas preocupadas com sigo mesmas com nenhum propósito maior do que brincar; normalmente usado em referência a childlings, insultoso se usado para descrever qualquer outro changeling.
Chiven	Craven, cowardly or wimpy.	**Poltrão**	Covarde, medroso ou fraco.	**Cebolar**	Suplicar, covardemente ou com medo.	**Cebolar**	Suplicar, covardemente ou com medo.
Chummery	A particularly hospitable freehold.	**República**	Uma propriedade livre particularmente hospitaleira.	**Chummery**	Um domínio particularmente hospitaleiro.	**Chummery**	Um domínio particularmente hospitaleiro.
Cozen	To cheat someone or steal something.	**Tungar**	Enganar alguém ou roubar algo.	**Cozen**	Trapacear alguém ou roubar algo.	**Cozen**	Trapacear alguém ou roubar algo.
Fancypants	A nickname for sidhe or any self-absorbed noble.	**Janota**	Apelido de um sidhe ou qualquer nobre egocêntrico.	**Calça-Estranha**	Um apelido para os sidhe ou qualquer nobre preocupado com sigo mesmo.	**Calça-Estranha**	Um apelido para os sidhe ou qualquer nobre preocupado com sigo mesmo.
Foredoom	When a use of Soothsay prophesies very bad news.	**Agourar**	Diz-se quando o Vaticínio prevê más novas.	**Destruição Futura**	Quando o uso de Adivinhação indica notícias muito más.	**Destruição Futura**	Quando o uso de Adivinhação indica notícias muito más.
Jimp	To create a faerie token or charm.	**Jimpar**	Criar um símbolo ou amuleto feérico.	**Jimp**	Criar uma lembrança ou um encanto de fada.	**Jimp**	Criar uma lembrança ou um encanto de fada.
Mew	A commoner freehold, typically controlled by a motley.	**Cafofo**	Uma propriedade livre plebéia, normalmente controlada por uma mixórdia.	**Mew**	Um domínio plebeu, tipicamente controlado por um motley.	**Mew**	Um domínio plebeu, tipicamente controlado por um motley.
Mux	To really screw up something; to add chaos and disorganization to things. "You really muxed things up this time!"	**Detonar**	Estragar tudo *para valer* , gerar o caos e a desogarnização. "Você realmente detonou com tudo dessa vez"	**Mux**	Realmente estragar algo; adicionar caos e desorganização as coisas. "Você realmente muxou as coisas dessa vez!"	**Mux**	Realmente estragar algo; adicionar caos e desorganização as coisas. "Você realmente muxou as coisas dessa vez!"
Sots	Mundane people; "sothead" and "sot-brain" are popular epithets.	**Bagres**	Pessoas normais, "cabeça-de-bagre" é outro epíteto popular.	**Beberrão**	Pessoas mundanas; "cabeça bêbada" e "cérebro bêbado" são apelidos comuns.	**Beberrão**	Pessoas mundanas; "cabeça bêbada" e "cérebro bêbado" são apelidos comuns.

Crepusc	The period at the end of any faerie festival when activities have begun to die down, but the night is not yet over. It is said to be a particularly mystical time, when the perceptive will discover many secrets.	**Crepusco**	O período ao fim de qualquer festival feérico, quando as atividades começam a esmorecer, mas a noite não está terminada. É costume dizer que se trata de um momento particularmente místico, quando os perspicazes podem descobrir muitos segredos.	**Crepusc**	O período ao final de qualquer festividade quando as atividades começaram a diminuir, mas a noite ainda não acabou. Dizem que é uma ocasião particularmente mística, quando os perceptivos irão descobrir muitos segredos.	**Crepusc**	O período ao final de qualquer festividade quando as atividades começaram a diminuir, mas a noite ainda não acabou. Dizem que é uma ocasião particularmente mística, quando os perceptivos irão descobrir muitos segredos.
Clarion	A call to war made by a noble to his vassals.	**Clarinada**	Uma convocação à Guerra, feita por um nobre a seus vassalos.	**Clarion**	Um chamado para guerra feito por um nobre a seus súditos.	**Clarion**	Um chamado para guerra feito por um nobre a seus súditos.
Covey	A group of changelings united by an oathbond.	**Ninhada**	Um grupo de changelings unidos por penhor.	**Covey**	Um grupo de changelings unidos por um juramento.	**Covey**	Um grupo de changelings unidos por um juramento.
Chrysalis	The dawn of fae consciousness, the great awakening into one's changeling nature.	**Crisálida**	O alvorecer da consciência feérica, o grande despertar da natureza changeling de alguém	**Crisálida**	O amanhecer da consciência, o grande acordar para a natureza changeling.	**Crisálida**	O amanhecer da consciência, o grande acordar para a natureza changeling.
Din	Fate; one's destiny and karma.	**Dán**	O Fado, o destino e o carma de alguém.	**Dán**	Destino; o destino e o karma de alguém.	**Dán**	Destino; o destino e o karma de alguém.
Draocht	Cantrips and other changeling magic.	**Draocht**	Truques e outros tipos de magias dos changelings.	**Draocht**	Cantrips e outras mágicas changeling.	**Draocht**	Cantrips e outras mágicas changeling.
Driabhar	A treasure, usually one of great power.	**Driabhar**	Um tesouro, geralmente de grande poder.	**Driabhar**	Um tesouro, normalmente um de grande poder.	**Driabhar**	Um tesouro, normalmente um de grande poder.
Entrant	A worthy rival, one assumed to merit prolonged struggle and respect.	**Êmulo**	Um rival de valor, alguém que supostamente merece respeito e uma contenda prolongada.	**Entrant**	Um rival digno, alguém merecedor de luta prolongada e respeito.	**Entrant**	Um rival digno, alguém merecedor de luta prolongada e respeito.
Gosling	A childling changeling or very young faerie.	**Novel**	Um changeling infante ou uma fada muito jovem	**Gosling**	Um changeling childling ou uma fada muito jovem.	**Gosling**	Um changeling childling ou uma fada muito jovem.
Fychell	1) A chesslike game played by nobles. 2) A stylized dance popular among grump nobles.	**Fychell**	1) Um jogo semelhante ao xadrez, jogado por nobres. 2) Uma dança estilizada, popular entre os rezingões da nobreza.	**Fychell**	1) Um jogo parecido com xadrez jogado pelos nobres. 2) Uma dança estilizada muito popular entre nobres grumps.	**Fychell**	1) Um jogo parecido com xadrez jogado pelos nobres. 2) Uma dança estilizada muito popular entre nobres grumps.
Fuidir	The vassals to whom one owes fealty.	**Fuidir**	Os vassalos a quem um nobre deve fidelidade.	**Fuidir**	Os súditos para quem alguém deve lealdade.	**Fuidir**	Os súditos para quem alguém deve lealdade.
Gloam, the	1) The blackest part of the night. 2) Midwinter's Night, also called "the Gloaming."	**Sonoite, a**	1) A parte mais escura da noite; 2) A noite do Solstício de Inverno.	**Brilho, O**	1) A parte mais escura da noite. 2) a Noite do Meio do Inverno, também chamada de "o Brilhar."	**Brilho, O**	1) A parte mais escura da noite. 2) a Noite do Meio do Inverno, também chamada de "o Brilhar."
Greybeard	A grump, a term of respect.	**Anciano**	Termo respeitoso para rezingão.	**Barba Cinzenta**	Um grump; um termo de respeito.	**Barba Cinzenta**	Um grump; um termo de respeito.
Grandame	A powerful female sidhe, often used when speaking of a queen.	**Grande dame**	Uma sidhe poderosa. O termo geralmente empregado em referência a uma raínha.	**Grandame**	Uma sidhe poderosa, normalmente usado quando falando de uma rainha.	**Grandame**	Uma sidhe poderosa, normalmente usado quando falando de uma rainha.
Knarl	A special magical knot that serves as a type of ward.	**Noos**	Um nó mágico que funciona como um tipo de proteção.	**Knarl**	Um nó mágico especial que serve como uma espécie de proteção.	**Knarl**	Um nó mágico especial que serve como uma espécie de proteção.
Laud	To receive the glory of courtly acclaim. Often some sort of token is bestowed as well.	**Enaltecimento**	A aclamação gloriosa da corte. É comum a concessão de algum tipo de símbolo.	**Louvor**	Receber a glória da aclamação da corte. Normalmente alguma espécie de símbolo é entregue também.	**Louvor**	Receber a glória da aclamação da corte. Normalmente alguma espécie de símbolo é entregue também.

Privy Council	The inner council of a liege and his high-ranking vassals.	**Conselho Privado**	O conselho interno de um suserano e seus vassalos mais importantes.	**Concelho Privado**	O concelho interno de um senhor e seus súditos de alto posto.	**Concelho Privado**	O concelho interno de um senhor e seus súditos de alto posto.
Retrorse	To revert to one's mortal seeming.	**Retroverter**	Reverter à aparência mortal	**Retroceder**	Reverter a aparência mortal.	**Retroceder**	Reverter a aparência mortal.
Reune	A noble rendezvous, often a secret negotiation.	**Réune**	Uma reunião de nobres, geralmente uma negociação secreta.	**Reunir**	Uma reunião de nobres, normalmente uma negociação secreta.	**Reunir**	Uma reunião de nobres, normalmente uma negociação secreta.
Trollop	A promiscuous fae.	**Rameira**	Uma fada promíscua	**Trollop**	Uma fada promíscua.	**Trollop**	Uma fada promíscua.
Voile	Chimerical clothing, garb and/or jewelry.	**Voile**	Roupas, trajes e/ou jóias quiméricas.	**Voile**	Roupas, jóias e vestimentas quiméricas.	**Voile**	Roupas, jóias e vestimentas quiméricas.

ANEXO – "UM PREFÁCIO BANAL"

(HAGEN *et. al*, 2005, p. 2-3)

Cuidado! Algumas fadas morrerão se você ler isto em voz alta. Explicar racionalmente uma criatura do Sonhar não é muito diferente de desacreditá-la. No entanto, como estamos tratando de seres fantásticos que brotaram da imaginação de outros povos, a explicação se faz necessária.

Verter para o português todo um vocabulário relacionado à cultura feérica é uma verdadeira demanda. Na maioria dos casos, não existem traduções consagradas nem equivalentes folclóricos aceitáveis em língua portuguesa. Um *redcap* não é exatamente um "barrete vermelho", e muito menos o "bicho-papão". As soluções possíveis seriam cunhar neologismos ou manter os termos e as expressões no idioma original. A primeira saída sacrificaria as referências culturais, e o sabor exótico das lendas britânicas se perderia na tradução. A segunda sacrificaria um pouco a compreensão.

A edição brasileira de **Changeling: o Sonhar** optou por preservar a atmosfera lendária e aliviar o problema da compreensibilidade com notas explicativas. No entanto, por se tratar de um manual de RPG — algo que nenhum Narrador ou jogador lê linearmente —, as notas teriam de ser inseridas e re-inseridas à primeira aparição do termo em cada capítulo. Para evitar essa poluição "notária", decidimos concentrar as explicações mais necessárias neste prefácio nada glamoroso.

Comecemos pelo próprio título. O *changeling* das lendas era uma criança feia ou de mau gênio que teria sido supostamente trocada ao nascer. O bebê mortal era levado para a terra das fadas e um substituto feérico ficava em seu lugar. A formação da palavra já indica essa idéia de troca — *change* + *-ling*, ou "criança trocada". Os autores de **Changeling: o Sonhar** vão além e associam os *changelings* à noção de mudança e inconstância que, em inglês, também se traduz por *change* (confira a pág. 52).

É grande a tentação de traduzir *Seelie* e *Unseelie* respectivamente por "Visível" e "Invisível", mas inúmeras fontes atribuem outros significados a essas palavras. A *Seelie Court* seria a "Corte Abençoada" e, por conseguinte, teríamos a "Corte Ímpia" como contraparte. De qualquer maneira, esta edição optou por apresentar as duas grandes divisões das fadas como "Corte Seelie" e "Corte Unseelie".

As raças de *changeling* são chamadas *kith* e os mortais aparentados às fadas são tratados por *kin*. A expressão *kith and kin* significa algo como "amigos e parentes" e, portanto, a tradução dos dois termos isolados não seria muito complicada. A questão é que os protagonistas de **Changeling: o Sonhar** se referem a si mesmos como *kithain* e a seus parentes como *kinain*. Por uma questão de coerência, se traduzíssemos *kith* por "amigos", ou "turma", teríamos de cunhar um termo extremamente artificial para fazer referência à espécie dos *changelings*, algo como "turmain" (aaargh!). Portanto, *kith* e *kin* foram mantidos no idioma original para que *kithain* e *kinain* fizessem algum sentido. O mesmo princípio vale para *dauntain*, palavra cunhada pelos autores a partir de *daunt*, que significa intimidar ou amedrontar, e o sufixo -ain.

E, por falar nas raças feéricas, vertemos para o português apenas *satyr* (sátiro) e *eshu* (exu), por motivos óbvios. Entre os demais *kith*, os únicos que talvez precisem de uma breve explicação são os *nockers* e os *redcaps*. Os *nockers*, ou *knockers*, eram duendes ou anões que conduziam os mineradores até os veios por meio de pancadas na rocha ("knock", em inglês, significa pancada ou batida). Em **Changeling**, a explicação para o nome do *kith* é um pouco diferente, mas também está relacionada ao hábito de bater nas coisas (pág. 92). O *redcap*, que provém do folclore escocês, era um espírito maligno que assumia a forma de um velho de unhas compridas e barrete manchado de sangue, daí o nome.

Com raríssimas exceções, mantivemos os nomes próprios no idioma original, mesmo quando eram absolutamente traduzíveis, como no caso de *Surefoot* ou *Starguided*. Cabe aqui uma menção especial às localidades apontadas no mapa de Concórdia. As grandes cidades norte-americanas foram renomeadas à moda das fadas. Os autores associaram *Caer*, que é um elemento de composição comumente encontrado na toponímia galesa, a uma palavra que caracteriza um aspecto geográfico ou cultural da região. Seria injusto e pouco elegante transformar *Caer Redwood*, por exemplo, em "Sequoiápolis" ou coisa pior.

Por último, é costume grafar as palavras de origem estrangeira em itálico, mas optamos por não empregar esse recurso com os termos próprios do cenário de **Changeling**. Tantas palavras foram mantidas em sua forma original que, se utilizássemos o itálico para diferenciá-las, certas páginas teriam uma aparência *inclinada demais*.

Esperamos que vocês desfrutem **Changeling: o Sonhar** tanto quanto nós adoramos publicá-lo. A todos vocês, uma boa leitura e um jogo ainda melhor!

DEVIR LIVRARIA

Uma Nota Sobre a Pronúncia

Reproduzir ou aproximar a pronúncia de palavras de origem estrangeira usando apenas o alfabeto em português não é uma tarefa fácil, mas nós tentamos. No "Capítulo Três: Os Kithain", vocês encontrarão entre colchetes a pronúncia aproximada dos nomes dos *kith* ocidentais. Apresentamos aqui as convenções utilizadas:

- Na medida do possível, os sons foram reproduzidos com o alfabeto comum.
- As sílabas em caixa alta representam as "tônicas", por assim dizer.
- Os acentos só indicam se o som das vogais é fechado ou aberto.
- O símbolo [ʁ] foi empregado para indicar o som do "R caipira", como este é pronunciado na palavra "porta", principalmente no interior do estado de São Paulo.