UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
BACHARELADO EM LETRAS — TRADUÇÃO: INGLÊS

PAULO HENRIQUE MIGLIORELLI RIBEIRO

O SERPENTEAR DA TRADUÇÃO: ANÁLISE TRICOTÔMICA DA DESCRIÇÃO DE CRIATURAS EM *MONSTER MANUAL* DE *DUNGEONS & DRAGONS 3.5*

JUIZ DE FORA
Fevereiro de 2021

PAULO HENRIQUE MIGLIORELLI RIBEIRO

O SERPENTEAR DA TRADUÇÃO: ANÁLISE TRICOTÔMICA DA DESCRIÇÃO DE CRIATURAS EM *MONSTER MANUAL* DE *DUNGEONS & DRAGONS 3.5*

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução — Inglês, elaborada sob orientação da Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi.

JUIZ DE FORA

Fevereiro de 2021

PAULO HENRIQUE MIGLIORELLI RIBEIRO

O SERPENTEAR DA TRADUÇÃO: ANÁLISE TRICOTÔMICA DA DESCRIÇÃO DE CRIATURAS EM *MONSTER MANUAL* DE *DUNGEONS & DRAGONS 3.5*

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

Juiz de Fora, 22 de fevereiro de 2021.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Carolina Alves Magaldi
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof.ª Dr.ª Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

Esta é uma seção de agradecimentos, qualquer semelhança com nomes, pessoas, fatos ou situações da vida real terá sido mera coincidência.

Agradeço a minha progenitora — para mudar o termo de referência, já que ninguém aguenta ler o mesmo vocábulo repetidas vezes — por todo o apoio financeiro e emocional para que eu continuasse fazendo o que gosto — jogar videogame, estudar e ver animes.

Agradeço à rampa do prédio de Letras por ser um canto sossegado e silencioso no qual pude me exercitar por algumas horas em alguns dias.

Agradeço também a toda a estrutura que mantém a faculdade funcionando, já que sem ela, nós teríamos muito mais trabalho e menos tempo para estudar.

Agradeço a todos os problemas de saúde que tive, pois me colocaram nos eixos novamente.

Agora vêm os agradecimentos aos amigos… Vamos por ordem cronológica: gratidão à (crase como sinal de identificação de sexo biológico) Sick pelas caronas iniciais e pelos excelentes papos; ao Fundador de Roma pelas conversas *nerds*; à Praticante de LoL por ser um baluarte de assuntos interessantes no meio de uma ~~tormenta~~ disciplina inevitável; à Cinéfila Poliglota por todo o compartilhamento de material oriental e pelas excelentes oportunidades que me proporcionou; ao Demiurgo que também compartilhou seu multiverso comigo e pelas excelentes ideias de *plot*; à Correligionária de Tolkien pelas dicas e experiência tradutória; ao Devil May Cry pelas excelentes sugestões de jogos e pelos trabalhos futuros e à Sapatinho de Cristal pelas conversas disneytemáticas. Agora um momento especial — que rufem os tambores —: quero agradecer do fundo do *kokoro* por ter tido a oportunidade de estar junto de uma turma especial do bacharelado: Support; Cultura é?; Rosebud; Cabelinho Cabisbaixo; Cabelos Flamejantes; Escritora; Profissionalismo Personificado; Biquinho Francês; Le Petit Prince(ss) e, por fim, Pleonasmo — nunca pensei que encontraria alguém com gostos bem semelhantes aos meus —, você foi um sinal que eu estava no caminho certo, atraí mais do mesmo e ainda conheci o Ayame-sensei de brinde.

Agora, vamos para os amigos de fora da Academia — sortudos —, quero agradecer ao Panda por sempre me lembrar que o videogame estava logo ali; à Coala pelos apoios morais e por me ensinar, através do exemplo, que não é saudável pegar muitas disciplinas; ao triplo S pelo convite da formatura e por sempre estar disposto a ajudar; ao Especialista em FPS por sempre oferecer partidas e boas histórias; ao Ave Lião por "*Here we go!*" e "*Off we go!*"; ao Ofuscador de Garotas pelos conselhos e ao Aficionado por Metal Souls por manter a amizade mesmo que estejamos distantes.

Agradeço ao arauto dos Horadrim por responder meu e-mail e ser atencioso com as dúvidas de uma sombra.

Agradeço ao Bigode Estiloso pela revisão desta monografia, sem você, com certeza, deixaria mais leitores confusos.

Agradeço mais uma vez as caronas recebidas e aos bons papos que surgiram dessa expressão de caridade. Sem vocês, provavelmente estaria sem uns 10 jogos.

Agradeço aos facilitadores de matérias por indicarem professores exigentes a serem evitados. Gratidão, tornou a vida acadêmica um mar de rosas sem espinhos.

Agradeço a todos os docentes, que não evitei, pela paciência, pelos conselhos e principalmente pela experiência de vida que é algo fundamental para não cair nas ciladas profissionais. Gratidão à Heavy Metal Kalevala pela extrema paciência — não se preocupe, já confirmei com o pessoal lá de cima que você tem passagem VIP — e pela mente aberta para novos teóricos; ao Mergulhador do Mar de Histórias por todo o seu conhecimento prático, além do esforço para criar e manter traduções audiovisuais presentes na Academia; à Companheira de Clarividência pelos bons papos e didática incrível; à Melofílica pela paciência de cuidar de um Peter Pan; à Direta ao Ponto pela sua didática e foco no que é importante; à Nice que é uma pessoa muito legal e possui um semblante de professora inglesa adorável; à Sobre*nome* por ter um sobrenome que é um trocadilho linguístico e por ser uma ótima docente; à Colírio por explicar bem a matéria — umas 4 vezes/aula — e permitir que eu escrevesse RPG durante o tempo de revisão sem que a mesma soubesse; à IPVA Caro por ser uma excelente professora de botânica; ao Mantra de uma Nota Só por me mostrar que ainda

existem seres que possuem uma calma interior e por desistir de passar um artigo científico como critério parcial de nota; ao Aficionado por Terror por ter uma didática simples, mas eficiente; enfim, gratidão a todos aqueles que me esqueci de mencionar pelas lições de vida.

Agradeço a todo o corpo docente de clássicas, principalmente por compartilharem seu material digital comigo. Agradeço à Minerva por ter me ensinado que sempre é possível aperfeiçoar o modo de ler e por ter me ensinado que é facílimo experimentar uma sensação avaliativa das Exatas numa prova fechada de literatura. Agradeço à Primeira Declinação e à Segunda Declinação por terem sido ótimas professoras. Agradeço ao Hércules pelo excelentíssimo foco na gramática. Agradeço ao Poliglota pela seleção do material didático e agradeço à Atalanta que Não Perdeu a Corrida pela paciência hercúlea num período de academia de pandas para pandas com um estudante engraçadinho que ela nunca viu.

Agradeço a todos os mais sutis que provavelmente não me lembro neste estado de consciência, mas garanto que o imposto de abraços está valendo.

E não podemos esquecer que, como todo bom pagão, desconsidero a existência da divindade dualista e agradeço à existência da divindade em cada ser, em cada movimento e em cada olhar.

Myth must be kept alive. The people who can keep it alive are the artists of one kind or another.

(Joseph Campbell)

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise de nove descrições físicas das criaturas do livro *Monster Manual*, edição 3.5, do RPG *Dungeons & Dragons*, publicado pela Wizards of the Coast em 2003 e traduzida para o português brasileiro em 2004 por Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni. Nosso objetivo é investigar se ocorreram transformações textuais que colaboraram para uma mudança semântica, alterando assim a aparência das criaturas. Para isso, utilizamos a categorização das estratégias de tradução de Chesterman (2016) e as propostas de classificação de Paul Vinay e Jean Darbelnet (1995 [1958]), que identificaram dez variantes de modulação, das quais, nove foram demonstradas nesta monografia na forma de nove trechos. A partir da análise através da metodologia qualitativa de Miles e Huberman (1994), observamos que a tradução eliminou ambiguidades e tornou o texto mais acessível ao público-alvo, de forma que as criaturas continuam fisicamente iguais à versão original, porém, mais fáceis de visualizar mentalmente.

Palavras-chave: tradução; estratégias de tradução; bestiário; RPG; *Dungeons & Dragons 3.5*.

ABSTRACT

This work presents an analysis of nine physical descriptions of the creatures in the Monster Manual, edition 3.5, of the RPG Dungeons & Dragons, published by Wizards of the Coast in 2003 and translated into Brazilian Portuguese in 2004 by Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani and João Marcelo A. Boni. This paper investigates whether there were textual changes that contributed to a semantic modification, thus altering the depiction of the creatures. In order to fulfill this objective, we used the categorization of Chesterman's translation strategies (2016) and the classification proposals from Paul Vinay and Jean Darbelnet (1995 [1958]), who identified ten modulation variants, of which nine are found on this paper in the form of nine excerpts. Through the qualitative methodology of Miles and Huberman (1994), we observed that the translation eliminated ambiguities and made the text more accessible to the target audience. Therefore, the creatures remain physically the same as the original version, however, they turn out to be easier to picture.

Keywords: translation; translation strategies; bestiary; RPG; Dungeons & Dragons 3.5.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Pelicano 16
Figura 2 — Folha de rosto de *A Description of Three Hundred Animals; viz Beast, Birds, Fishes, Serpents and Insects* 19
Figura 3 — Rinoceronte e unicórnio 20
Figura 4 — Livros da 1ª edição de *Dungeons & Dragons* 22
Figura 5 — Goblin em *D&D Monsters and Treasure* 22
Figura 6 — Goblin em *AD&D 2e Monstrous Compedium Volume One* 23
Figura 7 — Características do Catóblepa (*Final Fantasy 20th Anniversary*) 24
Figura 8 — Vulnerabilidades e resistências do Catóblepa (*Final Fantasy 20th Anniversary*) 24
Figura 9 — Descrição do Catóblepa (*Final Fantasy XV*) 25
Figura 10 — Características do Catóblepa (*Final Fantasy XV*) 25
Figura 11 — Devorador de Mentes D&D 3.5 27
Figura 12 — Devoradora de Mentes 魔物娘図鑑Ⅱ (Enciclopédia de Garotas Monstros II). 27
Figura 13 — *Gorgon D&D 3.5* 29
Figura 14 — Centauro *D&D 3.5* 30
Figura 15 — Texto original de Fire Emblem: The Sacred Stones 32
Figura 16 — Exemplo de estratégia de tradução 33
Figura 17 — Imagem de abolete no texto-fonte 45
Figura 18 — Imagem de chuul no texto-fonte 53
Figura 19 — Imagem de lêmure no texto-fonte 59
Figura 20 — Imagem de lagarto elétrico no texto-fonte 67

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 — 1º excerto selecionado 42
Quadro 2 — 2º excerto selecionado 48
Quadro 3 — 3º excerto selecionado 50
Quadro 4 — 4º excerto selecionado 54
Quadro 5 — 5º excerto selecionado 57
Quadro 6 — 6º excerto selecionado 60
Quadro 7 — 7º excerto selecionado 61
Quadro 8 — 8º excerto selecionado 63
Quadro 9 — 9º excerto selecionado 65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
1 **BESTIÁRIO** 14
1.1 O QUE É UM BESTIÁRIO 14
1.2 METAMORFOSE TEXTUAL 20
1.2.1 **Bestiários contemporâneos** 21
1.2.2 ***Dungeons & Dragons: Monster Manual 3.5*** **e sua tradução brasileira** 29
2 **O SERPENTEAR DAS ESTRÁTEGIAS DE TRADUÇÃO** 32
2.1 JEAN-PAUL VINAY E JEAN DARBELNET 33
2.2 ANDREW CHESTERMAN 35
3 **LAPAROTOMIA EXPLORADORA TEXTUAL** 40
CONSIDERAÇÕES FINAIS 70
REFERÊNCIAS 72

INTRODUÇÃO

Mitos e lendas estão presentes em todo o mundo. O caráter fabuloso de tais narrativas sempre fascinou a humanidade e isso se reflete na reutilização dessas histórias. Uma forma de preservá-las é através da escrita. E um tipo específico de texto chegou a perder apenas para a bíblia no quesito de influências sobre obras medievais: o bestiário (CLARK; MCMUNN, 1989). Nosso intuito é trazer um novo olhar sobre um dos legados desse gênero textual para os jogos.

O objetivo deste trabalho é comparar o *Monster Manual*, edição 3.5, do RPG *(Role-Playing Game*[1]*) Dungeons & Dragons*, publicado pela Wizards of the Coast em 2003, com sua tradução de 2004 do inglês para o português brasileiro realizada por quatro tradutores: Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni. Nessa comparação, busca-se analisar como as traduções das descrições físicas dessas criaturas afetam a imagem mental dos jogadores e se há uma mudança drástica na semântica e na pragmática textual, pois sempre existirá uma mudança sintática que normalmente acarreta a mudança das duas características supracitadas.

O objeto estudado trata de uma obra que normalmente não é o foco dos Estudos da Tradução, porém, como diz Sardinha (2000, p. 344), "um número maior de textos de vários tipos permite uma maior abrangência do espectro genérico da língua", ou seja, quanto mais gêneros textuais, melhor será para os Estudos da Tradução. Além disso, essa obra é parte de um jogo interpretativo com mais de 30 anos, isto é, já possui uma certa história repercutindo e sendo adaptada ao longo dessas décadas, o que demonstra sua importância no mercado.

Outra justificativa deste trabalho pode ser explicada pela quantidade de inspirações mitológicas para a ambientação de vários mundos de RPG. Os jogadores, uma vez que são atraídos por essas histórias, se interessarão em buscar suas origens (SNOW, 2008). Em relação à análise linguística, este trabalho apoia-se na categorização das estratégias tradutórias de Chesterman (2016), que consiste em três aspectos: sintático/gramatical, semântico e pragmático. Algumas dessas estratégias são derivadas de outros autores como Catford (1965) e Vinay e Darbelnet (1958).

---

[1] *Role-Playing Game* é um gênero de jogo interpretativo, no qual os jogadores escolhem um deles para ser o mestre — narrador da história e árbitro das regras do jogo —, enquanto os outros participam como os personagens principais da história, interagindo e afetando o mundo construído pelo mestre. Normalmente esses livros são usados como guias para a ambientação do mundo e a criação de "ganchos narrativos" — problemas que deverão ser solucionados para a progressão da história.

A escolha de Chesterman (2016) deve-se ao fato de que ele faz uma revisão da literatura dos Estudos da Tradução com seus principais autores, identificando estratégias tradutórias numa tradução técnica do alemão para o inglês de uma revista austríaca da companhia aérea chamada Sky Lines, provando, assim, que uma tradução técnica pode ter soluções criativas. Além disso, Chesterman (2016) ainda abre espaço para novas técnicas, criando sempre uma categoria chamada de "outras mudanças", em que são encaixadas novas e futuras estratégias, além de dar alguns exemplos. Entre esses, ele cita a modulação nas mudanças semânticas. Essa será ampliada com as propostas por Paul Vinay e Jean Darbelnet (1995 [1958]), que identificaram dez variantes.

Esses dois teóricos foram utilizados para aprofundar as perspectivas, pois, a leitura das descrições físicas das criaturas influencia na visualização mental dos jogadores. Logo, investigaremos que tipos de mudanças semânticas ocorrem na modulação.

Para situar o trabalho no momento histórico atual, utilizaremos alguns estudos, dentre eles, a tese de doutoramento de Stewart (2012) para traçar um breve panorama histórico da tradição textual dos bestiários.

A fim de cumprir os objetivos propostos, este trabalho se baseia na metodologia qualitativa (MILES; HUBERMAN, 1994), que consiste em três etapas: redução de dados, apresentação e conclusão/verificação.

A primeira é a delimitação dos dados e sua simplificação, pois, para um trabalho desse escopo, não seria adequada uma análise de um livro com mais de trezentas páginas. Por isso, foram selecionados apenas dezoito excertos de descrições físicas das criaturas — nove em cada idioma — e que estejam em itálico, pois há discrepâncias entre os dois livros — tanto na existência de itálico quanto nos requisitos para a ocorrência dessa formatação. Esse afunilamento levou em consideração que cada trecho possuía uma modulação diferente. Com essa seleção, procedemos à segunda etapa, que consiste na apresentação dos dados: os excertos são divididos num quadro de três colunas e duas linhas incluindo o cabeçalho. À esquerda estão os nomes das criaturas; no meio, os trechos originais e à direita, os trechos traduzidos para o português brasileiro. Em seguida, os excertos são analisados em relação à sintaxe, à semântica e à pragmática conforme Chesterman (2016). É nesse sentido que o título deste trabalho apresenta a palavra tricotômica, pois as descrições das criaturas passam por uma análise tripla.

Para a etapa final de verificação/conclusão, retomamos o foco deste trabalho: a comparação, sem caráter de juízo, de uma obra e sua tradução. Logo, a etapa de verificação é praticamente inexistente, pois só é necessário que o excerto destacado seja igual ao presente

na obra, incluindo erros gramaticais. Essa etapa, de acordo com Miles e Huberman (1994), é a confirmação da hipótese. Nesse caso, a hipótese é que os tradutores mantiveram as descrições físicas do original, mas variaram o estilo de acordo com a possibilidade de criar soluções tradutórias quando possível, ou seja, nos momentos em que o texto criava margem para uma nova interpretação, uma vez que eram fãs e jogadores da obra e tinham experiência com traduções desse gênero textual. A etapa de conclusão dependerá de uma validade, e essa é baseada na identificação de estratégias tradutórias de Chesterman (2016).

Dessa forma, no primeiro capítulo, descreveremos o gênero textual bestiário e apresentaremos algumas variantes ao longo dos anos, inclusive o objeto deste trabalho. Também definiremos o conceito de bestiário empregado e justificaremos a pertinência dos bestiários contemporâneos em relação aos seus antecessores.

No capítulo dois, com o objetivo de contextualizar e de introduzir o aporte teórico, apresentaremos brevemente os três teóricos utilizados e suas classificações das estratégias de tradução.

No capítulo três, faremos a análise minuciosa dos excertos selecionados buscando compreender se ocorreram alterações tradutórias que conservaram o significado, mas modificaram a perspectiva sensorial.

Esperamos encontrar soluções criativas ao comparar as descrições das criaturas. Principalmente, em relação às modulações, visto que dão margem a muitas soluções tradutórias interessantes. Além disso, temos a expectativa de que Chesterman (2016) seja estudado em uma disciplina do Bacharelado em Letras: Ênfase em Tradução nos próximos anos, dada sua identificação extensiva sobre estratégias tradutórias, e de que mais análises de tradução técnica sejam realizadas por parte dos estudantes.

1 **BESTIÁRIO**

Neste capítulo, demonstraremos algumas características desse gênero textual e citaremos alguns exemplos, incluindo trechos que demonstram uma alteração de público-alvo ainda na Idade Média. Também propomos uma definição de bestiário segundo padrões contemporâneos.

1.1 O QUE É UM BESTIÁRIO

Antes de tudo, devemos contextualizar e definir atualmente o que é um bestiário. De acordo com o dicionário eletrônico Houaiss 3.0 (2009), bestiário, na sua terceira entrada, na rubrica literatura, significa: "compilação medieval, geralmente em versos, de narrativas alegóricas e morais sobre animais fabulosos ou reais"; já o dicionário de termos literários o define da seguinte maneira:

> […] Os bestiários eram, durante a Idade Média, sobretudo nos séculos XIII e XIV, livros em prosa ou verso, muitas vezes com ilustrações, que tratavam de animais, verdadeiros ou fantásticos, considerados simbolicamente portadores de qualidades sobrenaturais, via de regra ligadas ao Cristianismo. Neste caso, as implicações religiosas diziam respeito nomeadamente à castidade e à abstinência, ou ao combate das heresias. (MOISÉS, 2004, p. 54–55).

Porém, iremos trabalhar com o seguinte conceito: uma coletânea de informações, com ou sem imagens, sobre criaturas, reais ou fabulosas, tanto para descrever os seres presentes em uma obra não técnico–científica, quanto para compor a obra em si. Não iremos trabalhar apenas com a definição mais antiga do termo que tinha como pressuposto um texto destinado a ensinar sobre a moral, como definido por Moisés (2004) e nem com a definição de uma compilação medieval de narrativas alegóricas e morais sobre animais fabulosos ou reais (HOUAISS, 2009) a qual se refere a algumas das histórias nos *Contos de Cantuária* (CHAUCER, 1988 [1386]). Afinal, esse tipo de texto adaptou-se ao público com o passar dos anos e iremos trazer um pouco dessa modificação que não é muito conhecida no meio acadêmico.

Os parágrafos seguintes demonstram uma mudança de público e, consequentemente, uma alteração na estrutura do gênero literário até chegar aos "bestiários modernos", mais focados em jogos, tanto analógicos quanto digitais, sendo o primeiro o foco deste trabalho.

Esse gênero textual teve ampliações de significados e, neste trabalho, defenderemos a ideia de que a forma de escrita também foi modificada de acordo com o público-alvo.

Tudo começou com o *Fisiólogo*, escrito em grego por um autor desconhecido, provavelmente entre os séculos II e IV em Alexandria (STEWART, 2012). A obra contém diversas lendas e folclores de várias regiões — tais como Egito, Israel e Índia — que passaram por alterações ao entrar em contato com o folclore, a arte e a poesia greco-romana (BOUWHUIJZEN, 2015). O *Fisiólogo* foi utilizado como uma forma de filosofia neoplatônica, já que o mundo visível era considerado um reflexo de um ideal absoluto — Deus e seu propósito maior —, de forma que os animais poderiam ser compreendidos como uma simbologia dos desígnios do Criador. Também foi bastante popular, pois foi traduzido para uma diversidade de idiomas, como etíope, armênio, siríaco, árabe, latim, russo, flamengo, provençal, inglês antigo, inglês médio, islandês, entre outros (ARMISTEAD, 2001). De acordo com Curley (2009 [1979]), um exemplo do pensamento recorrente, ao utilizar bestiários como instrumentos de didática cristã, advém de um contexto teocêntrico no qual pode se utilizar o comentário de Orígenes, em seu terceiro livro, sobre o Cântico dos Cânticos:

> O apóstolo Paulo nos ensina que as coisas invisíveis de Deus podem ser conhecidas através das visíveis […], e que o oculto pode ser contemplado através da razão e da semelhança com aquilo que não é oculto. Dessa forma, ele mostra que este mundo visível pode ensinar sobre o invisível e que o mundo terreno pode conter certos padrões de coisas celestes para que possamos ascender das coisas mais baixas às mais altas […] e, daquelas que observamos na terra, percebemos e conhecemos aquelas que estão nos céus. O Criador deu uma certa semelhança entre criaturas terrestres e as celestiais, pela qual podemos mais facilmente deduzir e compreender suas diferenças. E, talvez, assim como Deus criou o homem a sua própria imagem e semelhança, Ele também criou as criaturas remanescentes à semelhança de outras imagens celestes. E, talvez, cada ser sobre a terra tenha algo de imagem e semelhança […] nas coisas celestes, a tal ponto que até o grão de mostarda, que é a menor de todas as sementes, possa ter algo de imagem e semelhança no céu[2] (*apud* CURLEY, 2009 [1979], p. XIII, tradução nossa).

[2] Cf.: "The apostle Paul teaches us that the invisible things of God may be known through the visible […], and things which are not seen may be contemplated by reason of and likeness to those things which are seen. He shows by this that this visible world may teach about the invisible and that earth may contain certain patterns of things heavenly, so that we may rise from lower to higher things […] and out of those we see on earth perceive and know those which are in the heavens. As a certain likeness of these, the Creator has given a likeness of creatures which are on earth, by which the differences more easily might be gathered and perceived. And perhaps just as God made man in his own image and likeness, so also did he make the remaining creatures after certain other heavenly images as a likeness. And perhaps every single thing on earth has something of an image

Podemos concluir que esse tipo de gênero, pelo menos em seu primórdio, não era utilizado como um tratado de história natural[3], mas, sim, como uma simbologia para compreender o divino. Para ilustrar, colocamos abaixo um excerto do "Fisiólogo" traduzido por Curley (2009 [1979]):

Figura 1 — Pelicano

VI. *On the Pelican*

David says in Psalm 101, "I am like the pelican in loneliness" [Ps. 102:7]. Physiologus says of the pelican that it is an exceeding lover of its young. If the pelican brings forth young and the little ones grow, they take to striking their parents in the face. The parents, however, hitting back kill their young ones and then, moved by compassion, they weep over them for three days, lamenting

Fonte: CURLEY (2009 [1979])[4]

> […] O Fisiólogo diz que o pelicano é extremamente amoroso com seus filhotes. Se a pelicana concebe uma prole e os pequenos crescem, esses se habituam a bicar o rosto dos pais. Os pais, no entanto, ao revidarem, matam sua prole e em seguida, movidos pela compaixão, choram por três dias, lamentando por aqueles que mataram. No terceiro dia, a mãe perfura seu tronco e derrama seu próprio sangue sobre os cadáveres (isto é, dos filhotes) e o próprio sangue os desperta da morte[5] (CURLEY, 2009 [1979], p. 9, tradução nossa).

Dessa obra foram originados outros bestiários, que, segundo Baxter (1998, p. 29, tradução nossa) eram "[…] quase indistinguíveis do Fisiólogo sem uma análise textual

---

and likeness […] in heavenly things, to such a degree that even the grain of mustard which is the smallest of all seeds may have something of an image and likeness in heaven." (apud CURLEY, 2009 [1979], p. XIII).

[3] O estudo de animais, vegetais e minerais constituem as três principais partes da História Natural. Atualmente, esse estudo é conhecido pelo vocábulo ciências naturais (AGUIAR, 2014).

[4] CURLEY, Michael J. *Physiologus*: A Medieval Book of Nature Lore. Chicago: University of Chicago Press, 2009 [1979].

[5] Cf.: "[…] Physiologus says of the pelican that it is an exceeding lover of its young. If the pelican brings forth young and the little ones grow, they take to striking their parents in the face. The parents, however, hitting back kill their young ones and then, moved by compassion, they weep over them for three days, lamenting over those whom they killed. On the third day, their mother strikes her side and spills her own blood over their dead bodies (that is, of the chicks) and the blood itself awakens them from death" (CURLEY, 2009 [1979], p. 9).

minuciosa [6].” Não entraremos na classificação taxonômica do gênero, já que é um tópico que se distanciará de uma breve apresentação do tema, além de ser amplamente debatido pelos estudiosos[7]. Porém, devemos comentar sobre *Etymologiae*, de Isidoro de Sevilha (c. 560–636), que contribuiu grandemente para uma mudança na estrutura do bestiário. A obra consiste em 20 volumes. O autor, no décimo segundo volume — animais e aves —, realizou uma divisão por tipos de criaturas: quadrúpedes — mamíferos de grande porte —; animais rastejantes — répteis, insetos e mamíferos de pequeno porte —; peixes e outras criaturas aquáticas e, por último, animais voadores. Essa divisão manteve-se em bestiários franceses e ingleses posteriores. Além de traduzir o “Fisiólogo” para o latim, Isidoro adicionou novas entradas que normalmente careciam de moral (FEDERLIN, 2014).

Um caso interessante do uso desse gênero foi *Le Bestiaire d’Amour* de Richard de Fournival. Apesar de não ser um bestiário *per se*, o autor se utiliza de histórias comumente referenciadas na época para escrever uma espécie de “carta de amor” destinada a sua amada, porém, seu maior “intuito” era compor uma obra para permanecer na memória — no sentido de repertório de conhecimento humano — e tornar-se eterno. Como Richard (1986 [12—], p. 2, tradução nossa) afirma: “Pois mesmo que você não me ame, estes são pensamentos que os olhos devem ter prazer em ver, os ouvidos em ouvir e a Memória em lembrar[8].”

Fournival não utiliza a mesma estrutura textual do bestiário, já que ele: (i) altera a ordem de aparição dos animais de acordo com sua “construção de conquista” e (ii) apresenta a mesma criatura várias vezes quando outra característica dela necessita ser comentada e não contém nenhuma moral religiosa. Um exemplo disso é a passagem do cão:

> Pois a partir do momento em que o lobo me viu pela primeira vez, ou seja, quando percebi que te amava antes de saber qual seria a sorte do meu amor, estava destinado a perder minha voz. Ai de mim! Desde então, me arrependi com tanta frequência que implorei e perdi sua doce companhia. Pois se eu pudesse ter agido como O Cão, que é de tal natureza que, depois de vomitar, ele pode retornar ao seu vômito e comê-lo novamente, eu, de bom grado, teria engolido minhas súplicas centenas de vezes, depois que esvoaçaram de meus dentes[9] (FOURNIVAL, 1986 [12—], p. 2, tradução nossa).

---

[6] Cf.: “almost indistinguishable from the Physiologus without close textual analysis” (BAXTER, 1998, P.29).

[7] Cf.: STEWART, Patricia. The Mediaeval Bestiary and its Textual Tradition. Thesis (Doctor of Philosophy in History) — School of History. St. Andrews: University of St. Andrews, 2012. 502 p.

[8] Cf.: “For even if you did not love me, these are things which the eye must take delight in seeing, the ear in hearing, and the Memory in remembering” (FOURNIVAL, 1986 [12—], p.2).

[9] Cf.: “For from the moment that the wolf saw me first, that is to say, that I realized that I loved you before I knew what the fate of my love might be, I was destined to lose my voice. Alas! I have so often since repented that I entreated you and thus lost your sweet company. For if I could have acted like The Dog, which is of such a nature that, after vomiting, it can return to its vomit and re-eat it, I would happily have swallowed down my pleading a hundred times, after it flew out through my teeth” (FOURNIVAL, 1986 [12—], p.2).

Até mesmo a resposta da suposta amada utiliza o bestiário como uma forma de contra-atacar as investidas de Richard:

> Pois realmente sou obrigada a valorizar a quantidade de honra que tenho, já que você é tão avarento em obtê-la. Mas, de acordo com a natureza do cão, devo cuidar para manter para mim o bem que posso ter. E, se houver um excedente, não o deixarei ir, mas o acumularei como o cachorro e, desse modo, farei o possível para me sustentar em tempos de necessidade, se Deus quiser[10] (FOURNIVAL, 1986 [12—], p. 44, tradução nossa).

Percebemos, portanto, uma mudança no uso de bestiários, e citaremos, na seção 1.2.1, uma obra que pode ser considerada como um bestiário *per se* voltado para a apresentação de criaturas eróticas.

Vamos pular alguns séculos e comentar sobre a popularidade de criaturas mitológicas que pode ser averiguada através da quantidade de obras e de sites sobre mitologia. Porém alguns desses sites são voltados especificamente à descrição de criaturas, como *Bestiary* (bestiary.ca/) — focado em bestiários medievais —; *Yokai* (yokai.com/) — criaturas japonesas — ou *A Book of Creatures* (abookofcreatures.com/) — criaturas de todas as culturas.

Existem também outros bestiários, incluindo recentes, como *El Libro De Los Seres Imaginarios* (1978), de Jorge Luís Borges; *Giants, Monsters, and Dragons: An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth* (2000), de Carol Rose; e *Meeting with Monsters: An Illustrated Guide to the Beasts of Iceland* (2008), de Jon Baldur Hliðberg e Sigurður Agisson. Contudo, comentaremos apenas sobre aqueles que alcançaram um novo público-alvo ou modificaram as informações contidas em cada criatura, como foi o caso em contextos de jogos.

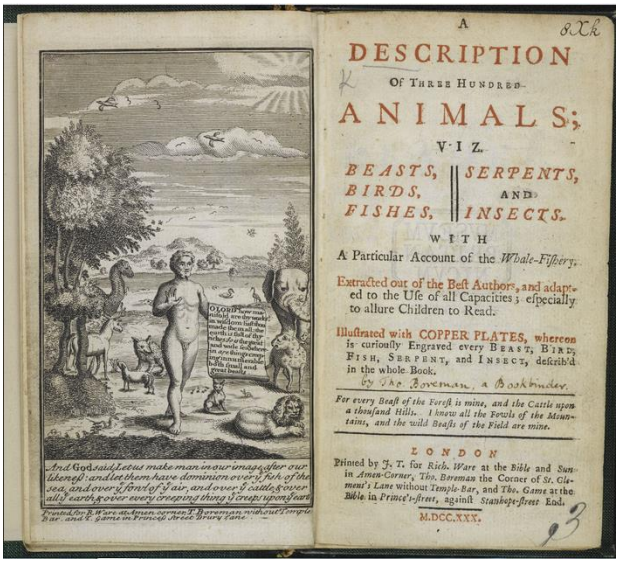
O primeiro livro infantil que tinha bastante semelhança com bestiários — com lista de criaturas, uma ordem "taxonômica" e inclusão de criaturas fantásticas — foi publicado em 1730 por Thomas Boreman. De acordo com Ritvo:

> […] esses primeiros livros de história natural voltados às crianças relembravam suas raízes medievais. Embora ele tenha afirmado que suas informações foram "extraídas dos melhores autores", Boreman preencheu *A Description of Three Hundred Animals* com material lendário. Uma série de bestas míticas apareceu junto com o leão, o urso, o boi e o castor. A descrição do unicórnio informava que era

[10] Cf.: "For truly I am bound to treasure the amount of honor I have, since you are so covetous to get it. But, in conformity with the nature of the dog, I must take care to keep for myself what good I can have. And if there is a surplus, I will not let it go, but will rather garner it like the dog, and in so doing will do my best to provide for myself in time of need, God willing" (FOURNIVAL, 1986 [12—], p. 44).

> “questionada por muitos escritores”, mas não havia ceticismo sobre a Lâmia, com “rosto e seios de uma mulher muito bonita […], a parte posterior de uma cabra, as pernas dianteiras de um urso; seu corpo […] revestido de escamas,” […]. Boreman supôs que seus leitores estavam interessados em quadrúpedes por si mesmos, apenas porque eles existiam como parte da natureza externa. Ele não perguntou “o que eles significam?”, e sim “como eles se parecem?” [11] (RITVO, 1985, p. 4, grifos e tradução nossa).

Figura 2 — Folha de rosto de *A Description of Three Hundred Animals; viz Beast, Birds, Fishes, Serpents and Insects*

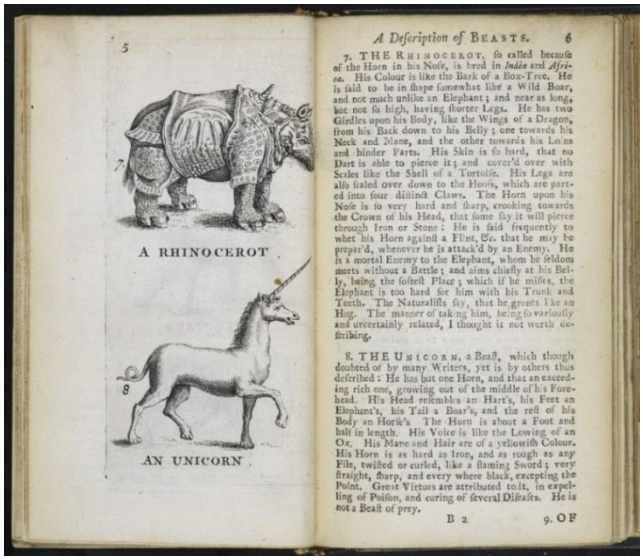

A DESCRIPTION
OF THREE HUNDRED
ANIMALS;
VIZ.
BEASTS, BIRDS, FISHES, SERPENTS, AND INSECTS.
WITH
A Particular Account of the Whale-Fishery.
Extracted out of the Best Authors, and adapted to the Use of all Capacities; especially to allure Children to Read.
Illustrated with COPPER PLATES, whereon is curiously Engraved every BEAST, BIRD, FISH, SERPENT, and INSECT, describ'd in the whole Book.
For every Beast of the Forest is mine, and the Cattle upon a thousand Hills. I know all the Fowls of the Mountains, and the wild Beasts of the Field are mine.
LONDON
Printed by J. T. for Rich. Ware at the Bible and Sun in Aman-Corner, Tho. Boreman the Corner of St. Clement's Lane without Temple-Bar, and Tho. Game at the Bible in Prince's-street, against Stanhope-street End.
M.DCC.XXX.

Fonte: *The British Library*[12]

[11] Cf.: “[…] these first children's natural history books recalled their medieval roots. Although he claimed that his information was “extracted from the best authors,” Boreman crammed A Description of Three Hundred Animals with legendary material. Along with the lion, bear, ox, and beaver appeared a host of mythical beasts. The entry on the unicorn acknowledged that it was “doubted of by many Writers,” but no skepticism was expressed about the Lamia, with “Face and Breasts like a very beautiful Woman. . . hinder Parts like a Goat's, its forelegs like a Bear's; its Body . . scaled all over,” […]. Boreman assumed that his readers were interested in quadrupeds for their own sake, just because they existed as a part of external nature. He asked not “what do they mean?” but “what are they like?” (RITVO, 1985, p. 4).

[12] Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/a-description-of-three-hundred-animals>. Acesso em: 16 jan. 2020.

Figura 3 — Rinoceronte e unicórnio



Fonte: *The British Library*

Como podemos observar, ocorreu a concretização de um processo de separação das morais ligadas ao comportamento das bestas e começou a surgir uma curiosidade apenas por elas fazerem parte do mesmo mundo que os humanos — independente de existirem fisicamente ou serem produtos da criatividade humana.

1.2 METAMORFOSE TEXTUAL

Como histórias fictícias sobreviveram durante tanto tempo? Obviamente, não temos a resposta dessa pergunta, já que há diversas variáveis. Contudo, podemos afirmar que se tais histórias fossem completamente destituídas de propósito, certamente, seriam esquecidas.

Os animais e as criaturas fictícias sempre estiveram presentes no imaginário popular, seja por tradição ou por criação (WEINSTOCK, 2014). A arte possibilita a materialização de mundos e de seres imaginários, além da representação de animais reais que podem ser recombinados e redefinidos para aumentar ainda mais a criatividade humana (BOYD, 2009). Como dito por Boyd (2009, p. 70): “se as audiências apreciam, os artistas apropriam[13].”

Apesar de não estarmos tratando especificamente de mitos, Malinowsky (2011 [1926], p. 33) comenta algo interessante sobre o objetivo dessas histórias:

[13] Cf.: “if audiences appreciate, artists appropriate” (BOYD, 2009, p.70).

> […] sem dúvidas, o mito, tomado como um todo, não pode ser separado da história, já que sempre desempenhou um papel fundamental para cumprir uma função sociológica, para glorificar um certo grupo ou para justificar uma circunstância atípica[14] (MALINOWSKY, 2011 [1926], p. 33, tradução nossa)

Um exemplo categórico são os meses do calendário gregoriano que foram nomeados em homenagem a seres mitológicos (LIMA, 2011).

O interessante a se destacar é que nada fica parado no tempo se quiser sobreviver. Sempre ocorre uma "reatualização", às vezes, alterando drasticamente o formato.

No próximo subcapítulo, comentaremos sobre a evolução moderna dos bestiários, incluindo um exemplar bem ex(r)ótico.

1.2.1 **Bestiários contemporâneos**

A produção de bestiários ao estilo mais arcaico não é tão frequente, principalmente ligado ao conceito de moral, porém, ainda são produzidos bestiários focados na descrição de criaturas fantásticas, como o livro "Animais Fantásticos e Onde Habitam" (2001) da série *Harry Potter*. Essa obra foi feita para ilustrar um livro didático de Hogwarts sobre *magizoology* (magizoologia), um termo criado por J. K. Rowling para designar o estudo de criaturas mágicas, alguns exemplos desses seriam: o basilisco, a quimera, o unicórnio, entre outros. Ou seja, escreveram um livro para dar mais intertextualidade à série, e como aprimoramento, ainda escreveram comentários que os protagonistas fizeram nas páginas. Além disso, a autora fez referências aos bestiários tradicionais:

> Um relance pela arte e a literatura trouxas da Idade Média revela que eles sabiam serem reais muitas das criaturas que hoje consideram imaginárias. O dragão, o grifo, o unicórnio, a fênix, o centauro — estes e muitos outros estão representados nas obras de arte daquele período, embora com uma inexatidão quase cômica (ROWLING, 2001, p.14).

Neste subcapítulo, iremos defender que o bestiário ressurge, com mais intensidade, nos jogos, tanto analógicos quanto eletrônicos, já que à medida que os jogadores vão amadurecendo, tornam-se mais exigentes e por isso a descrição das criaturas extrapola as

---

[14] Cf.: "[…] myth, taken as a whole, cannot be sober dispassionate history, since it is always made ad hoc to fulfil a certain sociological function, to glorify a certain group, or to justify an anomalous status" (MALINOWSKY, 2011 [1926], p. 33).

simples características de combate como valores de habilidades[15] e possíveis itens adquiridos ao derrotar a criatura. Além disso, novas formas de bestiário podem surgir, inclusive eróticas, o que é uma ironia incrível se comparado a função mais antiga desse gênero literário.

Um dos primeiros bestiários "modernos" a surgir, em 1974, foi certamente no *Role-Playing Game* (RPG) *Dungeons & Dragons* (D&D). Gary Gygax e David Arneson desenvolveram um conjunto de regras nas quais os jogadores controlavam apenas um indivíduo em vez de pequenos exércitos, como era o caso dos jogos de miniaturas. Arneson introduziu o sistema de pontos de vida; os níveis de classe; a experiência; a classe de armadura — o quão difícil é acertar o jogador ou o adversário — e as masmorras como cenários de aventura (SNOW, 2008).

Figura 4 — Livros da 1ª edição de *Dungeons & Dragons*

Fonte: Frank Hudson (0:55)[16]

Figura 5 — Goblin em *D&D Monsters and Treasure*

GOBLINS: These small monsters are as described in CHAINMAIL. They see well in darkness or dim light, but when they are subjected to full daylight they subtract -1 from their attack and morale dice. They attack dwarves on sight. Their hit dice must always equal at least one pip.

Composition of Force: When in their lair the "goblin king" will be found. He will fight as a Hobgoblin in all respects. He will be surrounded by a body of from 5 - 30 (roll five six-sided dice) guards as Hobgoblins also.

Fonte: GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons & Dragons Monsters & Treasure*: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures, 1974[17].

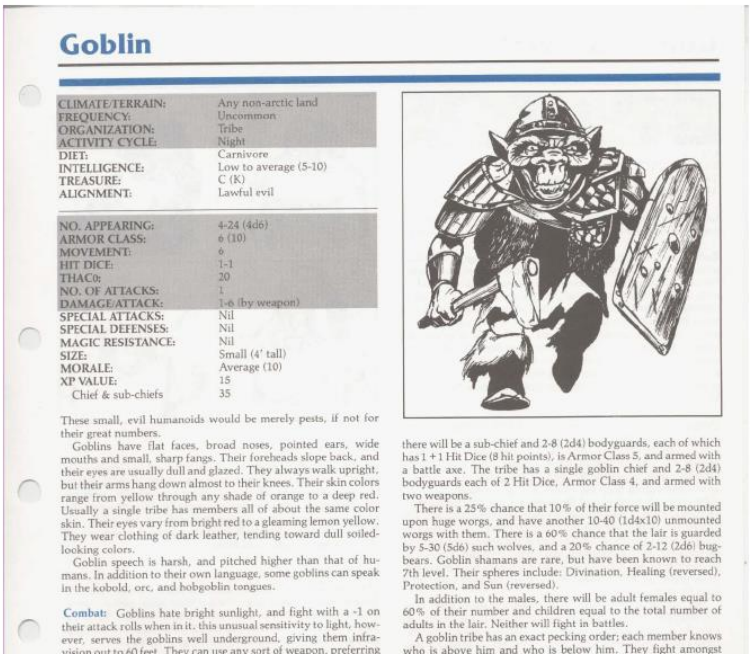
---

[15] A maioria das criaturas nos jogos de RPG possuem as seguintes características: pontos de vida — o ser morre/fica inconsciente se chegar a 0 —; pontos de magia — quanto maior, mais magias ou habilidades consegue utilizar —; força — dano físico —; inteligência — dano mágico —; defesa — resistência a dano físico —; defesa mágica — resistência a dano mágico —; velocidade — chance de desviar golpes e ser o primeiro a agir —; resistência elemental — defesa contra ataques elementais, como fogo, gelo, vento, terra, luz, trevas, entre outros. De acordo com a ambientação do jogo, esses termos podem mudar e alguns até não existirem.

[16] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LSi2QgwoPGg>. Acesso em: 16 fev. 2020.

O livro de “Monstros e tesouros” (*Monsters & Treasure*) não apresentava ilustrações para todas as criaturas e a descrição era breve. Porém, em 1989, Tactical Studies Rules lançou a segunda edição de *Advanced Dungeons and Dragons* (AD&D 2e) que condensou os vários volumes da primeira edição em três livros básicos: “Livro do Jogador” (*Player’s Handbook*), “Livro do Mestre” (*Dungeon Master’s Guide*) e “Livro dos Monstros” (*Monstrous Compendium*). E a qualidade aumentou, como podemos observar neste exemplo:

Figura 6 — Goblin em *AD&D 2e Monstrous Compedium Volume One*



Goblin

CLIMATE/TERRAIN:	Any non-arctic land
FREQUENCY:	Uncommon
ORGANIZATION:	Tribe
ACTIVITY CYCLE:	Night
DIET:	Carnivore
INTELLIGENCE:	Low to average (5-10)
TREASURE:	C (K)
ALIGNMENT:	Lawful evil
NO. APPEARING:	4-24 (4d6)
ARMOR CLASS:	6 (10)
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	1-1
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1-6 (by weapon)
SPECIAL ATTACKS:	Nil
SPECIAL DEFENSES:	Nil
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	Small (4’ tall)
MORALE:	Average (10)
XP VALUE:	15
Chief & sub-chiefs	35

These small, evil humanoids would be merely pests, if not for their great numbers.

Goblins have flat faces, broad noses, pointed ears, wide mouths and small, sharp fangs. Their foreheads slope back, and their eyes are usually dull and glazed. They always walk upright, but their arms hang down almost to their knees. Their skin colors range from yellow through any shade of orange to a deep red. Usually a single tribe has members all of about the same color skin. Their eyes vary from bright red to a gleaming lemon yellow. They wear clothing of dark leather, tending toward dull soiled-looking colors.

Goblin speech is harsh, and pitched higher than that of humans. In addition to their own language, some goblins can speak in the kobold, orc, and hobgoblin tongues.

Combat: Goblins hate bright sunlight, and fight with a -1 on their attack rolls when in it. this unusual sensitivity to light, however, serves the goblins well underground, giving them infra-vision out to 60 feet. They can use any sort of weapon, preferring

there will be a sub-chief and 2-8 (2d4) bodyguards, each of which has 1 +1 Hit Dice (8 hit points), is Armor Class 5, and armed with a battle axe. The tribe has a single goblin chief and 2-8 (2d4) bodyguards each of 2 Hit Dice, Armor Class 4, and armed with two weapons.

There is a 25% chance that 10% of their force will be mounted upon huge worgs, and have another 10-40 (1d4x10) unmounted worgs with them. There is a 60% chance that the lair is guarded by 5-30 (5d6) such wolves, and a 20% chance of 2-12 (2d6) bugbears. Goblin shamans are rare, but have been known to reach 7th level. Their spheres include: Divination, Healing (reversed), Protection, and Sun (reversed).

In addition to the males, there will be adult females equal to 60% of their number and children equal to the total number of adults in the lair. Neither will fight in battles.

A goblin tribe has an exact pecking order; each member knows who is above him and who is below him. They fight amongst

Fonte: BATISTA, J. et al. *AD&D 2e Monstrous Compedium Volume One*, 1989.

A presença de bestiário também é forte em jogos eletrônicos. Normalmente, a descrição de criaturas está dentro de um menu do jogo, por exemplo, na franquia *Pokémon* (1996) aparece sob o nome de *Pokédex*; na franquia *Shin Megami Tensei*, de “Compêndio de Demônios”[18] e, em outros, como uma lista de criaturas/monstros. Para ilustrar um certo desenvolvimento dessa subseção de um jogo, iremos comparar uma criatura do primeiro jogo

[17] GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974. Disponível em: <https://www.americanroads.us/DandD/ODnD_Monsters_and_Treasure.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2020.

[18] Nessa acepção, demônio é qualquer tipo de criatura que não seja um humano vivo. Por ter temas mais complexos, *Shin Megami Tensei* mescla todos os tipos de mitologia, incluindo heróis de guerra, anjos, divindades, e os nomeia apenas de demônios.

da franquia *Final Fantasy*, *Final Fantasy I* (2007[19] [1987]), com uma do lançamento moderno, *Final Fantasy XV* (2016).

Figura 7 — Características do Catóblepa (*Final Fantasy 20th Anniversary*)

Fonte: *100% - Final Fantasy 1 - Complete Bestiary* (9:18)[20]

Figura 8 — Vulnerabilidades e resistências do Catóblepa (*Final Fantasy 20th Anniversary*)

Fonte: *100% - Final Fantasy 1 - Complete Bestiary* (9:19)

[19] O primeiro jogo foi lançado em 1987, porém o bestiário só foi adicionado na versão *Origins* (2002) que foi lançado para Playstation e só podia ser acessado após terminar o jogo pelo menos uma vez. Já a ilustração presente neste trabalho é da versão de aniversário de 20 anos que pode ser acessada no menu sem a necessidade de terminar o jogo (FINAL FANTASY WIKI, 20—).

[20] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OBVY19jOFgw>. Acesso em: 23 jan. 2020.

Figura 9 — Descrição do Catóblepa (*Final Fantasy XV*)

Fonte: *Zanar Aesthetics* (14:30)[21]

Figura 10 — Características do Catóblepa (*Final Fantasy XV*)

Fonte: *Zanar Aesthetics* (14:30)

Além do desenvolvimento gráfico, o bestiário de Final Fantasy XV inclui uma breve descrição, o peso, o tamanho da criatura, a possibilidade de girá-la, aproximá-la ou afastá-la e

[21] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CS2iPFUbtYM>. Acesso em: 23 jan. 2020.

a sua proporção de tamanho em relação ao protagonista do jogo. Ou seja, num primeiro momento, só eram necessárias as características da criatura para o jogo — seu ataque, sua defesa, sua vulnerabilidade elemental e suas possíveis recompensas ao ser derrotada —, porém com o passar dos anos, houve uma abertura para explorar todos os ângulos da criatura, curiosidades sobre o peso, o tamanho e um breve comentário sobre ela.

Moro (2017) afirma que:

> Alguns bestiários podem ter sido escritos por muitos autores, e a variação estilística desempenha um papel significativo na constatação da autoria de produções de bestiários mais antigos. Independentemente do fato de que meras descrições de animais sem alegoria moral não possam sequer ser consideradas como bestiários, diferentes volumes foram escritos ao longo dos séculos, evoluindo em intenção e estilo, mas, por outro lado, compartilhando referências e estruturas textuais. Essa é a razão pela qual se pode afirmar que a literatura de bestiário é uma tradição que conseguiu durar até os dias atuais[22] (MORO, 2017, p. 20, tradução nossa).

Esse comentário reforça a nossa declaração que ainda é possível identificar traços de bestiários em livros de criaturas imaginárias atualmente, o que os torna bestiários modernos.

Um bestiário curioso que foi lançado recentemente, em 2010, é a "Enciclopédia de Garotas Monstros I". A história é sobre um mundo fictício onde todas as criaturas das lendas existem, porém o antigo "rei dos monstros[23]" permitia guerras contra raças humanoides. Após algum tempo, ele foi destronado por um súcubo que modificou a energia mágica das criaturas, as transformando em algo mais "agradável" aos humanos. O narrador é um estudioso de monstros que viaja com o intuito de entrevistá-las. O livro contém 100 criaturas ilustradas com descrição de hábitos, dieta, personalidade e habitat, além de utensílios e alimentos desse mundo fictício. Como forma de exemplificar as mudanças, colocamos abaixo as ilustrações do devorador de mentes de *Dungeons & Dragons*: Livro dos Monstros ed. 3.5 (WILLIAMS, 2004) e da devoradora de mentes da "Enciclopédia de Garotas Monstros II":

---

[22] Cf.: "Some bestiaries might have been authored by many writers and stylistic variation plays a meaningful role in concluding the authorship of older bestiary productions. Regardless of the fact that mere animal descriptions with no moral allegory cannot be declared as bestiaries at all, over time, different volumes were originated, evolving through time in intention and style but on the other hand, sharing sources and structure. That is the reason why it can be claimed that Bestiary Literature is a tradition that managed to last until present times" (MORO, 2017, p. 20).

[23] Nessa obra, monstro é um termo genérico para diversas espécies de criaturas.

Figura 11 — Devorador de Mentes D&D 3.5

Fonte: *Dungeons & Dragons:* Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III: V. 3.5[24].

Figura 12 — Devoradora de Mentes 魔物娘図鑑 II (Enciclopédia de Garotas Monstros II)

Fonte: *Monster Girl Encyclopedia Wiki*[25].

[24] WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons:* Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III: V. 3.5. Tradução de Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni. São Paulo: Devir, 2004.

[25] Disponível em: <https://vignette.wikia.nocookie.net/monstergirlencyclopedia/images/7/72/Mindflayer.jpg/revision/latest?cb=20150614142806>. Acesso em: 12 fev. 2020.

A partir dessa comparação, podemos perceber: (i) a modificação da anatomia; (ii) das vestes da criatura e (iii) a ausência da cabeça cefalópode. As criaturas possuem públicos-alvo diferentes. A primeira é normalmente utilizada como um antagonista, por isso as roupas escuras e acessórios feitos de ossos; já a segunda é feita para uma história de entretenimento erótico na qual o enamorado, que é transformado num cefalópode, mantém-se preso à região inguinal da devoradora de mentes para fins sexuais.

Apesar da "metamorfose", alguns pontos em comum ainda existem, tais como a capacidade de conjurar magias; a presença de tentáculos e a capacidade de criar escravos mentais. Ou seja, utilizando de um conhecimento prévio do que seria um devorador de mentes, o autor, nome fictício Kenkou Cross, modifica a criatura para atender a um novo público-alvo, criando assim, um bestiário erótico que não tem nada ver com os objetivos morais de seus antepassados.

Como visto neste subcapítulo de bestiários modernos, as criaturas atuais são inspiradas em suas predecessoras medievais e, como disse Heilbrun (1988 *apud* CONNELLY; CLANDININ, 1990):

> O que importa é que as vidas não servem de modelos, apenas histórias fazem isso. E é difícil criar histórias inspiradoras. Só podemos recontar e viver pelas histórias que lemos ou ouvimos. Vivemos nossas vidas por meio de textos. Eles podem ser lidos, cantados, vivenciados eletronicamente ou vir até nós, como os murmúrios de nossas mães, dizendo-nos o que as convenções exigem. Qualquer que seja sua forma ou meio, essas histórias formaram todos nós. Elas são o que devemos usar para criar novas ficções e novas narrativas (Heilbrun 1988 *apud* CONNELLY; CLANDININ, 1990, p. 2, tradução nossa)[26].

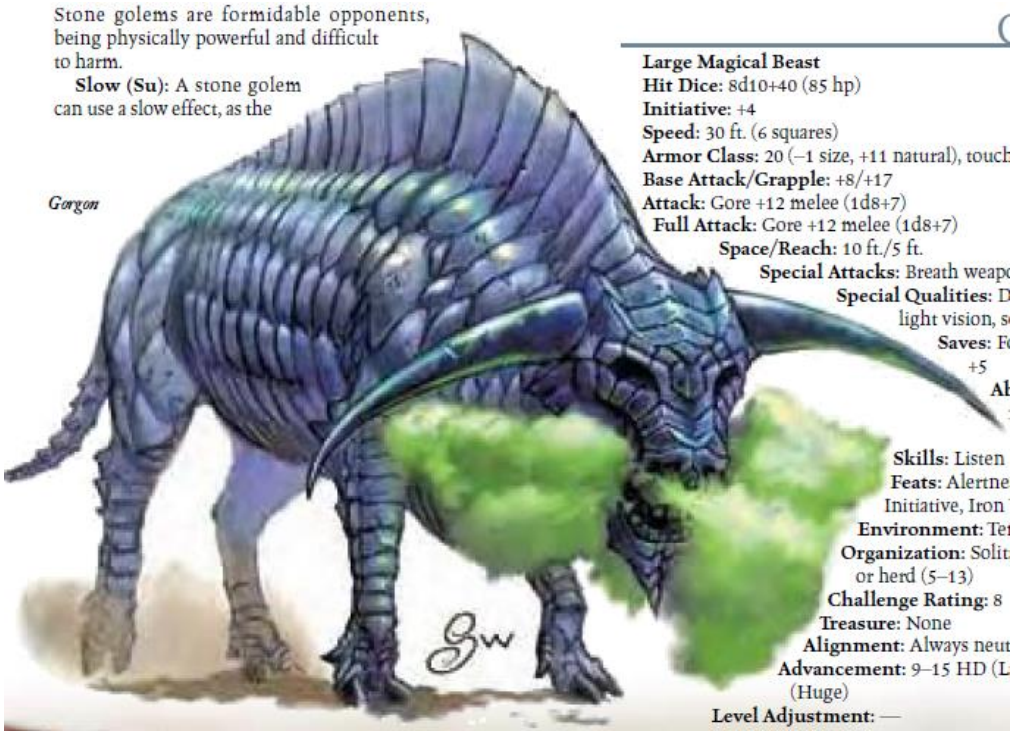
No caso de *Dungeons & Dragons*, uma parte das criaturas foi inspirada no livro *The Bestiary* (1954) de T. H. White. A obra é uma tradução de um bestiário do século XII. White utilizou excertos de outros trabalhos. Um exemplo disso é a criatura *Gorgon*, pois ela foi retirada de *History of Four-Footed Beasts* (1607) de Edward Topsell que, por sinal, foi uma tradução de *Historia Animalium* (1551) de Conrad Gesner (PETERSON, 2012). Compare a descrição de Topsell com a ilustração do livro *Monster Manual 3.5*:

> Entre as diversas e antigas espécies de Bestas que se reproduzem na *África*, acredita-se que a *Górgona* nasce naquele País. É uma besta assustadora e terrível de se ver,

[26] Cf.: "What matters is that lives do not serve as models; only stories do that. And it is a hard thing to make up stories to live by. We can only retell and live by the stories we have read or heard [*sic*] We live our lives through texts. They may be read, or chanted, or experienced electronically, or come to us, like the murmurings of our mothers, telling us what conventions demand. Whatever their form or medium, these stories have formed us all; they are what we must use to make new fictions, new narratives" (Heilbrun 1988 *apud* CONNELLY; CLANDININ, 1990, p. 2).

> cujas pálpebras são altas e grossas, seus olhos rubros não são muito grandes, pois são muito parecidos com os de Bois ou de Gnus. Ela não olha diretamente para frente, nem para cima, mas continuamente para a terra e, portanto, são chamadas em *grego* de *Catóblepa* (TOPSELL, 1658, p. 206, tradução nossa)[27].

Figura 13 — *Gorgon D&D 3.5*



Fonte: WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons: Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5*, 2003[28].

Como pode ser observado, a criatura não apresenta nenhuma das características das górgonas da mitologia grega, exceto pela capacidade de petrificar seus adversários.

1.2.2 ***Dungeons & Dragons: Monster Manual 3.5*** **e sua tradução brasileira**

Como dito na seção 1.2.1, o jogo interpretativo *Dungeons & Dragons* foi publicado pela primeira vez em 1974 pela Tactical Studies Rules Inc. Atualmente, encontra-se em sua quinta edição, publicada em 2014 pela Wizards of the Coast.

---

[27] Cf.: "Among the mani [*sic*] old and divers forts of Beafts which are bred in *Africk*, it is thought that the *Gorgon* is brought forth in that Countrey. It is a fearful and terrible beaft to behold, it it hath high and thick eye-lids, eyes not very great, but much like an Oxes or Bugils, but all fiery-bloudy, which neither look directly forward, nor yet upwards, but continually down to the earth, and therefore are called in *Greek*, *Catoblepunta*" (TOPSELL, 1658, p. 206).

[28] WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons:* Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5. Seattle: Wizards of the Coast, Inc, 2003.

Para nos limitarmos ao escopo deste trabalho, comentaremos apenas o livro dos monstros — bestiário — da terceira edição. Também não focaremos nos autores, já que existem diversos trabalhos com essa temática[29].

A terceira edição é bastante prolífica em relação à quantidade de monstros gerais sem ambientação específica[30]. São cinco livros com mais de 930 criaturas. Escolhemos o primeiro livro, por ser o mais amplo, contendo criaturas mais típicas de um RPG, além de incluir animais e insetos do mundo real.

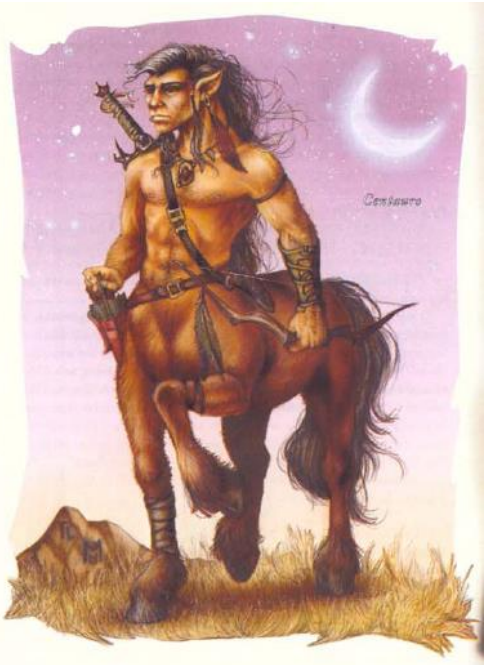
O livro divide as criaturas em vários tipos: aberração; animal; besta mágica; construto; dragão; elemental; fada; gigante; humanoide monstruoso; humanoide; inseto; limo; morto-vivo; planar e planta. A criatura é apresentada desta forma:

Figura 14 — Centauro *D&D 3.5*

Mau-Cheiro (Ext): O odor de morte e corrupção que cerca estas criaturas é nauseante. Todas as criaturas vivas num raio de 3 metros devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão enjoadas durante 1d6+4 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo mau-cheiro do mesmo lívido durante um dia inteiro. As magias *retardar envenenamento* ou *neutralizar venenos* removem os efeitos de uma criatura enjoada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno aplicam seus bônus aos testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

CENTAURO

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20) e 2 cascos +3 (dano: 1d6+2); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 18, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 11
Perícias: Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +2
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (casco)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, companhia (5–8), tropa (8–18 mais 1 líder de 2º–5º nível) ou tribo (20–150 mais 30% de não combatentes, 10 sargentos de 3º nível, 5 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º–9º nível)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2



A criatura sai das árvores galopando, com seus cascos trovejantes ecoando pela floresta. Ela possui o torso, os braços e a cabeça de um humanóide, mas a parte inferior do corpo é semelhante a um grande cavalo. Ela carrega um arco longo, retesado, prestes a disparar ao primeiro sinal de perigo.

Fonte: *Dungeons & Dragons*: Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III: V. 3.5, 2004[31].

Ou seja, nome, habilidades no jogo, breve descrição física, descrição do seu ecossistema, de alguns hábitos e como age durante o combate.

---

[29] Cf.: WITWER, 2016; APPELCLINE, 2014 e PETERSON, 2012.
[30] Alguns livros são lançados com temáticas específicas, como o *Frostburn* — ambientação em tundras — e o *Sandstorm* — ambientação em desertos —, ou seja, possuem criaturas típicas daquela região.
[31] WILLIAMS, Skip et al. Dungeons & Dragons: Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III: V. 3.5. Tradução de Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni. São Paulo: Devir, 2004.

Neste trabalho, iremos conduzir uma análise da tradução para o português brasileiro das descrições físicas das criaturas do Livro dos Monstros. Essa edição é uma ampliação das regras da terceira, por isso, chama-se 3.5, porém, são apenas ajustes, como dito na nota da página 6: “O livro todo foi melhorado e refinado, em respeito às suas sugestões e para refletir com mais exatidão a forma como ele está sendo utilizado atualmente.[32]”

De acordo com Bruno Cobbi[33], um dos tradutores, os três responsáveis por esse ofício tinham experiência com tradução e com RPG, logo, analisaremos com isso em mente.

[32] WILLIAMS, 2004, p.6.
[33] COBBI, Bruno. *Trazendo D&D para a academia*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <pueritranslation@outlook.com> em 16 nov. 2018.

2 O SERPENTEAR DAS ESTRÁTEGIAS DE TRADUÇÃO

Neste capítulo, com o objetivo de introduzir as bases teóricas utilizadas na análise, primeiramente, discorreremos sobre os dois teóricos: Jean-Paul Vinay, que lecionou na Universidade de Montreal[34], e Jean Darbelnet, que lecionou na Universidade de Ottawa[35]. Em seguida, apresentaremos o professor de comunicações multilíngues, Andrew Chesterman, que lecionou na Universidade Helsinque durante o período de 2002 a 2010[36] e desenvolveu a teoria dos memes.

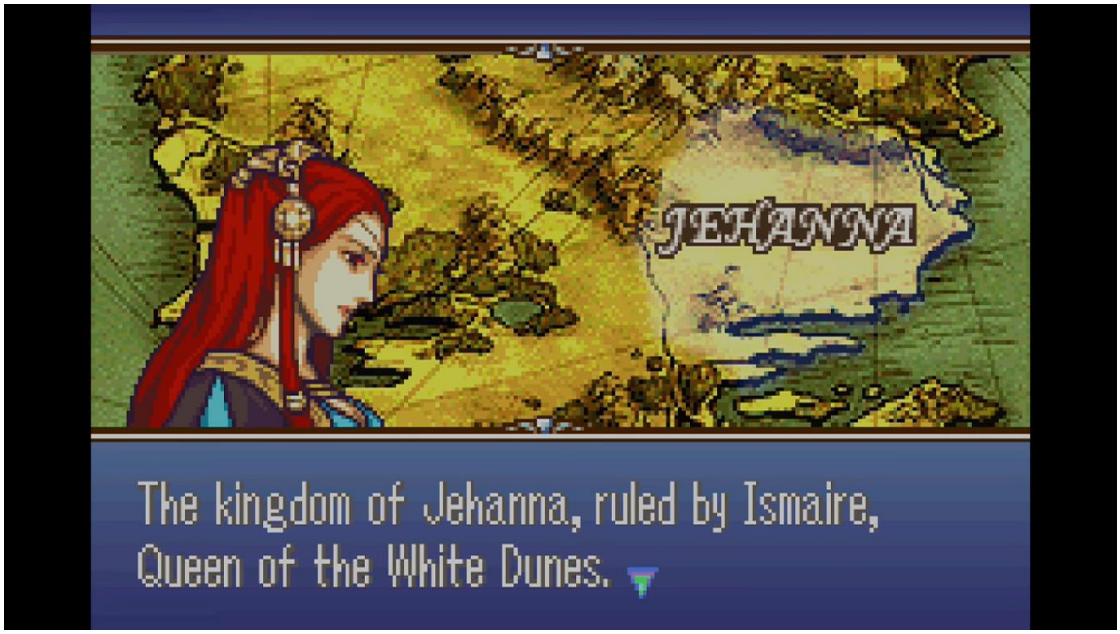
Além disso, descreveremos as unidades de tradução que irão delimitar a análise. Apesar de não estar dentro do escopo deste trabalho, salientamos que novas estratégias estão sendo criadas através da combinação de textos, imagens e sons, todavia essas técnicas são raramente encontradas quando procuradas em literaturas prototípicas — romances, artigos científicos etc. — que possuam apenas o elemento textual. Por exemplo, podemos citar a tradução inglesa do jogo japonês *Fire Emblem: The Sacred Stones* (2004):

Figura 15 — Texto original de Fire Emblem: The Sacred Stones

Fonte: なるおじ (3:10)[37]

[34] Disponível em: <https://arts.uottawa.ca/crccf/fonds/P197>. Acesso em: 16 dez. 2020.
[35] Disponível em: <https://peoplepill.com/people/jean-darbelnet/>. Acesso em: 16 dez. 2020.
[36] Disponível em: <https://375humanistia.helsinki.fi/en/humanists/andrew-chesterman>. Acesso em: 24 fev. 2020.
[37] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x-TcIEU4v6k>. Acesso em: 14 fev. 2020.

Figura 16 — Exemplo de estratégia de tradução[38]



Fonte: *BigKlingy* (4:45)[39]

O trecho inicial "美貌で名高い"[40] que pode ser traduzido como "famosa por sua beleza", foi omitido, pois, provavelmente, não cabia no espaço disponível na caixa de diálogo. Nesse sentido, os localizadores escolheram utilizar a representação visual, já que, de acordo com os padrões de beleza vigentes da época, a mulher pode ser considerada bela.

2.1 JEAN-PAUL VINAY E JEAN DARBELNET

Jean-Paul Vinay e Jean Darbelnet escreveram um guia de tradução intitulado *Comparative Stylistics of French and English: A methodology for translation*. Essa obra foi utilizada por mais de quatro décadas — primeira publicação em 1958 —, sendo um marco para as reflexões acerca da tradução. Os autores reuniram vários exemplos de tradução, no par francês-inglês e inglês-francês, e demonstraram soluções que consideravam adequadas, comentando eventuais inadequações.

---

[38] "O reino de Jehanna, governado por Ismaire, rainha das dunas brancas" (tradução da caixa de diálogo em inglês).
[39] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dd-wCmq7NOc>. Acesso em: 14 fev. 2020.
[40] "Famosa por sua beleza e rainha das dunas brancas, Ismaire do reino de Jahana" (tradução literal da caixa de diálogo em japonês).

Neste trabalho, iremos utilizar os tipos de modulação que descrevem, através dos 10 tipos propostos[41]:

- Abstrato para concreto: termo abstrato para concreto ou vice-versa. Também inclui alterações do genérico ao específico.
- Causa e efeito: o modo de executar uma ação é substituído pelo seu resultado ou vice-versa.
- Parte pelo todo: sinédoque, ou seja, o termo mais restrito é traduzido pela sua parte mais extensa ou vice-versa.
- Parte por outra parte: metonímia do tipo qualitativo.
- Inversão de termos: mudança da ordem sintática ou da perspectiva, por exemplo, do professor que entrega as provas para os alunos que recebem as provas.
- Negação de opostos: lítotes, ou seja, palavra negativa mais o antônimo do termo.
- Voz ativa para voz passiva: mudança de voz.
- Espaço para tempo: mudança de termos espaciais para temporais e vice-versa.
- Reconsideração de intervalos para limites: similar à modulação de abstrato para concreto, porém, com medidas de espaço e tempo.
- Mudança de símbolo: alteração simbólica de metáforas ou de descrições que utilizam imagens não compreendidas pelo público-alvo.

A estratégia semântica de conversão de Chesterman (2016) seria considerada como uma modulação, porém iremos desenvolver somente esse tipo de estratégia, pois ela compreende soluções tradutórias interessantes que modificam a perspectiva, logo, como estamos lidando com a descrição da aparência de criaturas, seria interessante demonstrar que numa mesma estratégia de tradução e numa mesma unidade de tradução podem existir vários tipos de análise. Como dito por Vinay e Darbelnet:

> Em princípio, poderíamos dizer que, em geral, a modulação exprime o contraste entre duas línguas diante da mesma situação, mas com duas maneiras distintas de pensar, expondo essa divergência na forma de expressão.[42] (VINAY, J. P.; J. DARBELNET, 1995 [1958], p. 247, tradução nossa).

[41] Cf.: "abstract for concrete; cause-effect; part-whole; part-another part; reversal of terms; negation of opposite; active to passive; space for time; rethinking of intervals and limits; change of symbol."

[42] Cf.: "In principle we could say that, generally, modulation articulates the contrast between two languages faced with the same situation but two different modes of thinking, by exposing this divergence in expression form" (VINAY, J. P.; J. DARBELNET, 1995 [1958], p. 247).

Os autores também consideram o uso da modulação como uma característica de um bom tradutor, já que essa estratégia é motivada por uma compreensão metalinguística, além de ser um dos exercícios mais instrutivos para estudantes de tradução (VINAY, J. P.; J. DARBELNET, 1995 [1958]).

2.2 ANDREW CHESTERMAN

Andrew Chesterman toma emprestado o conceito de *meme* do etólogo Richard Dawkins, famoso por ter escrito *The Selfish Gene* (1976), no qual, o termo é explicado da seguinte maneira:

> Exemplos de memes são músicas, ideias, frases de efeito, roupas da moda, maneiras de fazer panelas ou de construir arcos. Assim como os genes se propagam […] pulando de corpo para corpo através de espermatozoides ou óvulos, os memes se propagam […] pulando de cérebro para cérebro através de um processo que, no sentido amplo, pode ser chamado de imitação. Se um cientista ouve ou lê sobre uma boa ideia, ele a transmite para colegas e alunos. Ele menciona isso em seus artigos e palestras. Caso a ideia se popularize, pode-se dizer que ela se propaga, se espalhando de cérebro em cérebro[43] (DAWKINS, 2006 [1976], p. 192, tradução nossa).

O termo *meme* derivou da necessidade de nomear o novo replicador, a unidade de transmissão cultural, que seguindo uma raiz grega apropriada, *mimeme*, obteve seu nome, apesar da abreviação, uma vez que o autor procurava algo monossilábico para combinar com *gene* (DAWKINS, 2006).

Chesterman utiliza o conceito de *meme* da seguinte forma quando aplicado aos Estudos da Tradução:

> A metáfora do meme destaca um aspecto do fenômeno da tradução que quero apresentar: o modo como as ideias se espalham e mudam à medida que são traduzidas, assim como a evolução biológica envolve mutações. Sob esse prisma, um tradutor não é alguém cuja tarefa é conservar algo, mas propagar algo, espalhá-lo

[43] Cf.: "Examples of memes are tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propagate themselves […] by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves […] by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation. If a scientist hears, or reads about, a good idea, he passes it on to this colleagues and students. He mentions it in his articles and his lectures. If the idea catchs on, it can be said to propagate itself, spreading from brain to brain" (DAWKINS, 2006 [1976], p. 192)

> e até desenvolvê-lo: tradutores são agentes de mudança. Os tradutores, de fato, fazem a diferença…[44] (CHESTERMAN, 2016, p. x, tradução nossa).

Ele descreve os cinco "grandes memes" da tradução — texto-alvo para texto-fonte (unilateral); equivalência; intraduzibilidade; tradução literal *versus* tradução livre e toda–escrita–é–tradução — e como eles são desenvolvidos ao longo dos anos. Porém, esses tópicos não serão aprofundados neste trabalho, pois devemos nos concentrar em outros *memes*: as estratégias de tradução que Chesterman traz de trabalhos e autores anteriores. Já que como ele mesmo diz:

> São memes, na medida em que são amplamente utilizados por tradutores e reconhecidos como ferramentas conceituais padrão do ofício. Os tradutores iniciantes os aprendem e, portanto, são transmitidos de geração em geração como um conjunto de memes que, no entanto, não são fixos o tempo todo, mas são abertos e propensos a adaptação, variação e mutação[45] (CHESTERMAN, 2016, p. 85, tradução nossa).

Chesterman (2016) comenta sobre 30 estratégias de tradução: 10 sintáticas/gramaticais — modificações morfológicas e estruturais das sentenças —; 10 semânticas — modificações lexicais — e 10 pragmáticas — modificações na intenção do texto —, sendo que a última estratégia de cada tipo, com exceção das sintáticas/gramaticais, é uma estratégia aberta — outras estratégias podem ser encontradas e inseridas nessas categorias. Chesterman utiliza nomenclaturas já definidas por outros autores e acrescenta suas próprias.

Iremos utilizar as traduções de Pezzini (2005) para as estratégias de Chesterman, pois foi um trabalho anterior ao nosso e não queremos criar discordâncias terminológicas. Todas as estratégias são seguidas de uma letra maiúscula representando seu tipo — G para gramaticais; S para semânticas e P para pragmáticas —, seguida de um número determinado por Chesterman.

As Estratégias Sintáticas/Gramaticais são:

- G1 — <u>Tradução literal</u>: o mais próximo possível da língua fonte sendo gramatical.

---

[44] Cf.: "The meme metaphor highlights an aspect of the translation phenomenon that I want to foregound: the way that ideas spread and change as they are translated, just as biological evolution involves mutations. In this light, a translator is not someone whose task is to conserve something but to propagate something, to spread and even develop it: translators are agents of change. Translators, in fact, make a difference…" (CHESTERMAN, 2016, p. x).

[45] Cf.: "They are memes, that is, insofar as they are widely used by translators and recognized to be standard conceptual tools of the trade. Trainee translators learn them, and they are thus passed on from generation to generation as a meme pool: not fixed for all time, however, but open-ended and amenable to adaptation, variation and mutation" (CHESTERMAN, 2016, p. 85).

- G2 — Empréstimo/Calque: quando um termo não é traduzido — criando um neologismo — ou quando ele é traduzido literalmente, utilizando a mesma sintaxe da língua fonte — calque. Esse último é usado frequentemente na tradução de nomes de organizações internacionais, por exemplo, *International Monetary Fund* (IMF) foi traduzido como Fundo Monetário Internacional (FMI).
- G3 — Transposição: mudança de classe de palavra, p.ex., substantivo para verbo.
- G4 — Deslocamento de unidade: quando ocorre uma alteração da unidade — palavra, frase, oração, sentença, parágrafo.
- G5 — Mudança estrutural de frase: modificações somente no nível de frase, p. ex., número, artigo, frase nominal, pessoa, tempo e modo.
- G6 — Mudança estrutural de oração: modificações na estrutura da oração, como: ordem de sujeito, verbo, objeto, complemento; voz ativa e passiva; transitividade, entre outros.
- G7 — Mudança estrutural de período: modificações nos tipos de oração dentro do período, p. ex., alteração de oração principal para subordinada.
- G8 — Mudança de coesão: compreende a referência intratextual. A elipse, a substituição, a pronominalização, a repetição ou o uso de vários outros tipos de conectivos são exemplos dessa estratégia.
- G9 — Deslocamento de nível: fonológico, morfológico, sintático e lexical. Um fator importante são os tipos de línguas trabalhadas, pois um tom interrogativo pode ser expresso pela entonação (inglês) ou através da morfologia como no finlandês.
- G10 — Mudança de esquema: paralelismo, repetição, aliteração, métrica, entre outros esquemas retóricos que podem ser modificados da seguinte forma: mudança, permanência, apagamento ou criação.

As Estratégias Semânticas são:

- S1 — Sinonímia: para evitar repetição, o tradutor escolhe um sinônimo ou um termo próximo.
- S2 — Antonímia: o tradutor escolhe um antônimo e o combina com um elemento negativo.

- S3 — Hiponímia: especificação — termo menos genérico —; generalização — termo menos específico — e "exatidão" — termos com o mesmo valor (esse é bem mais raro de ser encontrado).
- S4 — Conversão: pares de estruturas verbais que exprimem o mesmo sentido, porém de perspectivas opostas, como comprar e vender. Similar à antonímia, mas exige uma estruturação sintática mais aprimorada do que só adicionar um elemento negativo.
- S5 — Mudança de abstração: termos alvos se tornam mais concretos ou abstratos em relação aos termos fontes.
- S6 — Mudança de distribuição: aumenta — expansão — ou diminui — contração — a quantidade de componentes lexicais sem alterar a "semântica".
- S7 — Mudança de ênfase: aumenta, diminui ou altera o foco temático.
- S8 — Paráfrase: pode ser descrita como uma versão solta, livre e, em alguns contextos, até mesmo mal traduzida do segmento.
- S9 — Mudança de tropos: tradução de figuras semânticas, ou seja, similar ao G10.
- S10 — Outras mudanças semânticas: Chesterman cita, como exemplo, as modulações de sentido — oral para visual — ou de direção dêitica — aqui e ali.

As Estratégias Pragmáticas[46] são:

- P1 — Filtro cultural: naturalização, domesticação ou adaptação de termos culturais.
- P2 — Mudança de explicitação: explicitar no texto-alvo o que está implícito no texto-fonte ou vice-versa.
- P3 — Mudança de informação: adição/omissão de informações não inferíveis que seriam importantes/irrelevantes para o público-alvo.
- P4 — Mudança interpessoal: altera o nível de formalidade, emoção, vocabulário técnico e envolvimento com o leitor.
- P5 — Mudança de elocução: está ligado com outras estratégias, por exemplo, modificar um verbo do indicativo para o imperativo, também modifica a elocução de afirmação para pedido/ordem. Essa estratégia também está associada ao uso de exclamações ou de interrogações.

[46] Chesterman (2016) não usa o termo "pragmática" para se referir a esse campo dos estudos linguísticos. Ele se refere a estratégias que manipulam diretamente a mensagem do texto, sendo utilizadas para traduzir o texto como um todo.

- P6 — Mudança de coerência: alteração no nível das ideias ou como a informação foi organizada no texto.
- P7 — Tradução parcial: qualquer tipo de tradução parcial, como transcrição, tradução resumida, tradução de sons apenas, entre outros.
- P8 — Mudança de visibilidade: notas e outros elementos que revelam a presença de um tradutor.
- P9 — Reedição: quando o tradutor precisa reeditar todo o texto-fonte, pois esse não tinha uma qualidade adequada aos padrões do texto-alvo.
- P10 — Outras mudanças pragmáticas: tipo de dialeto ou até mesmo a disposição de colunas, tabelas e outros elementos gráficos.

3 LAPAROTOMIA EXPLORADORA TEXTUAL

Neste capítulo, apresentaremos uma análise de nove trechos encontrados no *Monster Manual 3.5* (2003) e sua tradução para o português brasileiro. Como a obra foi publicada antes do acordo ortográfico de 2009, transcrevemos com a grafia antiga. Nos momentos em que era necessária uma enumeração extensa, optamos por escrever números cardinais e depois referi-los por extenso para facilitar a compreensão.

Para a análise não se tornar fastidiosa, optamos por utilizar siglas e abreviaturas referentes às categorias de análise de Chesterman (2016) e Paul Vinay e Jean Darbelnet (1995 [1958]). Essas serão apenas aquelas utilizadas neste trabalho e não todas apresentadas por eles, uma vez que os excertos não foram escolhidos para demonstrar todas as estratégias, mas, sim exemplos das modulações. Quando a análise requerer um enfoque maior, discorreremos com mais detalhe logo abaixo da "análise simplificada" — informação textual posterior aos quadros dos excertos. Em relação a essa análise, destacamos que (i) o primeiro sinal de igual será utilizado como indicação da tradução e não como um sinal de equivalência obrigatória e (ii) as palavras entre parênteses não serão consideradas pertencentes à mesma unidade de tradução, pois tiveram uma reestruturação no texto-alvo, mas estarão presentes para indicar uma coesão e uma coerência textual.

As modulações encontradas estarão em negrito e serão analisadas de acordo com as categorias de Vinay e Darbelnet (1995 [1958]). Os trechos em negrito foram definidos pela sua pertinência na alteração semântica.

As unidades de tradução foram delimitadas de acordo com as estratégias de tradução: quando uma terminava, outra começava. Diante disso, deixamos claro que algumas estratégias não serão realçadas, pois precisariam de uma unidade de tradução maior. Como o foco deste trabalho é averiguar as modulações, não há a necessidade de criar vários sistemas de unidades de tradução, portanto, utilizaremos o conceito de Vinay e Darbelnet (1995 [1958], p. 21): "Podemos definir a unidade de tradução como o menor segmento da elocução, cujos signos linguísticos estão unidos de tal forma que não devem ser traduzidos individualmente[47]".

A análise completa consistirá de uma análise tradutória e sintática respectivamente. Só iremos destacar as mudanças sintáticas mais relevantes para a última análise. Ou seja, apenas aquelas que compreendem a mudança estrutural de oração e a mudança estrutural de período.

[47] Cf.: "We could define the unit of translation as the smallest segment of the utterance whose signs are linked in such a way that they should not be translated individually" (VINAY, J. P.; J. DARBELNET, 1995 [1958], p. 21).

Os livros utilizados para a análise sintática foram *An Introduction to English Syntax* de Jim Miller (2002), para o inglês, e Lições de Português pela análise sintática de Evanildo Bechara (2018), para o português.

Categorias gramaticais de Chesterman encontradas:

- G1 — Tradução literal = T.L.
- G3 — Transposição = Trpo.
- G5 — Mudança estrutural de frase = M.E.F.
- G6 — Mudança estrutural de oração = M.E.O.
- G7 — Mudança estrutural de período = M.E.P.
- G8 — Mudança de coesão = M.C.

Categorias semânticas de Chesterman encontradas:

- S1 — Sinonímia = Sin.
- S2 — Antonímia = Ant.
- S3 — Hiponímia/Hiperonímia = Hipo./Hiper.
- S5 — Mudança de abstração = M.A.
- S6 — Mudança de distribuição = M.D.
- S7 — Mudança de ênfase = M.E.
- S8 — Paráfrase = Prf.
- S10 — Outras mudanças semânticas = O.M.S. São as modulações, porém, não serão classificadas como essa categoria, apenas como modulação e o seu tipo de acordo com Vinay e Darbelnet.

Categorias pragmáticas de Chesterman encontradas:

- Pr1 — Filtro cultural = F.C.
- Pr2 — Mudança de explicitação = M.Ex.

Tipos de modulação de Vinay e Darbelnet encontradas:

- Abstrato para concreto (e vice-versa)
- Causa e efeito
- Parte pelo todo
- Parte por outra parte
- Inversão de termos
- Negação de opostos
- Voz ativa para voz passiva (e vice-versa)
- Reconsideração de intervalos para limites (no espaço e no tempo)
- Mudança de símbolo

Quadro 1 — 1º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Abolete (pt-BR) Aboleth (en-US)	The cool, refreshing water suddenly erupts in a storm of reaching, grasping tentacles. The tentacles connect to a primeval fish, 20 feet in length from its bulbous head to its crescent-shaped tail. Three slit-shaped eyes, protected by bony ridges, are set one atop the other in the front of its head, which remains **just beneath the surface as it attacks. [p.8]**	As águas tranqüilas e refrescantes de súbito irrompem numa massa de tentáculos sinuosos. Eles estão presos a um peixe primitivo, com cerca de 6 m de comprimento entre a cabeça bulbosa e a cauda em forma de lua crescente. Três frestas oculares, protegidas por protuberâncias ósseas, enfileiram-se verticalmente no alto do crânio, que permanece **a poucos centímetros da superfície da água enquanto o monstro se aproxima. [p.9]**

Fonte: Elaboração do autor

The water = As águas----------Mudança estrutural de frase

cool, refreshing (water) = (águas) tranqüilas e refrescantes----------

----------Mudança estrutural de oração

(cool), (refreshing) = (tranquilas) e (refrescantes)----------Mudança de coesão

suddenly = de súbito ----------Mudança de distribuição (expansão)

erupts = irrompem----------Mudança estrutural de frase

in a = numa----------Mudança de coesão

storm = massa----------Sinonímia

of = de----------Tradução literal

reaching, grasping = sinuosos----------Mudança de ênfase

tentacles = tentáculos----------Tradução literal

The tentacles = Eles----------Mudança de coesão

connect to = estão presos a----------Mudança estrutural de frase

a primeval fish = um peixe primitivo----------Tradução literal

(20 feet in length) = com cerca de (6 m de comprimento)----------Mudança de explicitação

20 feet = 6 m----------Filtro cultural

in length from = de comprimento entre ----------Tradução literal

its = a----------Mudança de coesão

bulbous head = cabeça bulbosa----------Mudança estrutural de oração

to its = e a----------Mudança de coesão

crescent-shaped = em forma de lua crescente----------Mudança de distribuição (expansão) e mudança de explicitação

tail. Three = cauda. Três----------Tradução literal

slit-shaped (eyes) = frestas (oculares)----------Sinonímia

eyes = oculares----------Transposição

protected by bony ridges = protegidas por protuberâncias ósseas----------Tradução literal

are set = enfileiram-se----------Mudança estrutural da frase

one atop the other = verticalmente----------Mudança de distribuição (compressão)

in the = no----------Mudança de coesão

front = alto----------Mudança de abstração (abstrato para o concreto)

of its = do----------Mudança de coesão

head, which remains = crânio, que permanece----------Tradução literal

just beneath the surface = a poucos centímetros da superfície da água----------Modulação (abstrato para concreto)

as it attacks = enquanto o monstro se aproxima----------Modulação (concreto para abstrato)

No primeiro excerto, foram encontradas 21 estratégias sintáticas: 7 sendo T.L.; 1 sendo Trpo. — *eyes* como “oculares”, ou seja, de substantivo para adjetivo e o termo

antecedente, *slit-shaped*, passa de adjetivo para o substantivo “frestas” —; 4 sendo M.E.F; 2 M.E.O. e 7 sendo M.C.

Destacamos que a T.L. é a mais próxima possível do texto-fonte, incluindo a posição sintática dos termos. Em relação à tradução utilizando a primeira M.E.F., podemos interpretar que *The water* foi traduzido por “As águas”, ou seja, passou do singular, não contável, para o plural, que apesar de ainda não ser contável, possui um significado que indica um grande volume de água, tanto em inglês (SAMANTHA, entre 1990 e 2010) quanto em português (VIANA; ROCHA, 2007). Com isso, o verbo “irromper”, que estava no original como *erupts* passa também para o plural. Os outros dois verbos: *connect to* e *are set* sofreram mudanças estruturais. O primeiro foi traduzido com o verbo auxiliar “estar”: “estão presos a”, além de ocorrer uma mudança semântica atribuída ao sentido de preso e conectado, pois preso apresenta uma conotação negativa, enquanto conectado é neutro. O segundo foi traduzido como “enfileiram-se”, ou seja, ocorre uma mudança estrutural do verbo, no inglês era um verbo com auxiliar e no português tornou-se um verbo pronominal, já que “*-se”* é parte integrante do verbo enfileirar.

As M.E.O. ocorrem comumente na tradução do inglês para o português, já que a ordem prototípica é substantivo + adjetivo e não adjetivo + substantivo.

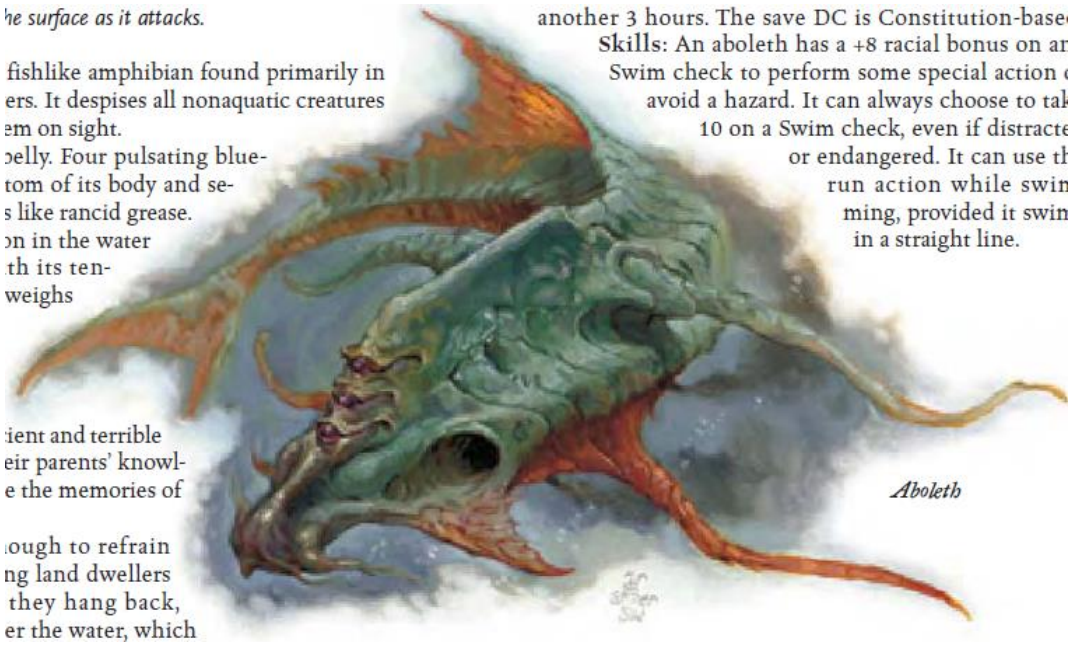
As ocorrências de M.C. demonstraram ser uma forma de traduzir gramaticalmente, evitar repetições e o alargamento comum de uma tradução — como afirma Esselink (2010), que chega a ser 30% maior no idioma-alvo. No primeiro caso, a vírgula virou a conjunção coordenativa de adição “e”, pois só existiam dois elementos separados por vírgula. *The tentacles* passou para o pronome pessoal da terceira pessoa “eles”, enquanto o pronome possessivo, *its*, foi traduzido como artigo — “o” ou “a” dependendo das circunstâncias —, sofrendo uma contração: *of its* para “do”. A penúltima M.C. apresentou uma contração da preposição “em” com o artigo “o”, ou seja, apesar de manterem a mesma função no original e na tradução, existe apenas um conectivo no texto-alvo e dois no texto-fonte. O mesmo ocorre com *in a* para “numa”.

Em relação às estratégias semânticas, foram encontradas 2 Sin.; 1 M.A.; 3 M.D. e 1 M.E. As sinonímias foram realizadas com o efeito de darem sentido às frases. A primeira, “massa”, tradução de *storm*, referia-se a tentáculos, e não faria sentido traduzir literalmente por “tempestade de tentáculos”. O tradutor optou pelo sentido de quantidade ao de violência, já que tempestade apresenta ambas as acepções, de algo grande e violento, no sentido figurado, conforme o dicionário eletrônico Houaiss 3.0 (2009). Compreendemos que uma palavra em um idioma não correspondente a outra de outro idioma, porém, talvez seja

possível recuperar alguma “harmonia semântica” entre elas, por isso, citamos a semântica portuguesa de “tempestade”. A outra palavra era um adjetivo que, além de ter sofrido uma Trpo., como demonstrado no primeiro parágrafo dessa análise, sofreu também uma Sin.: *slit-shaped* para “frestas”. O termo *slit* em inglês refere-se a “um comprido, mas estreito, corte ou abertura[48]” (MERRIAM-WEBSTER, 2018) e essa definição é uma das acepções de fresta. Como o texto-fonte não definia o tipo de forma da pupila, só é possível confirmar através da imagem da criatura.

Apenas uma M.A. foi encontrada: *front* para “alto”. Pode parecer um desvio, mas, nesse caso, podemos considerar que a tradução foi realizada a partir de uma imagem, já que estava disponível no livro original:

Figura 17 — Imagem de abolete no texto-fonte



Fonte: WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons: Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5*, 2003.

O tradutor pode ter considerado que colocar “frente do crânio” seria um pleonasmo, assim, optou por especificar em qual local na frente do crânio. Como podemos observar na imagem, os olhos estão na parte superior da cabeça. Nesse sentido, a modificação é do abstrato para o concreto, pois especifica a localização dos olhos. Nós não iremos utilizar muito a M.A., apesar de ser possível como demonstrado neste parágrafo, pois nosso intuito é

[48] Cf.: “a long narrow cut or opening.”

analisar esse tipo de estratégia como uma modulação de Vinay e Darbelnet (1995 [1958]) para discutimos uma categorização mais ampla.

Na estratégia de M.D. temos *suddenly* como “de súbito” — expansão —; *one atop the other* como “verticalmente” — contração — e *crescent-shaped* como “em forma de lua crescente” — expansão. Nesse último caso, além de expandir o sentido semântico de *shaped*, que é formado por apenas uma palavra, para “em forma de”, formada por três termos, ocorreu uma mudança de explicitação que é uma categoria pragmática que vai ser discorrida abaixo.

Na última estratégia semântica encontrada, M.E.: *reaching*, *grasping* foi traduzido para “sinuosos”, o que alterou a ênfase na “gradação” do movimento — *reaching* — e na mudança de ação — *grasping* — do tentáculo para o estado do tentáculo que é curvo, levando a um sentido de não parar quieto. Devemos lembrar que o material examinado é um livro cujas criaturas são utilizadas pela maioria das pessoas como antagonistas, ou seja, se o monstro possui tentáculos sinuosos, provavelmente você será alvo deles.

A quantidade de estratégias pragmáticas encontradas foram apenas duas: uma F.C. e duas M.Ex. A primeira é uma unidade de medida que foi passada de pés para metros — *20 feet* para “6 m” —, apesar de não ser tão preciso, dado que a conversão mais aproximada seria de 6,096 metros. Esse valor é justificado ao observar a matriz de combate do jogo, que nada mais é do que uma folha quadriculada, com quadrados de área 6,25 cm², que representam uma superfície cujo lado possuiu 1,5 m no mundo do jogo. Ou seja, a criatura ocupa quatro quadrados de comprimento. E é justamente por isso que ocorre a primeira estratégia de tradução M.Ex., pois apesar de não aparecer o “com cerca de” no original — *20 feet in lenght* —, a criatura não possui exatos 6 metros de comprimento e torna-se mais real que ela não tenha esse tamanho preciso, apesar de ela ocupar 6 metros na matriz de combate, unindo a verossimilhança com as regras do jogo.

A última M.Ex. foi parte de uma estratégia semântica, M.D., onde o termo *crescent* foi explicitado para enfatizar o formato de uma meia-lua, mais especificamente, “lua crescente”.

As duas modulações *as it attacks* e *just beneath the surface* são representativas da categoria abstrato–concreto, respectivamente, do concreto para o abstrato e do abstrato para o concreto. No primeiro excerto apresentado, temos uma preocupação com a imagem mental dos jogadores, apesar de não ser uma tradução literal: *attacks* para “se aproxima”, tal tradução abre portas para novos tipos de reação que incluem o ataque da criatura, pois se um animal estranho com aparência aterrorizante está diante de você e se aproxima, o primeiro pensamento é de que ele irá lhe causar algum mal e, entre tais males, está o ataque. Ou seja, para um jogo de interpretação com infinitas possibilidades, essa é uma boa tradução, indo ao

encontro das ideias de Eikman (1977 *apud* REIß, K.; VERMEER, H, 2014 [1984], p. 88)[49] de que: "[…] imagens ou palavras podem ser substituídas por outras sem efetivamente alterar a função textual." O trecho passa de um aspecto mais concreto, ataque, para um mais abstrato, se aproxima, mantendo assim um certo sentido expandido, já que a criatura precisa se aproximar para atacar, nem que seja para ficar no alcance dos ataques à distância dela.

A segunda modulação, *just beneath the surface*, mudou a percepção de que a criatura não está logo abaixo e sim centímetros abaixo, ou seja, passou do abstrato para o concreto, indicando medidas reais, e dessa forma, causando mais "temor" aos jogadores, pois falar que um ser agressivo está do outro lado da porta gera menos temor do que falar que ele está a centímetros da porta. Tal aspecto é reforçado pela modulação anterior que exprime um sentido de movimento, ou seja, a criatura não está apenas naquele local, ela está passando por aquela localização e poucos centímetros lhe separam dela.

Análise sintática:

The cool, refreshing water suddenly erupts in a storm of reaching, grasping tentacles. [**The tentacles connect to a primeval fish]**[A], 20 feet in length from its bulbous head to its crescent-shaped tail. Three slit-shaped eyes, protected by bony ridges, are set one atop the other in the front of its head, which remains just beneath the surface as it attacks.

As águas tranqüilas e refrescantes de súbito irrompem numa massa de tentáculos sinuosos. **[Eles estão presos a um peixe primitivo]**[A], com cerca de 6 m de comprimento entre a cabeça bulbosa e a cauda em forma de lua crescente. Três frestas oculares, protegidas por protuberâncias ósseas, enfileiram-se verticalmente no alto do crânio, que permanece a poucos centímetros da superfície da água enquanto o monstro se aproxima.

Em (A), observamos, além da modificação do sujeito — *the tentacles* para o pronome pessoal "eles" —, que a oração teve sua voz trocada. Essa estrutura precisa ser modificada para uma compreensão melhor no idioma-alvo, logo, é justificável a voz passiva.

[49] Cf.: "[…] images or words can be replaced by other images or words without actually changing the text function" (1977 *apud* REIß, K.; VERMEER, H, 2014 [1984], p. 88, tradução nossa).

Quadro 2 — 2º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Escavador (pt-BR) Delver (en-US)	**A huge creature burrows through the solid rock wall**. Its teardrop-shaped, rocky body **glistens with slime**, and it uses the blunt claws of its two great **appendages** to clear away the debris. **[p.39]**	**Surge uma criatura enorme, demolindo a parede de rocha sólida**. Seu corpo rochoso, em forma de gota, **brilha devido ao muco que o recobre**, e ele utiliza as garras cegas de duas grandes **nadadeiras** para remover os detritos. **[p.113]**

Fonte: Elaboração do autor

A huge creature burrows through the solid rock wall = Surge uma criatura enorme, demolindo a parede de rocha sólida----------Modulação (causa e efeito)

Its = Seu----------Tradução literal

(teardrop-shaped), = , em forma de gota, ----------Mudança de coesão

teardrop-shaped = em forma de gota----------Mudança de distribuição (expansão)

rocky body = corpo rochoso----------Mudança estrutural de oração

glistens with slime = brilha devido ao muco que o recobre----------Modulação (abstrato para concreto)

and = e----------Tradução literal

it = ele----------Mudança de coesão

uses the = utiliza as----------Tradução literal

blunt claws = garras cegas----------Mudança estrutural de oração

of = de----------Tradução literal

its = Ø----------Mudança de coesão

two great = duas grandes----------Tradução literal

appendages = nadadeiras----------Modulação (abstrato para concreto)

to = para----------Tradução literal

clear away = remover----------Mudança de distribuição (compressão)

the debris = os detritos----------Tradução literal

Observamos 17 estratégias de tradução, entre elas, 7 T.L.; 2 M.E.O.; 3 M.C; 2 M.D. e 3 modulações. As M.E.O. referem-se a ordem adjetivo + substantivo no original que invertem a ordem na tradução: *rocky body* para “corpo rochoso” e *blunt claws* para “garras cegas”.

Uma das M.C. foi a adição de uma vírgula na tradução antes de “em forma de gota” e a manutenção da vírgula após ela. Provavelmente trata-se da escolha de outro tradutor, já que nos excertos aqui destacados, a solução mais utilizada foi substituir a vírgula pela conjunção aditiva “e”, ou seja, permanece uma M.C., mas não pela substituição da vírgula e sim pelo acréscimo de outra. As outras M.C. são realizadas pela diferença dos dois idiomas. O português brasileiro aceita sujeito oculto, enquanto o idioma inglês não, logo, *its* pode ser apagado, uma vez que fica claro a quem pertence as “grandes nadadeiras”. O primeiro *it* refere-se a uma criatura cujo sexo é desconhecido, porém a tradução o “masculinizou” ao traduzi-lo por “ele”.

As duas M.D. foram opostas, uma de expansão, *teardrop-shaped* para “em forma de gota” — apesar de *teardrop* ser uma palavra maior que “gota”, o que importa para essa categoria é o número de palavras — e uma de compressão, *clear away* para “retirar”. Por fim, temos as modulações: duas de abstrato para concreto e uma de causa e efeito. Começaremos pela última*: A huge creature burrows through the solid rock wall* para “Surge uma criatura enorme, demolindo a parede de rocha sólida”. Devemos lembrar que a modulação é uma mudança de perspectiva (VINAY; DARBELNET, 1995 [1958]), ou seja, um mesmo evento sendo observado por dois indivíduos em localidades diferentes, e como temos constatado através dos exemplos supramencionados, a maioria das modulações de abstrato para concreto e de concreto para abstrato encontradas podem ser consideradas como “indivíduos” vendo de uma distância mais afastada ou mais próxima. Neste caso, os “indivíduos” estão do lado interno e externo de uma parede. O lado interno — de onde começa o movimento — seria a obra original, na qual uma criatura enorme cava através da rocha sólida, enquanto que no lado externo — onde termina o movimento — o segundo observador percebe que a parede está sendo demolida e uma criatura enorme surge. Para efeitos de classificação tradutória, esse trecho é uma modulação do tipo causa e efeito. A causa é o original: a criatura cava e seu efeito é a tradução: a parede desmorona. Além da mudança do verbo *burrow* para “demolir”, existe a transformação de *through* para “surge”, que altera a maneira como a criatura aparece, apesar de manter o sentido de movimento.

As duas outras modulações são de abstrato para concreto: *glistens with slime* para “brilha devido ao muco que o recobre” e *appendages* para “nadadeiras”. A primeira insere onde está o muco, no corpo, enquanto o original só descreve que a criatura brilha com o muco, mas não o localiza de modo explícito. A segunda retrata em que tipo de estrutura corporal as garras cegas estão localizadas.

Análise sintática:

A huge creature burrows **[through the solid rock wall]**[A]. Its teardrop-shaped, rocky body **[glistens with slime]**[B], and it uses the blunt claws of its two great appendages to clear away the debris.

Surge uma criatura enorme, **[demolindo a parede de rocha sólida]**[A]. Seu corpo rochoso, em forma de gota, brilha **[devido ao muco que o recobre]**[B], e ele utiliza as garras cegas de duas grandes nadadeiras para remover os detritos.

Apesar de ambos os verbos "surgir" e *burrow* serem intransitivos nesse contexto, a tradução utiliza uma oração subordinada adjetiva reduzida de gerúndio enquanto o original possui uma *prepositional phrase* que funciona como advérbio de direção — *preposition of direction* — no segmento identificado como (A). Em (B), observamos um caso semelhante: ambos os verbos — *glistens* e "brilha" — são intransitivos, porém a tradução apresentou uma oração adjetiva reduzida de particípio, enquanto que no original é uma *prepositional phrase* que age como advérbio de modo — *preposition of manner*.

Quadro 3 — 3º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Chuul (pt-BR) Chuul (en-US)	Like some large insect or monstrous crustacean, the creature rises from the still pool, its **pincerlike claws** snapping angrily as torchlight reflects off its mottled, armored carapace. Its small dark eyes fix **you** with a hungry stare, and the tentacles **dripping** from its mouth squirm excitedly as it emerges from the water. **[p.35]**	Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso, a criatura se levanta do lago tranqüilo, com **tenazes** estalando furiosamente enquanto a luz das tochas reflete em sua carapaça mosqueada. Seus pequenos olhos escuros e famintos observam **o grupo** e os tentáculos **projetando-se** de sua boca se retorcem com nervosismo conforme ele emerge da água. **[p.45]**

Fonte: Elaboração do autor

Like some = Como um----------Tradução literal

large insect = inseto gigante----------Mudança estrutural de oração

or = ou----------Tradução literal

Ø = um----------Mudança de coesão

monstrous crustacean = crustáceo monstruoso----------Mudança estrutural de oração

, the creature = , a criatura----------Tradução literal

rises = se levanta----------Mudança de distribuição (expansão)

from the = do----------Mudança de coesão

still pool = lago tranqüilo----------Mudança estrutural de oração

, = ,----------Tradução literal

its = com----------Mudança de coesão

pincerlike claw = tenazes----------Modulação (abstrato para concreto)

snapping angrily as = estalando furiosamente enquanto----------

----------Tradução literal

torchlight = a luz das tochas----------Mudança de distribuição (expansão)

reflects off = reflete em----------Tradução literal

its = sua----------Tradução literal

mottled, (armored) carapace = carapaça mosqueada----Mudança estrutural de oração

armored = Ø----------Mudança de explicitação

. Its small = . Seus pequenos----------Tradução literal

dark eyes = olhos escuros----------Mudança estrutural de oração

fix = observam----------Hiperonímia

you = o grupo----------Modulação (parte pelo todo)

with = e----------Mudança de coesão

a hungry stare = famintos----------Transposição

, = Ø----------Mudança de coesão

and the tentacles = e os tentáculos----------Tradução literal

dripping = projetando-se----------Modulação (abstrato para concreto)

from its mouth = de sua boca----------Tradução literal

squirm = se retorcem----------Mudança de distribuição (expansão)

excitedly = com nervosismo----------Mudança de distribuição (expansão) com hiponímia

as it emerges = conforme ele emerge----------Tradução literal

from the = da----------Mudança de coesão

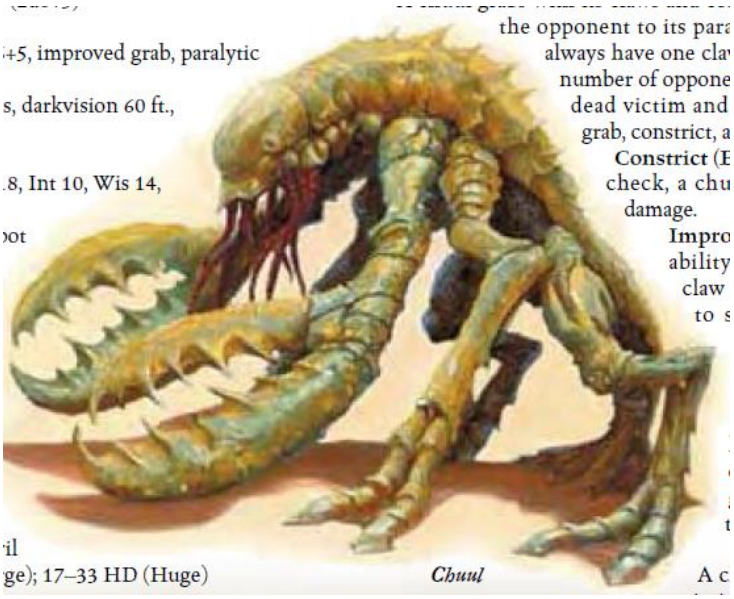
water. = água.----------Tradução literal

Nesse excerto, encontramos mais estratégias sintáticas, 12 T.L.; 1 Trpo.; 5 M.E.O. e 6 M.C em relação às estratégias semânticas: 1 Hipo.; 1 Hiper. e 4 M.D; e 1 pragmática: M.Ex. Um exemplo interessante de T.L. foi a tradução de *reflects off* para "reflete em", já que conseguiu manter a preposição. A Trpo. foi bastante notável, pois de uma combinação de artigo, substantivo e adjetivo — *a hungry stare* — passou ao adjetivo "famintos". Essa estratégia poderia ser analisada como uma M.D., mas preferiu-se a Trpo., pois *stare* teve sua carga semântica levemente reduzida ao se juntar ao substantivo "olhos", já que o original era uma locução adjetiva. As M.E.O. são as mesmas já descritas que só alteram a posição do substantivo e do adjetivo para ficar na ordem mais canônica do português brasileiro. As M.C. foram bem simples, como a contração de preposição + artigo em *from the* para "da" e "do"; algumas omissões de vírgulas que separavam adjetivos no original e que não tinham a necessidade de permanecer no texto-alvo e acréscimos, como a adição do artigo indefinido "um" para manter o paralelismo desta sentença: "Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso." Destacamos que apesar de *with* ter um valor aditivo, a coesão em si não foi ligada a um efeito passageiro — *with a hungry stare* —, e sim em algo mais permanente, mais icônico, já que quanto menos palavras utilizar, mais direto fica a mensagem (LIMA-HERNANDES, 2006). Assim, "olhos escuros e famintos" parece ser uma característica constante da criatura.

Focando agora nas categorias semânticas, a estratégia mais utilizada foi a M.D. com 4 ocorrências, sendo todas de expansão: *rises* para "se levanta"; *torchlight* para "a luz das tochas"; *squirm* para "se retorcem" e *excitedly* para "com nervosismo". Essa última merece um destaque, pois também ocorreu uma Hipo., ou seja, passou de um sentido menos específico para um mais específico, visto que nervosismo tem uma carga semântica negativa em oposição ao *excitedly* que tem várias cargas semânticas — positivas, negativas e neutras. Já o *fix* para "observam" representa o contrário: fixar o olhar, algo mais específico, se tornou observar que é algo mais genérico, por isso, foi classificado como Hiper.

A única estratégia pragmática encontrada foi uma M.Ex. que tornou o termo *armored* implícito no texto-alvo, já que carapaça — o substantivo que está sendo adjetivado —, segundo o Houaiss (2009), significa "1: escudo quitinoso ou ósseo que protege o dorso de diversos animais, como as tartarugas, tatus e caranguejos e 2: qualquer cobertura rija usada como proteção". Ou seja, como a carapaça faz parte do corpo do animal, não há necessidade de traduzir *armored*, como pode ser visto na imagem abaixo:

Figura 18 — Imagem de chuul no texto-fonte



Fonte: WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons: Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5*, 2003.

Esse excerto teve três modulações: duas de abstrato para concreto e uma de parte pelo todo. A primeira modulação ocorrida retira qualquer tipo de abstração — pluralidade de sentidos — e foca somente naquele que é mais objetivo e facilmente compreendido pelos jogadores, ou seja, de *pincerlike claw* para "tenazes" — não é parecido com tenazes, são tenazes. O segundo exemplo de modulação do abstrato para o concreto é a passagem de *dripping* para "projetando-se", que também pode ser explicada através da imagem para facilitar uma melhor compreensão por parte dos jogadores, já que "tentáculos escorrendo de sua boca" não soaria bem em português. A última modulação que se refere pragmaticamente ao estilo do jogo, que é melhor aproveitado com mais de 3 pessoas, troca o *you*, que poderia ser "você", para "o grupo". É importante destacar que quando se "fixa o olhar", não há como fixar num grupo, ou seja, traduzir por "vocês", pois sua visão precisa se concentrar num foco só. Ao traduzir *fix* por "observam", o tradutor consegue utilizar essa modulação sem prejudicar a semântica de perigo para o grupo dos aventureiros. Assim, de uma parte — um indivíduo — passa para o todo — grupo.

Análise sintática:

Like some large insect or monstrous crustacean, the creature rises from the still pool, its pincerlike claws snapping angrily as torchlight reflects off its mottled, armored carapace. Its

small dark eyes fix you **[with a hungry stare]**[A], and the tentacles dripping from its mouth squirm excitedly as it emerges from the water.

Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso, a criatura se levanta do lago tranquilo, com tenazes estalando furiosamente enquanto a luz das tochas reflete em sua carapaça mosqueada. Seus pequenos olhos escuros e **[famintos]**[A] observam o grupo e os tentáculos projetando-se de sua boca se retorcem com nervosismo conforme ele emerge da água.

Em (A), observamos uma *prepositional phrase* que se tornou um adjunto adnominal na tradução, alterando, assim, o verbo *fix* para "observam".

Quadro 4 — 4º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Diabo dos ossos (pt-BR) Bone Devil (en-US)	This tall creature **looks skeletal and wretched**, almost a **husk** of a humanoid form, with dried skin stretched so tight as to outline and emphasize every bone. It has a fearsome, skull-like head **and a tail like a scorpion's**, and a foul odor of **decay** hangs in the air around it. **[p.53]**	Esta criatura alta **tem uma aparência esquelética e miserável**, quase um **resquício** de uma forma humanóide, com a pele ressequida e repuxada a ponto de destacar e enfatizar cada osso. Sua cabeça é aterrorizante, similar a uma caveira. **Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião**, e um odor nauseabundo de **morte** permeia o ar ao seu redor. **[p.68]**

Fonte: Elaboração do autor

This = Esta----------Tradução literal

tall creature = criatura alta----------Mudança estrutural de oração

looks skeletal and wretched = tem uma aparência esquelética e miserável----------
----------Modulação (abstrato para concreto)

, almost a = , quase um----------Tradução literal

husk = resquício----------Modulação (concreto para abstrato)

of a = de uma----------Tradução literal

humanoid form = forma humana----------Mudança estrutural de oração

, with = , com----------Tradução literal

Ø = a----------Mudança de coesão

dried skin = pele ressequida----------Mudança estrutural de oração

stretched so tight = e repuxada----------Mudança de ênfase

as = a ponto de----------Mudança de distribuição (expansão)

outline and emphasize every bone. = destacar e enfatizar cada osso.----------Tradução literal

It has a = Sua----------Mudança de coesão

a fearsome, = é aterrorizante,----------Mudança estrutural de oração

skull-like = similar a uma caveira----------Mudança de distribuição (expansão)

head = cabeça----------Tradução literal

Ø = .----------Mudança de coesão

and a tail like a scorpion's = Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião----------Modulação (parte por outra parte)

, and a =, e um----------Tradução literal

foul odor = odor nauseabundo----------Mudança estrutural de oração

of = de----------Tradução literal

decay = morte----------Modulação (concreto para abstrato)

hangs in = permeia----------Mudança estrutural de frase

the air = o ar----------Tradução literal

around it = ao seu redor----------Mudança de distribuição (expansão)

Esse excerto apresentou a maior quantidade de modulações. Foram 4: 1 de abstrato para concreto; 2 de concreto para abstrato e 1 de parte por outra parte. Além disso, foram encontradas 18 estratégias sintáticas — 9 T.L.; 1 M.E.F.; 5 M.E.O. e 3 M.C. — e 4 semânticas — 3 M.D. de expansão e 1 M.E.

Em relação às estratégias sintáticas, a maior parte das M.E.O. apresentou a inversão da ordem entre adjetivo e substantivo: *tall creature* para "criatura alta"; *humanoid form* para "forma humana"; *dried skin* para "pele ressequida"; e *foul odor* para "odor nauseabundo". Uma ocorrência de M.E.O. modificou o artigo indefinido *a* pelo verbo de ligação "é". Essa tradução será melhor explicada na análise sintática, mas o motivo principal foi a alteração do sujeito da sentença. A única M.E.F. deve-se à tradução do verbo intransitivo *hang* para o transitivo "permeia", por isso, a preposição *in* foi incluída nessa unidade de tradução, já que ao modificar o verbo, modifica-se também a preposição que o segue. A última estratégia sintática, M.C., foi representada pela inclusão do artigo definido "a" antes do substantivo

“pele”; pela troca do pronome pessoal *it* para o pronome possessivo “sua” e pelo ponto final que foi retirado na tradução.

Nas categorias semânticas, temos três M.D. de expansão: *as* para “a ponto de”; *skull-like* para “similar a uma caveira” e *around it* para “ao seu redor”. Além da M.E.: *stretched so tight* para “e repuxada”, que diminui a intensidade da “tensão” da pele.

Começaremos a discutir as modulações pela categoria de abstrato para concreto: *looks skeletal and wretched* para “tem uma aparência esquelética e miserável”. Essa modulação vai aparecer constantemente nos livros por uma questão de especificidade, pois aumenta a “certeza da descrição”, já que o verbo “ter” é mais concreto do que o “parecer”. Os dois exemplos da categoria de concreto para abstrato foram: *husk* para “resquício” e *decay* para “morte”. A primeira pode ser justificada pelo significado de “um invólucro seco ou murcho e sem valor” (HOUAISS; CARDIM, 1982), pois se refere à parte externa do corpo, ou seja, é um resquício de um humanoide. A segunda sofreu uma abstração, dado que o termo *decay* é mais específico que “morte”, indicando que já está em processo de decomposição. A última modulação a ser analisada foi um exemplo de parte por outra parte: *and a tail like a scorpion’s* para “Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião”. Em vez de traduzir por “lembra a cauda de um escorpião”, o tradutor preferiu referenciar o ferrão que é a parte mais icônica da cauda desse aracnídeo.

Análise sintática:

This tall creature looks skeletal and wretched, almost a husk of a humanoid form, with dried skin stretched so tight as to outline and emphasize every bone. **[It has a fearsome, skull-like head]**^{A} **[and a tail like a scorpion’s]**^{B}, and a foul odor of decay hangs in the air around it.

Esta criatura alta tem uma aparência esquelética e miserável, quase um resquício de uma forma humanóide, com a pele ressequida e repuxada a ponto de destacar e enfatizar cada osso. **[Sua cabeça é aterrorizante, similar a uma caveira.]**^{A} **[Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião]**^{B}, e um odor nauseabundo de morte permeia o ar ao seu redor.

Observamos uma alteração sintática interessante. Em (A), no original, o sujeito é um pronome, enquanto na tradução é formado por um pronome mais um substantivo, “cabeça”. Graças a essa modificação, foi possível utilizar um verbo de ligação, “é”, e transformar os

objetos diretos do original, *fearsome, skull-like head*, em predicativos do sujeito. No original, (A) não terminava a sentença com ponto, já na tradução isso ocorreu sem maiores problemas, pois as orações são coordenadas. Da mesma forma que em (A), a tradução de (B) começa utilizando um pronome + substantivo como sujeito e especifica o objeto direto "ferrão", apesar do objeto no original se referir à cauda.

Quadro 5 — 5º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Lêmure (pt-BR) Lemure (en-US)	The creature surges forward, not unlike a molten mass of flesh oozing across the ground. It has a human-shaped head and torso, but its body is a shapeless mass below the waist. **A permanent expression of anguish twists across its face**. **[p.57]**	A criatura avança como uma bolha de carne derretida escorrendo pelo chão. Ela possui cabeça e torso com forma humana, mas seu corpo é uma massa amorfa da cintura para baixo. **Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia**. **[p.70]**

Fonte: Elaboração do autor

The creature = A criatura----------Tradução literal

surges forward= avança----------Mudança de distribuição

, = Ø----------Mudança de coesão

not unlike = como----------Antonímia

a = uma----------Tradução literal

molten (mass) of flesh = (bolha) de carne derretida----------Mudança estrutural de oração

mass = bolha----------Paráfrase

oozing = escorrendo----------Tradução literal

across the = pelo----------Mudança de coesão

ground = chão----------Tradução literal

It = Ela----------Mudança de coesão

has = possui----------Tradução literal

a = Ø----------Mudança de coesão

human-shaped = com forma humana----------Mudança de distribuição

(human-shaped) head and torso = cabeça e torso (com forma humana)----------

----------Mudança estrutural de oração

, but its body is a = , mas seu corpo é uma----------Tradução literal

shapeless mass = massa amorfa----------Mudança estrutural de oração
below the waist. = da cintura para baixo.----------Mudança de distribuição
A permanent expression of anguish twists across its face = Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia----------Modulação (inversão de termos)

Nesse excerto foram identificadas 19 estratégias de tradução: 6 sendo T.L.; 3 M.E.O.; 4 M.C.; 1 Ant.; 3 M.D.; 1 Prf. e 1 modulação.

As M.E.O. encontradas são as corriqueiras inversões de adjetivo + substantivo para substantivo + adjetivo: *molten (mass) of flesh* para "(bolha) de carne derretida"; *human-shaped head and torso* para "cabeça e torso com forma humana" e *shapeless mass* para "massa amorfa".

Em relação às M.C., temos a contração da preposição por + o, ao contrário do original que apresenta preposição + artigo definido: *across the* para "pelo"; a determinação do gênero de *it* para "ela" e as omissões do artigo indefinido *a* e da vírgula depois de *forward*.

A Ant. encontrada é bastante interessante, uma vez que temos um prefixo de negação no antônimo e, antes dele, uma palavra negativa, ou seja, uma dupla negativa: *not unlike* traduzida por "como".

Foram constatadas duas M.D. de expansão e uma de compressão: *human-shaped* para "com forma humana"; *below the waist* para "da cintura para baixo" e "surges forward" para "avança".

A Prf. *mass* para "bolha" pode ser explicada pela imagem da criatura:

Figura 19 — Imagem de lêmure no texto-fonte

Fonte: WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons: Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5*, 2003

Shapeless mass para "massa amorfa", pois bolha tem um formato característico e não poderia ser descrito como amorfa, apesar de que o tradutor não manteve uma consistência tradutória, já que o termo *mass* foi traduzido como "massa" num contexto de caracterização física semelhante.

A modulação foi uma inversão do foco/sujeito. No original, o foco era a expressão permanente de angústia. Na tradução, passou a ser o rosto da criatura. Assim, *A permanent expression of anguish twists across its face* foi traduzido por "Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia".

Análise sintática:

The creature surges forward, not unlike a molten mass of flesh oozing across the ground. It has a human-shaped head and torso, but its body is a shapeless mass below the waist. **[A permanent expression of anguish twists across its face]**[A].

A criatura avança como uma bolha de carne derretida escorrendo pelo chão. Ela possui cabeça e torso com forma humana, mas seu corpo é uma massa amorfa da cintura para baixo. **[Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia]**[A].

Além da alteração da voz ativa para a voz passiva, observamos a modificação do verbo intransitivo *twists* para o verbo transitivo “exibe”.

Quadro 6 — 6º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Fantasma (pt-BR) Ghost (en-US)	This creature appears to be a human soldier or guardsman, outfitted with heavy armor and a shield. The image is hazy and translucent, suggesting something **not natural**. **[p.117]**	Esta criatura se parece com um soldado ou guarda humano, vestindo uma armadura pesada e um escudo. Sua imagem é enevoada e translúcida, sugerindo algo **sobrenatural**. **[p.124]**

Fonte: Elaboração do autor

This creature = Esta criatura----------Tradução literal

appears = se parece----------Mudança de distribuição

to be = com----------Mudança de coesão

a = um----------Tradução literal

human (soldier or guardsman) = humano----------Mudança estrutural de oração

soldier or guardsman, = soldado ou guarda----------Tradução literal

outfitted = vestindo----------Sinonímia

with = uma----------Mudança de coesão

heavy armor = armadura pesada----------Mudança estrutural de oração

and a shield. = e um escudo.----------Tradução literal

The = Sua----------Mudança de coesão

image is hazy and translucent, suggesting something = imagem é enevoada e translúcida, sugerindo algo----------Tradução literal

not natural = sobrenatural----------Modulação (negação de opostos)

Nas unidades tradutórias determinadas não foram encontradas estratégias pragmáticas. Houve uma predominância de estratégias sintáticas, sendo 5 T.L.; 2 M.E.O. e 3 M.C. As outras estratégias semânticas foram 1 Sin. e 1 M.D. A modulação encontrada foi de negação de opostos.

Nenhum caso especial referente às T.L. e às M.E.O., porém tivemos uma M.C. interessante, pois ao passar *The image* para “Sua imagem” o referente tornou-se mais próximo visualmente do leitor/jogador, uma vez que o termo “criatura” é retomado. As outras duas M.C. ocorrerem pela diferença nas preposições dos dois idiomas: *to be* para “com”, por causa do termo “parecer” e *with* para “uma” devido ao gerúndio “vestindo”.

Na categoria das estratégias semânticas, a Sin. escolhida utilizou um termo que mantém bastante da semântica de “trajar, equipar, usar” uma armadura ao escolher “vestir”, tendo em vista que se veste uma armadura. A outra estratégia, M.D., é justificada pelo fato de o verbo “parecer” ser pronominal nesse contexto.

A modulação de *not natural* para “sobrenatural” é uma forma interessante de utilizar a negação de opostos, pois, normalmente, essa estratégia é empregada em outro sentido: de “sobrenatural”, fora do comum, para o oposto, “natural”, mais a negação, logo “não natural”. E nesse excerto observamos justamente o contrário: a negação foi anulada — negação da negação é sua afirmação — e uma antonímia foi utilizada — sobrenatural. A ênfase da perspectiva de “certeza” quanto ao acontecimento não ser regido pelas leis naturais deve-se ao fato de que existe uma palavra — logo, um termo mais icônico — que descreve tal situação (LIMA-HERNANDES, 2006).

Análise sintática:

Não ocorreram mudanças sintáticas relevantes na descrição do fantasma.

Quadro 7 — 7º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Bugbear (pt-BR) Bugbear (en-US)	This muscular, savage humanoid stands 7 feet tall. **Coarse hair covers most of its body.** Its mouth is full of long, sharp fangs, and its nose is much like that of a bear. **[p.29]**	Este humanóide selvagem e musculoso tem 2,1 m de altura. **A maior parte de seu corpo é recoberta de pêlos ásperos.** Sua boca é repleta de presas compridas e afiadas, e seu nariz se parece com o focinho de um urso. **[p.38]**

Fonte: Elaboração do autor

This = Este----------Tradução literal

muscular(,) savage humanoid = humanóide selvagem (e) musculoso----------Mudança estrutural de oração

,= e----------Mudança de coesão

stands = tem----------Sinonímia

7 feet = 2,1 m----------Filtro cultural

tall. = de altura.----------Mudança de distribuição (expansão)

Coarse hair covers most of its body = A maior parte de seu corpo é recoberta de pêlos ásperos

----------Modulação (voz ativa para voz passiva)

Its mouth is full of = Sua boca é repleta de----------Tradução literal

long(,) sharp fangs = presas compridas (e) afiadas----Mudança estrutural de oração

,= e----------Mudança de coesão

, and its nose = , e seu nariz----------Tradução literal

is much like = se parece com----------Mudança de ênfase

that = o focinho----------Mudança de coesão

of a bear = de um urso----------Tradução literal

Foram encontradas 14 estratégias tradutórias: 9 sintáticas — 4 T.L.; 2 M.E.O. e 3 M.C. —; 3 semânticas — 1 Sin.; 1 M.D. e 1 M.E. —; 1 pragmática — 1 F.C. — e 1 modulação de voz ativa para voz passiva.

As duas M.E.O. são as recorrentes trocas de adjetivo + substantivo para substantivo + adjetivo. Em relação às M.C., duas delas ocorrem justamente pela substituição da vírgula, que enumera os adjetivos do inglês, pela conjunção aditiva “e” no português. A última M.E.O. especifica o tipo de formato do nariz, apesar de que “focinho”, de acordo com o Dicionário Houaiss (2009), significa “a parte anterior da cabeça de certos animais, constituída pela saliência das mandíbulas e do nariz”. Ou seja, o termo envolve mais do que somente o nariz.

Nas categorias semânticas, tivemos a Sin. *stands* para “tem”, como forma de descrever a altura; a M.D. *tall* para “de altura” e a interessante M.E. *is much like* para “se parece com” que reduz a semelhança com o “focinho de urso”, já que seria, numa tradução um pouco mais literal, “se parece muito com”.

A única estratégia pragmática — F.C. — foi em razão da necessidade de mudar as unidades métricas para valores mais convencionais no Brasil, isto é, de *7 feet* para “2,1 m”.

A modulação *Coarse hair covers most of its body* para “A maior parte de seu corpo é recoberta de pêlos ásperos” demonstra que o foco mudou dos pelos ásperos para o corpo da criatura. Além disso, a voz verbal também foi modificada, qualificando esse trecho como uma

modulação de voz ativa para voz passiva. Também poderíamos classificar esse segmento como uma M.E.O., porém, o foco deste trabalho é enfatizar as modulações sofridas na tradução.

Análise sintática:

This muscular, savage humanoid stands 7 feet tall. **[Coarse hair covers most of its body]**[A]. Its mouth is full of long, sharp fangs, and its nose is much like that of a bear.

Este humanoide selvagem e musculoso tem 2,1 m de altura. **[A maior parte de seu corpo é recoberta de pêlos ásperos]**[A]. Sua boca é repleta de presas compridas e afiadas, e seu nariz se parece com o focinho de um urso.

No trecho destacado, observamos uma inversão de voz. O sujeito *coarse hair* se transforma no agente da passiva "pelos ásperos" na tradução enquanto que o objeto direto *most of its body* torna-se o sujeito da passiva. Assim, o foco muda dos pelos no original para o corpo na tradução, pois a ordem canônica do português é sujeito + verbo + objeto, e qualquer elemento que vem na posição habitual do sujeito apresenta um destaque maior.

Quadro 8 — 8º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Tigre atroz (pt-BR) Dire tiger (en-US)	This immense, monstrous feline **is almost as tall at the shoulder as a human**. It has a long body with bold stripes and paws the size of bucklers. **[p.65]**	Este imenso felino monstruoso **tem quase a mesma altura, nas quatro patas, que um ser humano de pé**, seu corpo é comprido, com listras largas e suas patas têm o tamanho de broqueis. **[p.17]**

Fonte: Elaboração do autor

This immense = Este imenso----------Tradução literal

, = Ø----------Mudança de coesão

monstrous feline = felino monstruoso----------Mudança estrutural de oração

is almost as tall at the shoulder as a human = tem quase a mesma altura, nas quatro patas, que um ser humano de pé ----------Modulação (reconsideração de intervalos para limites)

. = ,----------Mudança estrutural de período
It has a = seu----------Mudança de coesão
long body = corpo é comprido,----------Mudança estrutural de período
with = com----------Tradução literal
bold stripes = listras largas----------Mudança estrutural de oração
and = e----------Tradução literal
Ø = suas----------Mudança de coesão
paws = patas----------Tradução literal
Ø = têm----------Mudança de coesão
the size of bucklers = o tamanho de broqueis----------Tradução literal

Neste excerto, encontramos apenas estratégias sintáticas — 5 T.L.; 2 M.E.O.; 2 M.E.P.; 4 M.C. — e 1 modulação.

As duas M.E.P. afetaram a coesão, já que, no original, existe um ponto final enquanto, na tradução, ocorre a continuação da sentença através da vírgula, como observado em . *It has a long body* para “, seu corpo é comprido,” — a pontuação precisa ser observada, por isso foi incluída no exemplo. Desse modo, até as M.C. são derivadas desse processo para ordenar a sentença, como o caso das adições “suas” e “têm” e da substituição de *It has a* para “seu”.

O trecho da modulação teve que ser extenso, pois tudo o que está ligado com o termo *tall* precisa ser englobado. O intervalo espacial considerado é o *at the shoulder* que foi traduzido como “nas quatro patas”, ou seja, enfatizando que a altura da criatura é aproximada a de um ser humano em pé. Esse tipo de tradução aumenta os elementos visuais do leitor, apesar de que no original, tudo fica mais implícito.

Análise sintática:

This immense, monstrous feline is almost as tall at the shoulder **[as a human]**^{A} **[. It has a long body with bold stripes and paws the size of bucklers.]**^{B}

Este imenso felino monstruoso tem quase a mesma altura, nas quatro patas, **[que um ser humano de pé]**^{A} **[, seu corpo é comprido, com listras largas e suas patas têm o tamanho de broqueis.]**^{B}

A tradução possui um adjunto adnominal a mais — de pé — em (A), o que facilita a compreensão, por mais que já seja algo claro, dado que a altura é referida anteriormente. O período seguinte é iniciado de forma diferente. Apesar de ambos apresentarem orações coordenadas assindéticas antes de "e"/*and*, o original apresenta um ponto final e a tradução uma vírgula. Ou seja, em português, o trecho é uma enumeração das características enquanto que, em inglês, ocorre uma pausa que depois é utilizada para omitir o verbo *have* e o pronome possessivo *its* em *and paws the size of bucklers*.

Quadro 9 — 9º excerto selecionado

Nome da criatura	Inglês	Português
Lagarto elétrico (pt-BR) Shocker lizard (en-US)	This little lizard is about the size of a **terrier**, [*sic*] It has a bullet-shaped head sporting a large pair of horns that sweep back from the sides like spiky ears. A similar structure appears on the tip of the tail. **[p.225]**	Este pequeno lagarto tem o tamanho de um **gato doméstico**, a cabeça cilíndrica e um par de chifres grandes voltados para os lados, semelhantes a orelhas pontiagudas. Uma estrutura similar aparece na ponta de sua cauda. **[p.171]**

Fonte: Elaboração do autor

This little lizard = Este pequeno lagarto----------Tradução literal

Is about = tem----------Mudança de explicitação

The size of a = o tamanho de um----------Tradução literal

terrier = gato doméstico----------Modulação (mudança de símbolo)

, = ,----------Tradução literal

It has = Ø----------Mudança de coesão

a = a----------Mudança de coesão

bullet-shaped head = cabeça cilíndrica----------Mudança estrutural de oração

bullet-shaped = cilíndrica----------Sinonímia

sporting = e----------Mudança de coesão

a = um----------Tradução literal

large pair of horns = par de chifres grandes----------Mudança estrutural de oração

that sweep back = voltados----------Sinonímia com mudança de distribuição (compressão)

from = para----------Mudança de coesão

the sides = os lados----------Tradução literal

Ø = ,- ----------Mudança de coesão

like = semelhantes a----------Mudança de distribuição (expansão)

spiky ears = orelhas pontiagudas----------Mudança estrutural da oração

. A = . Uma----------Tradução literal

similar structure = estrutura similar----------Mudança estrutural da oração

appears = aparece----------Tradução literal

on the = na----------Mudança de coesão

tip of = ponta de----------Tradução literal

the = sua----------Mudança de coesão

tail = cauda----------Tradução literal

No último excerto analisado, encontramos 20 estratégias sintáticas: 9 T.L., 4 M.E.O e 7 M.C.; 4 estratégias semânticas: 2 Sin. e 2 M.D.; 1 estratégia pragmática: M.Ex e 1 modulação de mudança de símbolo.

As M.E.O. já são as velhas conhecidas da ordenação de adjetivo + substantivo para substantivo + adjetivo, porém, uma delas, apresenta uma sinonímia: *bullet-shaped head* para "cabeça cilíndrica". A escolha do termo "cilíndrica" encaixa bem no contexto de adjetivar um formato de projétil. Não consideramos essa estratégia como uma M.D., pois *shaped* foi entendido como uma espécie de sufixo, tal como ocorre com a formação de advérbios no português terminados em "–mente".

Tivemos diversos exemplos de M.C. nesse segmento. Vamos analisar os mais interessantes, ou seja, deixaremos de lado a inserção de vírgula e a contração de *on the* para "na" que já foram analisados nos outros excertos. A primeira M.C. é uma omissão do *It has* para continuar a sentença de uma forma mais direta. Não podemos afirmar que a vírgula antes seria um ponto ou se a maiúscula do *It* deveria ser minúscula e, por isso, optamos por interpretar a estratégia como M.C. No segundo exemplo do mesmo tipo de estratégia, podemos interpretar que o tradutor queria vincular uma ideia mais específica ao utilizar o artigo, caso contrário, o omitiria ou o manteria como indefinido para uma ideia mais geral. Assim, com a escolha de traduzir o artigo indefinido do inglês — *a* — para o artigo definido do português — "a" —, o tradutor aumentou a referencialidade da cabeça — não é qualquer cabeça, é a cabeça dessa criatura (CALLOU et al., 2000). O verbo *sporting* passou para a conjunção aditiva "e", possivelmente para manter a enumeração das características, já que,

normalmente, chifres ficam em cima da cabeça. Porém essa “localização” foi omitida por existir a imagem da criatura:

Figura 20 — Imagem de lagarto elétrico no texto-fonte

Fonte: WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons: Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5*, 2003.

Logo, a posição dos chifres é descrita pela imagem. O mesmo acontece com a Sin. e a mudança de distribuição (compressão) “voltados” a partir de *that sweep back*, pois, apesar de os leitores saberem que os chifres são voltados, eles não conseguem determinar se é para frente ou para trás — como no original —, só ficando claro o sentido através da imagem. A M.C. de *from* que foi traduzido como “para”, também modifica o local. Afinal, os chifres saem dos lados e não para os lados. Contudo, o tradutor pode ter escolhido essa forma para simplificar a sentença, tendo em vista que a imagem mostra os chifres saindo da lateral da cabeça e seguindo uma direção lateral levemente inclinada para trás. A última M.C. refere-se à tradução de *the* para “sua” para aumentar a “força anafórica” da frase.

Além das estratégias semânticas explicadas no parágrafo anterior, também teve a M.D. *like* para “semelhantes a”, o típico caso do aumento lexical devido à regência do português brasileiro.

A última estratégia pragmática que iremos analisar neste trabalho foi uma M.Ex. de *is about* para “tem” que depende do termo que o sucede. Nesse caso, a modulação será explicada no parágrafo seguinte, pois o verbo “tem” nessa sentença não possui um caráter

enfático ou afirmativo, mas, sim, de aproximação. Afinal, não usamos uma analogia exata quando comparamos o tamanho de algo com outro ser vivo, de forma que fica implícita a noção de estimativa.

Essa modulação é uma das mais interessantes, já que o tradutor precisa modificar o símbolo ao qual o termo se refere. *Terrier* é um grupo de raças caninas que possuem vários tamanhos, o que atrapalha na estimativa do tamanho do lagarto elétrico. O termo foi traduzido como "gato doméstico" e, apesar de também manter a variação de tamanho um pouco incógnita, a tradução estabelece um padrão melhor do que o original, além de trocar o símbolo de cachorro por gato. Não obstante, ao generalizar a espécie do felino, o tradutor amplia o escopo para inserir novas simbologias, visto que estamos lidando com uma obra de fantasia e não necessariamente o tamanho do gato doméstico seria o mesmo que o da Terra.

Análise sintática:

This little lizard is about the size of a terrier, [*sic*] **[It has a bullet-shaped head sporting a large pair of horns]^{A} [that sweep back from the sides]^{B}** like spiky ears. A similar structure appears on the tip of the tail.

Este pequeno lagarto tem o tamanho de um gato doméstico, [**a cabeça cilíndrica e um par de chifres grandes]^{A} [voltados para os lados]^{B}**, semelhantes a orelhas pontiagudas. Uma estrutura similar aparece na ponta de sua cauda.

Os objetos diretos em (A) eram uma oração coordenada no original. O segmento (B) tornou-se uma oração subordinada adjetiva reduzida de particípio na tradução. Essa construção no idioma-alvo fez com que a coesão ocorra pelo último elemento e não através de um pronome relativo — *that*.

Após analisarmos esses nove excertos, podemos concluir que as modulações especificaram o texto-alvo, o que o tornou mais fluido. A tradução trouxe uma visão mais objetiva das descrições das criaturas, principalmente as modulações do abstrato para concreto, como o abolete — proximidade para medição real em centímetros —; o escavador — membros para nadadeiras —; o chuul — garras parecidas com tenazes para tenazes — e o diabo dos ossos — parecer esquelético para ter uma aparência esquelética.

As outras modulações demonstraram que é possível “brincar com as palavras sem se afastar do original” quando os termos não possuem traduções específicas como jargões ou palavras que não devem ser traduzidas de modo diferente como as estatísticas das criaturas. Alguns exemplos interessantes foram: lêmure — expressão de angústia que marca as feições para as feições que exibem uma expressão de angústia —; burbear — inversão de voz ativa para voz passiva — e lagarto elétrico — de terrier para gato doméstico.

Dessa forma, a análise exemplificou maneiras concretas de traduzir utilizando várias estratégias, ou seja, ocorreram soluções criativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho não tem como objetivo aprofundar um tema, mas, sim, servir de gérmen para que novos trabalhos sobre a tradução de diversos tipos de gêneros textuais sejam realizados. Nosso principal propósito é mostrar aos tradutores que é possível utilizar de sua criatividade — quando os prazos permitirem — sem que haja uma perda de conteúdo do original, trazendo novas maneiras de interpretar a mesma obra.

Para cumprir os objetivos propostos de comparar o *Monster Manual 3.5* de *Dungeons & Dragons* com sua tradução brasileira e de demonstrar o legado dos bestiários, comentamos, no capítulo um, sobre esse gênero textual: sua definição, breve histórico e alguns exemplos, como o Fisiólogo e o *Etymologiae*. Inclusive, pudemos demonstrar certos dissidentes nesse gênero textual, como Richard de Fournival (1986 [12—]). Também evidenciamos um paralelo entre os bestiários medievais e os atuais que, apesar de não conterem moral, apresentam certas características de seus antecessores, por exemplo, ilustrações e descrições físicas. Além disso, discorremos brevemente sobre a "reatualização" que ocorre entre textos e um exemplo mais atual voltado ao público adulto.

No capítulo dois, apresentamos os teóricos e as categorias tradutórias trabalhadas.

No capítulo três, exemplificamos os pressupostos teóricos através da análise realizada com nove trechos de descrições, cada uma representando uma variante de modulação — algumas apresentando mais de uma categoria.

Além de demonstrar como é importante considerar as unidades tradutórias no âmbito dos Estudos da Tradução, observamos, nos excertos, como é possível modificar a perspectiva e ainda manter elementos do original, às vezes, deixando o texto até mais poético. Nossa hipótese foi confirmada, pois, sem sombra de dúvida, foram encontradas soluções criativas e, apesar das mudanças textuais, as descrições se mantiverem. Talvez um fator responsável por isso tenha sido a presença de ilustrações dos monstros.

Muitas vezes, os estudantes de tradução não têm uma ideia concreta da infinidade de mudanças que podem ocorrer nesse ofício. Este trabalho presta-se a uma breve demonstração do que pode acontecer durante um processo tradutório. Por esse motivo, apresentamos o teórico Chesterman (2016), já que a maior contribuição dele, além de reunir diversas estratégias de tradução, foi abrir espaço para novas estratégias dentro de um eixo sintático, semântico e pragmático.

O apelo deste trabalho é de que os Estudos da Tradução englobe outros gêneros textuais como apresentado pelo exemplo de *Fire Emblem* no capítulo 3.

Esperamos que esta monografia possa incentivar uma didática voltada ao emprego de estratégias como solução para sentenças não passíveis de serem traduzidas “literalmente”, demonstrando aos tradutores em formação a importância de desenvolver estratégias e monitorá-las para possuir um respaldo teórico quando a situação — ou o cliente — exigir. O objetivo de uma categorização não é oferecer respostas prontas para construções linguísticas específicas, mas, sim, ampliar as ferramentas para solucioná-las (PEZZINI, 2005).

Além disso, desejamos incentivar os novos estudantes da Faculdade de Letras, independente da localidade, a buscarem estruturar um trabalho com foco no que lhes traz prazer, pois, podemos não desenvolver melhorias imediatas para a sociedade, contudo, preenchemos o vazio das horas e quem sabe, se esses textos forem preservados, servirão de referências indiretas a obras já perdidas pelo tempo.

REFERÊNCIAS

【実況】ファイアーエムブレム聖魔の光石 なるべく丁寧に初プレイ-序章 [*S.I.*: *s. n.*], 2018. 1 Vídeo (15m50s). *Publicado pelo canal なるおじ*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x-TcIEU4v6k>. Acesso em: 14 fev. 2020.

100% - FINAL FANTASY 1 - Complete Bestiary [*S.I.*: *s. n.*], 2017. 1 Vídeo (11m11s). *Publicado pelo canal BringMeLight*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OBVY19jOFgw>. Acesso em: 23 jan. 2020.

375HUMANISTIA. *Andrew Chesterman*. Disponível em: <https://375humanistia.helsinki.fi/en/humanists/andrew-chesterman>. Acesso em: 24 fev. 2020.

AGUIAR, Inês de Freitas. História natural, história da natureza e história ambiental: três histórias sobre uma grande ideia. *Espaço e Cultura*, [S.l.], n. 35, p. 153–175, jan./jul. 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/18911>. Acesso em: 26 fev. 2020.

APPELCLINE, Shannon. *Designers & Dragons:* The 70s: A History of the Roleplaying Game Industry. Silver Spring: Evil Hat Productions, 2014.

ARMISTEAD, Mary Allyson. *The Middle English Physiologus*: A Critical Translation and Commentary. Thesis (Master of Arts in English Literature) — College of Liberal Arts and Human Science. Blacksburg: Virginia Polytechnic Institute and State University, 2001. 122 p.

BAXTER, Ron. *Bestiaries and Their Users in The Middle Ages*. United Kingdom: Sutton Publishing, 1998. 242 p.

BATISTA, J. et al. AD&D 2e Monstrous Compedium Volume One. Nova York: Tactical Studies Rules, 1989.

BECHARA, Evanildo. *Lições de Português pela análise sintática.* 19. ed. revista e ampliada com exercícios resolvidos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

BESTIÁRIO. *In:* MOISÉS, Massaud. *Dicionário de Termos Literários*. 12. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2004. p. 54–55.

BOREMAN, Thomas. *A Description of Three Hundred Animals; viz Beast, Birds, Fishes, Serpents and Insects*. Londres, 1730.

BORGES, Jorge L. *El Libro De Los Seres Imaginarios*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1978.

BOUWHUIJZEN, Myrthe. *The People's Bestiary*: Textual and Visual Transformations of the Bestiary Through Different Socioeconomic Classes. Thesis (Master of Arts in Book and Digital Media Studies) — Faculty of Humanities. Leiden: Leiden University, 2015. 80 p.

BOYD, Brian. *On the Origin of Stories:* Evolution, Cognition, and Fiction. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009.

CALLOU, D. et al. Dinâmica do específico e do genérico: artigo definido e construções existenciais. *Veredas*: revista de estudos linguísticos. Juiz de Fora, v. 4, n. 2, p. 81–88, jul./dez. 2000.

CATFORD, John C. *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press, 1965.

CHAUCER, Geoffrey. *Os contos de Cantuária*. Apresentação e tradução de Paulo Vizioli. São Paulo: T. A. Queiroz, 1988 [1386]. 216 p.

CHESTERMAN, Andrew. *Memes of Translation*: The Spread of Ideas in Translation Theory Revised Edition. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016.

CLARK, Willene B.; MCMUNN, Meradith T. *Beasts and Birds of the Middle Ages*: The Bestiary and Its Legacy. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1989.

CONNELLY, Michael; CLANDININ, Jean. Stories of Experience and Narrative. *Educational Research*. Newbury Park, v. 19, n. 5, p. 2–14, jun. 1990. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189x019005002>. Acesso em: 02 jan. 2021.

CURLEY, Michael J. *Physiologus*: A Medieval Book of Nature Lore. Chicago: University of Chicago Press, 2009 [1979].

DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. 30th anniversary edition. Oxford: Oxford University Press, 2006.

DICIONÁRIO online Merriam-Webster. Disponível em: <https://www.merriam-webster .com/>. Acesso em: 29 dez. 2018.

ESSELINK, Bert. *A Practical Guide to Localization*. Revised Edition. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000, p. 26.

FEDERLIN, Ben. *The Origin and Intention of Medieval Bestiaries*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bachelor of Arts) — The Faculty of the School of Arts and Sciences. Waltham: Brandeis University, 2014. 59 p.

FINAL FANTASY 20th ANNIVERSARY (Japão, 2007). Square Enix: Playstation Portable.

FINAL FANTASY XV (Japão, 2016). Square Enix: Playstation 4, Xbox One e Microsoft Windows.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES (Japão, 2004). Nintendo: Game Boy Advance.

FINAL FANTASY XV - Full Bestiary & Summons + Stats [*S.I.*: *s. n.*], 2017. 1 Vídeo (37:20). *Publicado pelo canal Zanar Aesthetics*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch? v=CS2iPFUbtYM>. Acesso em: 23 jan. 2020.

FINAL FANTASY WIKI. Coordenada por Fandom. Apresenta o verbete “Final Fantasy version differences”. Disponível em: <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_version_differences>. Acesso em: 13 fev. 2020.

FIRE EMBLEM The Sacred Stones Playthrough: Part 1 - What, No Bandits? [*S.I.*: *s. n.*], 2017. 1 Vídeo (33m03s). *Publicado pelo canal BigKlingy*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dd-wCmq7NOc>. Acesso em: 14 fev. 2020.

FOURNIVAL, Richard de. *Bestiary of Love and Response*. Tradução de Jeanette Beer. Ilustração: Barry Moser. Los Angeles: University of California Press, 1986 [12—]. 83 p.

GESNER, Conrad. *Historia Animalium*. Zürich: Froschauer, 1551–1558. Disponível em: <https://www.loc.gov/item/06004347/>. Acesso em: 28 jan. 2021.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Dungeons & Dragons Monsters & Treasure*: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974. Disponível em: <https://www.americanroads.us/DandD/ODnD_Monsters_and_Treasure.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2020.

HLIÐBERG, Jon B.; ÆGISSON, Sigurður. *Meeting with Monsters*: An Illustrated Guide to the Beasts of Iceland. Reykjavík: JPV, 2008.

HOUAISS, Antônio; CARDIM, Ismael. *Dicionário Inglês-Português.* Rio de Janeiro: Record, 1982.

HOUWEN, L.A.J.R. Animal parallelism in medieval literature and the bestiaries: A preliminary investigation. *Neophilologus*. Kluwer Academic Publishers, v. 78, n. 3, p. 483–496, jul. 1994.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. *Houaiss eletrônico 3.0*. Editora Objetiva Ltda., 2009.

LIMA, Marcos. *Cotidiano fantástico:* A influência da mitologia na atualidade. UFMA, Maranhão, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/4987557/Cotidiano_Fant%C3%A1stico_A_Influ%C3%AAncia_da_Mitologia_na_Atualidade>. Acesso em: 03 jan. 2021.

LIMA-HERNANDES, Maria C. O princípio da iconicidade e sua atuação no português do Brasil. *Filologia e Linguística Portuguesa*, n. 8, p. 83–96, 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/59746/62855>. Acesso em: 09 nov. 2020.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Myth in Primitive Psychology*. Redditch: Read Books Ltd., 2011 [1926].

MILES, Matthew B.; HUBERMAN, A. Michael. *Qualitative data analysis*: An expanded sourcebook. 2. ed. Thousand Oaks: Sage, 1994, p. 10–12.

MILLER, Jim. *An Introduction to English Syntax*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2002.

MONSTER GIRL ENCYCLOPEDIA WIKI. Coordenada por Fandom. Apresenta o verbete "Mindflayer". Disponível em: <https://monstergirlencyclopedia.fandom.com/wiki/Mindflayer#Encyclopedia_Pages>. Acesso em: 12 fev. 2020.

MORO, Irene Pérez. *Medieval Influence on Contemporary Literature:* Bestiaries and animal symblogy in the Universe of Harry Potter. Trabalho de Conclusão de Curso (Bachelor en Estudis Anglesos) — Facultat de Filosofia i Lletres. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2017. 37 p.

PEOPLE PILL. *Jean Darbelnet*. Disponível em: <https://peoplepill.com/people/jean-darbelnet/>. Acesso em: 16 dez. 2020.

PETERSON, Jon. *Playing at the World:* A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games. San Diego: Unreason Press, 2012.

PEZZINI, Ornella Inês. *Análise das estratégias de tradução de cem resumos/abstracts da Revista Delta*. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Centro de Comunicação e Expressão. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2005. 221 p.

REIß, Katharina; VERMEER, Hans J. *Towards a General Theory of Translational Action*: Skopos Theory Explained. Translated by Christiane Nord and reviewed by Marina Dudenhöfer. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2014 [1984], p. 88.

RITVO, Harriet. *Learning from Animals*: Natural History for Children. *The Threepenny Review*. Berkeley, n. 21, Spring 1985. p. 4–6.

ROSE, Carol. *Giants, Monsters, and Dragons*: An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth Illustrated Edition. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2000.

ROWLING, J. K. Animais Fantásticos e Onde Habitam. Tradução: Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

SAMANTHA. *Ask about English*: A question from Nidhin Chacko about the word waters. [entre 1990 e 2010]. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/ask_about_english/071210/>. Acesso em: 01 nov. 2020.

SARDINHA, Tony B. Linguística de Corpus: histórico e problemática. In: DELTA [online]. vol. 16, n. 2, 2000, p. 323–367.

SNOW, Cason. Dragons in the stacks: an introduction to role-playing games and their value to libraries. *Collection Building*, [*s.l.*], v. 27, n. 2, pp. 63–70, abr. 2008.

STEWART, Patricia. *The Mediaeval Bestiary and its Textual Tradition*. Thesis (Doctor of Philosophy in History) — School of History. St. Andrews: University of St. Andrews, 2012. 502 p.

THE ABRIDGED HISTORY OF RPGs Part I - 1974-1980 [*S.I.*: *s. n.*], 2015. 1 Vídeo (07m55s). *Publicado pelo canal Frank Hudson*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LSi2QgwoPGg>. Acesso em: 16 fev. 2020.

TOPSELL, Edward. *History of Four-Footed Beasts and Serpents*. London: Ellen Cotes, 1658. Disponível em: <https://ia800303.us.archive.org/20/items/historyoffourfoo00tops/historyoffourfoo00tops.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2021.

UNIVERSITÉ D'OTTAWA. Vinay, Jean-Paul. *Centre de recherche en civilisation canadienne-française*. Disponível em: <https://arts.uottawa.ca/crccf/fonds/P197>. Acesso em: 16 dez. 2020.

VIANA, Carla; ROCHA, Carlos. *A diferença entre água e águas*. 19 abril 2007. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-diferenca-entre-agua-e-aguas/20236>. Acesso em: 01 nov. 2020.

VINAY, J. P.; J. DARBELNET. *Comparative Stylistics of French and English*: A Methodology for Translation. Translated and edited by Juan C. Sager; M.-J. Hamel. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1995 [1958].

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*. 1.ed. Burlington: Ashgate Publishing Company, 2014.

WHITE, T. H. *The Bestiary*: A Book of Beasts. New York: G.P. Putnam's Sons, 1960 [1954].

WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons:* Monster Manual: Core Rulebook III: V. 3.5. Seattle: Wizards of the Coast, Inc, 2003.

WILLIAMS, Skip et al. *Dungeons & Dragons:* Livro dos Monstros: Livro de Regras Básicas III: V. 3.5. Tradução: Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni. São Paulo: Devir, 2004.

WITWER, Michael. *Empire of Imagination:* Gary Gygax and the Birth of Dungeons & Dragons Illustrated Edition. New York: Bloomsbury USA, 2015.