



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO

THIAGO DE SOUSA ALMEIDA

**TRADUÇÃO/LOCALIZAÇÃO DE *MAGIC: THE GATHERING* PARA O
PORTUGUÊS BRASILEIRO: UMA DESCRIÇÃO SEGUNDO AS ESTRATÉGIAS DE
TRADUÇÃO DE CHESTERMAN**

FORTALEZA

2020

THIAGO DE SOUSA ALMEIDA

TRADUÇÃO/LOCALIZAÇÃO DE *MAGIC: THE GATHERING* PARA O PORTUGUÊS
BRASILEIRO: UMA DESCRIÇÃO SEGUNDO AS ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE
CHESTERMAN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Mestre em Estudos da Tradução. Área de concentração: Processos de Retextualização.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- A451t Almeida, Thiago de Sousa.
Tradução/localização de Magic: The Gathering para o português brasileiro : uma descrição segundo as estratégias de tradução de Chesterman / Thiago de Sousa Almeida. – 2020.
182 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Fortaleza, 2020.
Orientação: Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva.
1. Estudos da Tradução. 2. Localização. 3. Magic: The Gathering. 4. Jogos de mesa. I. Título.
CDD 418.02
-

À Karoline, amor da minha vida.

Ao Sherlock, meu filho canino.

AGRADECIMENTOS

À minha noiva Karoline Holanda, por todo o amor, carinho, companheirismo, apoio, orientação e felicidade que me proporciona há mais de uma década.

Ao Prof. Dr. Rafael Ferreira, pela maravilhosa orientação ao longo de todo este árduo processo.

Ao Prof. Dr. Vitor da Cunha Gomes e ao Prof. Dr. Marcus Henrique Linhares Ponte Filho, pelas palavras de encorajamento e pelas valiosas recomendações durante a banca de qualificação.

A todos aqueles que, de qualquer modo, torceram por mim nesta fase.



"To be honest, I'm not quite sure what's going to happen." —Renna, Selhoff alchemist
(*flavor text de Receptáculo da Volatilidade*)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é descrever a tradução/localização de uma coleção de *cards* do jogo *Magic: The Gathering* para o português brasileiro. O mercado de jogos de mesa leva entretenimento para milhões de pessoas e movimenta bilhões de dólares em todo o mundo. Novos títulos surgem todos os anos. Cada vez mais, os jogos de mesa incorporam elementos de multimodalidade para conquistar o público. De modo a ultrapassar as fronteiras domésticas e ser comercializado em diferentes mercados consumidores, os elementos textuais dessa multimodalidade precisam ser adaptados aos diversos *locais* aos quais o produto se destina. Logo, a tradução é peça fundamental neste processo. Um exemplo de título que conseguiu ultrapassar as fronteiras domésticas é *Magic: The Gathering*. *Magic* foi lançado em 1993 e chegou ao Brasil dois anos depois, firmando-se no mercado brasileiro e mantendo sua posição de popularidade até hoje. Este estudo visa entender o processo de localização e descrever a tradução dos *cards* de uma coleção de *Magic*, intitulada *Guerra da Centelha*, para o português brasileiro. Para tanto, o texto dos *cards* foi analisado com o intuito de apontar as estratégias de tradução mais utilizadas neste contexto, de acordo com a nomenclatura de estratégias proposta por Chesterman (2016). Além disso, Pym (2017) oferece subsídios para que o processo de localização possa ser melhor compreendido enquanto uma parte específica da atividade tradutória.

Palavras-chave: Estudos da Tradução. Localização. *Magic: The Gathering*. Jogos de mesa.

ABSTRACT

The objective of this work is to describe the translation/localization of a collection of cards from the game *Magic: The Gathering* into Brazilian Portuguese. The tabletop games market brings entertainment to millions of people and generates billions of dollars worldwide. New titles appear every year. Tabletop games increasingly incorporate elements of multimodality to win over the public. In order to cross domestic borders and be commercialized in different consumer markets, the textual elements of this multimodality need to be adapted to the different locales for which the product is intended. Therefore, translation is a fundamental part of this process. An example of a title that has managed to cross domestic boundaries is *Magic: The Gathering*. *Magic* was released in 1993 and arrived in Brazil two years later, establishing itself in the Brazilian market and maintaining its position of popularity until today. This study aims to understand the localization process and describe the translation of the cards from a *Magic* collection, entitled War of the Spark, into Brazilian Portuguese. To do so, the text of the cards was analyzed in order to point out the most used translation strategies in this context, according to the strategy nomenclature proposed by Chesterman (2016). In addition, Pym (2017) offers subsidies so that the localization process can be better understood as a specific part of the translation activity.

Key-words: Translation Studies. Localization. *Magic: The Gathering*. Tabletop games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. <i>MAGIC: THE GATHERING</i> – QUE JOGO É ESSE?	12
2. <i>CARD GAMES</i> , JOGOS DE TABULEIRO E MULTIMODALIDADE	20
2.1 O JOGO COMO UM TEXTO MULTIMODAL	20
2.2 O GÊNERO TEXTUAL “ <i>CARD</i> COLECIONÁVEL”	21
2.3 MULTIMODALIDADE E TRADUÇÃO EM <i>MAGIC: THE GATHERING</i>	23
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	25
3.1 PARADIGMA DESCRITIVISTA	25
3.2 CATEGORIAS DE CHESTERMAN.....	27
3.3 LOCALIZAÇÃO	32
3.4 TRABALHOS ANTERIORES.....	36
4. METODOLOGIA E ANÁLISE DE DADOS	38
4.1 MACROANÁLISE.....	39
4.2 MICROANÁLISE	43
4.3 ESTATÍSTICAS E ANÁLISE DOS DADOS.....	177
CONSIDERAÇÕES FINAIS	180
REFERÊNCIAS	183

INTRODUÇÃO

Apesar de parecer algo relativamente novo, em termos históricos, jogos de mesa, ou *tabletop games*, têm uma rica história de centenas (ou até mesmo milhares) de anos. *Mancala*, por exemplo, é um jogo de tabuleiro, para dois jogadores, com vários séculos de existência, originado no Egito antigo e ainda jogado atualmente.

Na verdade, o termo “jogo de mesa” refere-se a uma categoria que possui muitas subdivisões. Algumas dessas subdivisões são as seguintes: jogos de tabuleiro (xadrez, damas, *Banco Imobiliário*), jogos de cartas (pôquer, truco), jogos de cartas colecionáveis (*Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!*, *Pokémon*), jogos de RPG (*Dungeons & Dragons*, *Vampiro: A Máscara*) e jogos de miniaturas (*Warhammer*, *Star Wars: X-Wing*).

Os jogos de mesa, como a maioria das coisas, evoluem com o passar dos anos. Alguns são bastante simples e baratos, enquanto outros são extremamente complexos e mais caros. Alguns cujas partidas demoram poucos minutos e outros que demandam várias horas para serem concluídos. Alguns são clássicos que sobreviveram e conseguem manter-se relevantes com o passar das décadas, outros surgiram recentemente e estão tentando se firmar, tanto no mercado quanto no gosto popular. Apesar dessa variedade enorme de opções e opiniões, percebe-se que pessoas ao redor de todo o mundo consomem estes produtos. É um setor do mercado de brinquedos que movimenta bilhões de dólares todos os anos e tem a presença de gigantes multinacionais como *Hasbro* e *Mattel*. E é justamente aí que a tradução entra nesta história.

A grande maioria dos produtos, para serem exportados e comercializados além de suas fronteiras domésticas, precisa passar por algum tipo de adaptação ao mercado para o qual se destina. Para os jogos de mesa, principalmente aqueles que dependem mais fortemente de elementos textuais, essa adaptação refere-se basicamente à tradução de tais elementos textuais, que podem ser cartas de papel ou plástico, texto na superfície do tabuleiro, livretos de regras, entre outros.

Portanto, a presente dissertação em Estudos da Tradução encontra justificativa no fato de que a atividade tradutória é deveras importante para este setor da indústria do entretenimento. Além disso, quando se trata deste contexto específico, vemos que a tradução (ou localização¹, como o leitor verá posteriormente) apresenta peculiaridades que ainda não

¹ Neste momento inicial, não há problema em o leitor que não seja da área tomar os conceitos de tradução e localização como sinônimos. Contudo, há um tópico neste trabalho cujo objetivo é conceituar a localização e distingui-la como um processo específico, com peculiaridades, dentro da atividade mais ampla e geral que é a tradução.

foram ostensivamente discutidas e analisadas pelo meio acadêmico (vide a dificuldade de encontrar trabalhos na área de Estudos da Tradução especificamente voltados para este campo de atuação).

Ademais, há também uma justificativa de cunho pessoal para a escolha de se fazer uma pesquisa em Estudos da Tradução na área dos jogos de mesa. Eu² me apaixonei por jogos de mesa quando ainda era criança, devido a jogos de tabuleiro como *Banco Imobiliário* e *WAR*. Ao longo do período da adolescência e início da vida adulta, me interessei bastante também por jogos de cartas como pôquer e *Magic: The Gathering*. Atualmente, ainda jogo bastante os jogos de cartas mencionados e me considero um entusiasta de jogos de tabuleiro considerados “modernos”, como *Carcassone*, *Concept* e *King of Tokyo*. Portanto, o objeto desta pesquisa foi escolhido por ser a união de duas coisas pelas quais eu me considero apaixonado: tradução e jogos de mesa.

A presente pesquisa tem por objetivo geral contribuir para o preenchimento de uma lacuna vislumbrada na produção acadêmica dos Estudos da Tradução, referente à tradução/localização de jogos de mesa. Entre os objetivos específicos estão: entender peculiaridades do processo tradutório aplicado a jogos de mesa; identificar as estratégias de tradução mais utilizadas neste contexto, segundo a nomenclatura proposta por Chesterman (2016); e contribuir para que a tradução possa proporcionar ao público consumidor destes produtos experiências de jogabilidade cada vez mais imersivas.

O conceito de jogabilidade, palavra bastante comumente utilizada pela comunidade consumidora de jogos (sejam jogos de tabuleiro, jogos de *cards* ou jogos eletrônicos), não apresenta uma clara definição. O termo original, *gameplay*, por vezes é traduzido como “experiência de jogo”, mas a palavra “jogabilidade” foi incorporada há muitos anos ao vocabulário deste público consumidor específico. Pode-se dizer, basicamente, que jogabilidade se refere à interação do jogador (ou jogadores) com os sistemas de um jogo, o que se pode e não se pode fazer e as condições que devem ser satisfeitas para que o objetivo, vencer, seja alcançado. Este conceito é importante, pois está diretamente associado à vida útil e ao sucesso comercial de um produto desta área e a tradução tem um importante papel no êxito ou fracasso da interação do jogador com o sistema, de modo que a experiência de jogabilidade possa ser a mais fluida possível.

No que tange à metodologia empregada neste trabalho acadêmico, foi realizada uma pesquisa quantitativa e qualitativa cujo corpus consiste de *cards* do jogo de cartas

² Neste momento, como se trata de uma justificativa de cunho essencialmente pessoal, peço licença ao leitor para utilizar a primeira pessoa do singular.

coleccionáveis *Magic: The Gathering*, lançado nos Estados Unidos em 1993. O jogo, considerado pioneiro no gênero e jogado por milhões de jogadores ao redor do mundo, lança novas coleções de *cards* periodicamente, cerca de três vezes por ano. O corpus da pesquisa é composto por *cards* da coleção *War of the Spark (Guerra da Centelha)*, lançada em maio de 2019. Parte do texto que compõe estes *cards* foi analisado tanto em termos quantitativos quanto qualitativos com o objetivo de identificar as estratégias de tradução mais comumente empregadas na localização desse material da língua de partida (inglês norte-americano) para a língua de chegada (português brasileiro).

Em termos de estrutura, esta dissertação está dividida em quatro capítulos. O primeiro capítulo apresenta o objeto de estudo da pesquisa: o jogo de cartas coleccionáveis *Magic: The Gathering*. O leitor aprenderá um pouco acerca da rica história deste jogo que celebrou recentemente seu aniversário de 25 anos, a anatomia de um *card* de *Magic*, algumas curiosidades sobre o jogo e a justificativa para a escolha de uma coleção específica como corpus para a pesquisa realizada. O segundo capítulo trata da relação entre jogos de mesa e multimodalidade, porque tais meios de entretenimento podem ser considerados gêneros linguísticos multimodais e o papel da tradução na construção e manutenção dessa multimodalidade. O terceiro capítulo traz o referencial teórico utilizado na realização desta pesquisa. Chesterman (2016) e Pym (2017) contribuíram de maneira essencial para este trabalho com suas ideias sobre estratégias da tradução e o processo tradutório conhecido como localização, respectivamente. Finalmente, o quarto capítulo tem o objetivo de explicar a metodologia empregada na pesquisa e expor ao leitor os dados analisados e o que pôde ser concluído a partir desta análise.

1. *MAGIC: THE GATHERING* – QUE JOGO É ESSE?

A presente pesquisa tem como objeto de estudo o *card game* (jogo de cartas colecionáveis ou “estampas ilustradas”) *Magic: The Gathering* (1993). Criado pelo norte-americano Richard Garfield, *Magic: The Gathering* (doravante referido simplesmente por *Magic*) foi lançado em 1993 pela *Wizards of the Coast* (referida popularmente por *Wizards* ou pela sigla WotC), empresa do ramo de jogos conhecida por produtos relacionados a temas de fantasia e ficção científica, principalmente RPGs (jogos de interpretação de personagens ou *role-playing games*) de atuação como o famoso *Dungeons & Dragons* (1974) e jogos de tabuleiro. *Magic: The Gathering* foi o jogo que deu origem e popularizou o gênero *card game* enquanto produto comercial e que mais contribuiu diretamente para o sucesso financeiro da empresa por ele responsável. Este estilo de jogo também é conhecido como *Collectible Card Game* (CCG) ou *Trading Card Game* (TCG). Em português, é comumente utilizado o termo jogo de *cards* (ou cartas) colecionáveis.

Diferente dos jogos de tabuleiro convencionais, que fornecem ao jogador todos os elementos necessários para sua utilização no momento da compra do produto, CCGs colocam à disposição do jogador centenas de *cards* diferentes e cabe a este reunir um conjunto de *cards* para montar um baralho (popularmente conhecido como *deck*) seguindo as regras de cada jogo específico. *Magic*, por exemplo, requer que um baralho possua no mínimo 60 *cards*, mas nada impede o jogador de ir além, pois as regras não estabelecem um número máximo. Por outro lado, *Hearthstone* (2014), *card game* digital considerado atualmente o grande concorrente de *Magic*, exige que cada *deck* possua exatamente 30 *cards*. Outra diferença que pode ser apontada é o fato de que um jogo de tabuleiro pode ser jogado por várias pessoas simultaneamente, sendo necessária somente uma cópia física do jogo, enquanto *card games* requerem que cada jogador possua seu próprio baralho e os *cards* de cada um não se misturam durante a partida.

Magic é um jogo em constante atualização: existem mais de 20 mil *cards* diferentes e periodicamente são lançadas expansões que apresentam novos *cards* aos jogadores. Atualmente, os *cards* do jogo são traduzidos para os seguintes idiomas: chinês, francês, alemão, italiano, japonês, coreano, russo, espanhol e português. Contudo, a expansão que o jogo experimenta não diz respeito somente a *cards* novos lançados: a própria base de jogadores vem crescendo mundialmente. Hoje, cerca de 35 milhões de pessoas jogam *Magic: The Gathering* em todo o mundo, segundo reportagem publicada pelo site de notícias

Business Insider em dezembro de 2018³. Esse mesmo ano de 2018 marcou o aniversário de 25 anos do jogo. Em comemoração ao marco alcançado, a *Wizards of the Coast* publicou uma matéria em seu site oficial com uma linha do tempo com os momentos mais marcantes da história do jogo e alguns dados curiosos. Um desses dados, por exemplo, é a estimativa da empresa referente ao número de *cards* impressos entre os anos de 2008 e 2016: 20 bilhões.⁴

Magic simula uma batalha entre poderosos feiticeiros conhecidos como planinautas (ou *planeswalkers*), seres que, dentro da mitologia do jogo, possuem a rara habilidade de visitar diferentes mundos (planos) que compõem um Multiverso. O baralho de *cards* usado pelo jogador funciona como o livro de mágicas de cada planinauta (as regras do jogo literalmente se referem ao baralho como “grimório”), e os *cards* individuais representam feitiços, encantamentos, artefatos, criaturas e até mesmo outros planinautas (personagens centrais que fazem parte do enredo do jogo) que podem ser invocados para ajudar o jogador a alcançar a vitória.

Temos, na figura 1, exemplos de *cards* de diversos tipos e de cada uma das cinco cores de *Magic*: vermelho, azul, branco, verde e preto. Cada cor é associada a certas características e a diferentes estilos de jogo e cada jogador tem a liberdade para escolher o estilo e a estratégia que mais lhe convier. Por exemplo, *cards* vermelhos estão associados a fogo, caos, impetuosidade e as estratégias que usam *cards* desta cor normalmente são mais agressivas, são estratégias que buscam vencer a partida o mais rápido possível. Os *cards* azuis, por outro lado, normalmente são associados à água, mente, tranquilidade e as estratégias que priorizam *cards* azuis normalmente são mais passivas, estratégias que buscam primeiro controlar as ações e ameaças vindas do oponente para depois buscar a vitória. As imagens e a descrição textual de todos os *cards* já lançados para o jogo estão disponíveis gratuitamente no sítio eletrônico *Gatherer*, que constitui a base de dados oficial do jogo (www.gatherer.wizards.com).

³ <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12> (acessado em 05 de fevereiro de 2020)

⁴ <https://magic.wizards.com/en/content/magic-25th-anniversary-page-facts-and-figures> (acessado em 05 de fevereiro de 2020)

Figura 1 - Cards de Magic



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Os cards de Magic seguem um formato padrão de layout facilmente reconhecível. Ao considerarmos o card azul do quadro acima, temos no topo à esquerda o espaço reservado para o nome do card, "Reversão de Narset", e ainda no topo, do lado direito, há um símbolo ou conjunto de símbolos convencionados nas regras que dão ao jogador a informação referente ao "custo" do card. No jogo, cada jogador tem acesso a cards geradores de energia, que por sua vez é utilizada para possibilitar que o jogador possa utilizar outros cards. Os símbolos referem-se ao tipo e à quantidade de energia que determinado card precisa para ser jogado. "Reversão de Narset", por exemplo, precisa que o jogador tenha à disposição duas energias (ou mana, na linguagem do jogo) de cor azul para que possa ser jogado. Logo abaixo, ocupando grande parte da área física do card, temos o espaço reservado para a ilustração, que normalmente representa um personagem ou uma cena importante do enredo que está em andamento.

Abaixo da ilustração, temos à esquerda o espaço no qual é registrado de que tipo é o *card*. Seis tipos diferentes estão representados na Figura 1: Feitiço, Criatura, Planeswalker⁵, Encantamento, Mágica Instantânea e Artefato. Na mesma linha do tipo, mas do lado direito, há a presença de um ícone que remete a que coleção um determinado *card* pertence. Cada coleção possui um ícone individual e todos os *cards* de uma coleção compartilham o mesmo símbolo. Entretanto, apesar do formato do ícone ser o mesmo, este pode ter quatro variações de cor, referentes à raridade do *card*. *Magic* utiliza um sistema de raridade para classificar seus *cards* composto por quatro níveis: Comum (ícone preto), Incomum (ícone prateado), Raro (ícone dourado) e Mítico (ícone vermelho).

Em seguida, temos outra área que ocupa bastante espaço no *card*: a caixa de texto. Este espaço pode conter texto de dois tipos. Primeiramente, é apresentado ao jogador o texto referente a regras, efeitos e/ou habilidades que o *card* possui. No *card* em comento, podemos observar que ele tem o seguinte efeito: “Copie a mágica instantânea ou o feitiço alvo e depois devolva-o para a mão de seu dono. Você pode escolher novos alvos para a cópia.” Logo abaixo, separado por uma tênue linha horizontal, encontramos o chamado “*flavor text*”, impresso em itálico. O *flavor text* é um texto normalmente curto, duas ou três linhas na maior parte das vezes, que não influi de qualquer maneira no andamento da partida, como acontece com o texto referente às regras. Sua função é exclusivamente ilustrativa e se relaciona de algum modo com o enredo que está em andamento em uma determinada coleção. Muitas vezes este texto é a narração da cena desenhada na arte do *card* ou uma citação de algum personagem importante, como o caso do já mencionado “Reversão de Narsset”, que traz o seguinte *flavor text*: “‘No caos da batalha, o ataque de um inimigo pode ser a arma mais conveniente.’ — Narsset”. O *flavor text* busca, então, dar “sabor” aos *cards* (*flavor* em inglês significa literalmente sabor), relacionando arte, enredo e jogabilidade.

Finalmente, abaixo da caixa de texto à esquerda podemos encontrar informações referentes ao número de ordem do *card* dentro da coleção e uma letra que se refere à raridade. Em “Reversão de Narsset” podemos ver a sequência 062/264 (é o *card* de número 62 do total de 264 da coleção) e a letra R (de Raro). Logo abaixo temos o código de três letras que cada coleção recebe e o código do idioma do *card*: WAR – PT. Diretamente ao lado deste código

⁵ O termo “planinauta” existe desde que o jogo foi concebido inicialmente e aparece nos títulos de cinco *cards* da coleção *Planeshift* (Conjunção), lançada em 2001. Porém, apesar do termo fazer parte do enredo do jogo, “planinauta” só se tornou um tipo específico de *card* no ano de 2007, com o lançamento de *Lorwyn* (mesmo título em português). Nesta coleção, os *cards* em português traziam, no espaço reservado ao tipo, a palavra “planinauta”. Entretanto, isso mudou um ano mais tarde, com o lançamento de *Shards of Alara* (Fragmentos de Alara). A partir daí, os *cards* de planinauta em português passaram a fazer uso do termo em inglês “*planeswalker*” e o termo cunhado para o nosso idioma foi extraoficialmente abandonado.

podemos ver o nome do ilustrador, Viktor Titov. Do lado direito temos a marca de direito autoral e marca registrada da *Wizards of the Coast*. Também na parte de baixo, mas em posição central, os *cards* Raros e Míticos trazem um selo holográfico que visa atestar a autenticidade do item, uma medida de proteção importante visto que alguns *cards* podem alcançar preços de mercado relativamente altos dependendo da popularidade entre os jogadores profissionais ou criadores de conteúdo na internet ou com altas taxas de vitória em torneios de grande visibilidade.

Embora a economia de *Magic: The Gathering* não seja o foco desta pesquisa, há dados interessantes quanto ao valor monetário que alguns *cards* podem vir a alcançar, o que justifica a presença do selo holográfico de autenticidade mencionado no parágrafo anterior. Atualmente, o *card* mais caro jogável no formato Padrão, ou *Standard* (formato mais popular ao redor do mundo e que somente utiliza *cards* das coleções mais recentes), é Uro, Titã da Ira da Natureza (*Uro, Titan of Nature's Wrath*), vendido comercialmente por cerca de R\$180,00, segundo dados do site brasileiro especializado Ligamagic⁶. Entretanto, *cards* raros mais antigos, especialmente das primeiras edições do jogo, podem atingir valores bem maiores. Isso se deve não devido ao uso no jogo propriamente dito, mas enquanto itens de colecionador. Por exemplo, um exemplar em perfeito estado de conservação de Lótus Negra (*Black Lotus*), o *card* mais icônico da história de *Magic*, foi leiloado nos Estados Unidos em 2018 por 87 mil dólares.⁷

Magic é jogado em todo o mundo de inúmeras formas diferentes tanto casualmente como competitivamente por milhões de pessoas. A *Wizards of the Coast*, que hoje é uma empresa subsidiária da *Hasbro* (uma das maiores empresas do ramo de brinquedos no mundo), administra diretamente o cenário profissional do jogo. Além de poder ser jogado em diferentes formatos, que possuem regras específicas quanto ao modo de construção dos decks e/ou referentes ao número de jogadores em uma partida, *Magic* também pode ser jogado em diferentes plataformas. As mais populares são a versão original *tabletop* (versão física, com *cards* de papel) e as versões eletrônicas.

Magic tem uma longa história de adaptações eletrônicas, que se inicia em 1997 com o lançamento de um jogo homônimo para computador. Desde então, mais de uma dezena de jogos ligados ao universo de *Magic* já foram lançados. Alguns desses jogos simplesmente tentaram reproduzir o *card game* físico em um ambiente digital, enquanto outros

⁶ <https://www.ligamagic.com.br/?view=cards/card&card=Uro,%20Titan%20of%20Nature%27s%20Wrath> (acessado em 10 de março de 2020)

⁷ <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/magic-the-gathering-uma-black-lotus-foi-leiloado-por-us-87-mil/> (acessado em 10 de março de 2020)

apresentaram estilos variados (ação, aventura, estratégia) fazendo uso de personagens, histórias e do universo já consolidado e conhecido pelos fãs. Dentre as várias versões eletrônicas lançadas, duas merecem menção especial: a série *Duels of the Planeswalkers* e o *Magic Online*.

A série *Duels of the Planeswalkers* nasceu em 2009 com um jogo disponível para PC, Xbox 360 e Playstation 3 cujo objetivo era reproduzir a experiência do jogo físico embelezada com o máximo possível de animações gráficas para tentar dar vida às criaturas, personagens e *cards* do jogo. A série teve mais quatro versões (*Duels of the Planeswalkers* 2012, 2013, 2014 e 2015) e não foi um grande sucesso nem comercial nem de crítica pois, embora fossem jogos visualmente muito bonitos, deixavam a desejar em termos de mecânicas de jogo e *cards* efetivamente disponíveis para serem utilizados.

O *Magic Online*, por sua vez, foi lançado em 2002 somente para PC com o objetivo de transportar a experiência do jogo físico de modo puro, simples e seco para o mundo virtual. Sem computação gráfica, sem efeitos sonoros, mas com uma biblioteca de *cards* gigantesca para os padrões da época (todos os *cards* já lançados até então), *Magic Online* é a versão “oficial” de *Magic* para computador. Fala-se em “oficial”, pois oferece suporte para compra, venda e troca de *cards* virtuais entre jogadores, inúmeros formatos de jogo disponíveis (tanto casuais como competitivos) e até mesmo eventos sancionados pela *Wizards* com premiação em dinheiro e que podem gerar até mesmo classificações e convites para torneios presenciais do cenário competitivo profissional.

Assim, chegamos a 2018 e ao lançamento da mais recente adaptação eletrônica de *Magic: MTG Arena*. O jogo está disponível gratuitamente para PC e é considerado a mais ambiciosa tentativa da *Wizards* de firmar *Magic* como competidor forte no ramo dos *card games* digitais. *MTG Arena* busca mesclar a beleza dos efeitos visuais e sonoros da série *Duels of the Planeswalkers* com a precisão das mecânicas, a extensa biblioteca de *cards* e modos de jogo disponíveis no *Magic Online*, visando não somente agradar jogadores veteranos como também conquistar novos adeptos.

O *MTG Arena* está sendo tratado como nenhum de seus outros antecessores foi. O jogo, mesmo quando estava em versão Beta, já estava disponível em inglês, espanhol, francês, alemão, italiano e português brasileiro. No momento, a parte escrita do jogo já se encontra totalmente traduzida para os idiomas mencionados anteriormente. Em breve, o jogo será atualizado de modo que a parte sonora (diálogos, efeitos sonoros de *cards* específicos, etc.) também esteja disponível naqueles idiomas e o leque de opções de línguas está em processo de ser expandido. Além disso, campeonatos oficiais do jogo acontecem regularmente e são

transmitidos ao vivo pela plataforma online de transmissão, ou “*streaming*”, de jogos *Twitch*, que atrai cerca de 20 mil espectadores em média (número que normalmente ultrapassa 100 mil pessoas quando algum torneio importante está sendo realizado) e contribui imensamente para a popularização e o sucesso comercial do jogo.

A presente pesquisa busca realizar uma análise descritiva da tradução de uma coleção de *cards* específica de *Magic: The Gathering* a partir do inglês para o português brasileiro. A coleção escolhida como corpus da pesquisa é intitulada *War of the Spark (Guerra da Centelha)*. Ela foi lançada mundialmente no dia 3 de maio de 2019 e introduziu 264 novos *cards* para o universo do jogo.

A escolha desta coleção é justificada por vários motivos. Primeiramente, pelo fato de ser uma das coleções mais recentes de *Magic* (considerando o momento de produção deste trabalho, somente mais uma coleção, *Trono de Eldraine*, foi lançada desde então). O fato deste ser um produto recente nos possibilita descrever a tradução como ela está sendo tratada atualmente, visto *Magic* possui cerca de 25 anos de tradução para o nosso idioma e o processo tradutório sofre alterações ao longo do tempo.

Outro motivo que justifica a escolha de *Guerra da Centelha* como corpus da pesquisa é o fato de ser uma coleção chave no que diz respeito à história que o jogo conta para os consumidores. Em *Oath of the Gatewatch (Juramento das Sentinelas)*, lançada em janeiro de 2016, os jogadores viram a criação de um supergrupo de planinautas cujo objetivo era lidar com grandes ameaças, perigos que poderiam colocar em risco a segurança do Multiverso como um todo. Acompanhamos, nas coleções seguintes, as aventuras das Sentinelas e aprendemos que havia um ser por trás de todas as ameaças enfrentadas pelo grupo, o dragão ancestral Nicol Bolas. Vemos, ao longo destas coleções, o desenrolar do plano de Nicol Bolas para se tornar o ser mais poderoso de todo o Multiverso e *Guerra da Centelha* marca a culminância deste arco, com o embate final entre heróis e vilão em Ravnica, um dos mundos, ou planos, mais populares da história do jogo. Podemos ver, na figura 2, três *cards* diferentes com ilustrações que fazem referência ao grande vilão da história, inclusive a representação do próprio personagem.

Figura 2 - Referências a Nicol Bolas, o vilão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Entretanto, a história do jogo não é contada somente através dos *cards* propriamente ditos, que constituem a base dos produtos efetivamente comercializados pela *Wizards*. Romances ambientados no mundo de *Magic: The Gathering* são publicados há vários anos. Dois destes romances referem-se especificamente à coleção *Guerra da Centelha*, intitulados *War of the Spark: Ravnica* e *War of Spark: Forsaken*. Ambos foram escritos por Greg Weisman e foram publicados em 2019. O primeiro foca nos acontecimentos da coleção e o segundo mostra ao leitor os acontecimentos após a batalha final. Ambos podem ser adquiridos em formato de papel tanto em capa dura como capa comum, além de formato digital para leitores eletrônicos. Os títulos dos romances não possuem versão em nosso idioma, pois nenhum deles foi traduzido oficialmente para o português brasileiro para ser publicado no mercado nacional. Entretanto, traduções não oficiais feitas por fãs podem ser encontradas na internet em páginas dedicadas especificamente ao jogo.

Além destes dois romances, seis contos ambientados na mesma coleção, também escritos por Greg Weisman, foram publicados semanalmente a partir de 8 de maio de 2019. Estes contos, que narram os acontecimentos da coleção sob a perspectiva de uma personagem secundária, foram traduzidos para o português e encontram-se disponíveis gratuitamente no site da *Wizards*.

2. CARD GAMES, JOGOS DE TABULEIRO E MULTIMODALIDADE

Vivemos atualmente, em uma sociedade que se comunica utilizando elementos com várias linguagens em um mesmo ambiente, em um mesmo ato de comunicação: uma reportagem em uma revista que traz um infográfico; uma postagem em um blog na internet (que traz além do texto escrito, música de fundo, fotos e links para outras páginas na web); uma conversa no *WhatsApp* que mistura texto escrito, áudio, “emojis”, “GIFs” e “figurinhas”. Todos são exemplos de como a comunicação se dá no contexto atual, extremamente multifacetada e marcada pela globalização e pelas constantes inovações tecnológicas.

Embora não seja um fenômeno recente, a essa combinação de vários tipos de linguagem na comunicação dá-se o nome de *multimodalidade* e é estudada principalmente nas áreas da linguística sistêmico-funcional, gêneros discursivos, análise do discurso, comunicação visual e design. Dois dos grandes expoentes da multimodalidade são Kress e van Leeuwen (2006), com a Teoria Multimodal do Discurso e a gramática do design visual. Conforme afirma Hemais:

A multimodalidade é caracterizada pela presença de mais de uma modalidade de linguagem, ou seja, a co-presença de vários modos de comunicação. O que é importante assinalar é que os modos interagem na construção dos significados da comunicação social, e cada modo contribui para os significados de acordo com sua capacidade de criar significados. (HEMAIS, 2015, p.32)

Assim, vemos que a multimodalidade é mais do que a mera presença de tipos diferentes de linguagens em um mesmo ato comunicativo. Os diversos elementos devem se organizar entre si na busca de uma criação de sentido, e é isso que podemos perceber quando analisamos os elementos que normalmente constituem jogos de tabuleiro e jogos de cartas, sobretudo os jogos considerados modernos.

2.1 O JOGO COMO UM TEXTO MULTIMODAL

Jogos de tabuleiro em geral, mas especialmente jogos de tabuleiro modernos como *Carcassonne* (2000), *Ticket to Ride* (2004) e *King of Tokyo* (2011) por exemplo, apresentam ao jogador um sistema multimodal composto por texto escrito, imagens e diferentes tipos de peças (marcadores, peões ou cartas necessárias para o andamento do jogo). Como dito anteriormente, a mera presença de elementos, ou modos, de linguagem diferentes não é suficiente para estabelecer a multimodalidade. Dizemos, então, que jogos de tabuleiro e jogos

de cartas possuem o atributo da multimodalidade pois há uma interação entre o texto escrito (nas regras, nas cartas, etc.), as imagens (no tabuleiro, ícones, legendas, cores, cartas, etc.) e as demais peças por parte dos jogadores com a finalidade de se criar o ato social/comunicativo que é uma partida.

Podemos comparar um jogo de tabuleiro ou *card game* a uma receita culinária. Ambos possuem texto escrito indicando os procedimentos a serem seguidos para alcançar o objetivo, mas o produto final depende, em última análise, do leitor, seja ele o jogador (ou jogadores) ou o cozinheiro.

Além dos componentes explícitos, muitos jogos de tabuleiro modernos trazem componentes imateriais que colaboram para criar a experiência buscada por seus idealizadores: *easter eggs*, alusões e referências a itens da cultura pop, por exemplo. Em *Munchkin* (cuja temática busca satirizar elementos de RPGs de interpretação estilo *Dungeons & Dragons*) podemos perceber várias referências a personagens de clássicos do gênero de fantasia como Senhor dos Anéis e Harry Potter. Já *Dark Souls: the Board Game* (2017), jogo inspirado na série de jogos eletrônicos de mesmo nome, traz, assim que a caixa do jogo é aberta, uma mensagem direcionada para os fãs da série: as palavras “YOU DIED” em vermelho sobre um fundo preto, a mesma mensagem que aparece na tela quando seu personagem morre no jogo (algo bastante frequente, visto que os jogos da série *Dark Souls* possuem como característica mais marcante o fato de serem considerados muito difíceis).

2.2 O GÊNERO TEXTUAL “CARD COLECIONÁVEL”

Se considerarmos um gênero textual, ou gênero discursivo, como sendo uma ação social que visa um objetivo específico e possui alguns elementos formais convencionados, podemos dizer que os *cards* que dão vida aos jogos de *cards* colecionáveis são ocorrências de um gênero textual. Mais especificamente, podemos dizer que o “*card* colecionável” é um gênero textual multimodal. Sobre o conceito de gênero discursivo, Hemaiz diz que:

Em linhas gerais, entendemos que os gêneros discursivos são ações sociais que acontecem em situações recorrentes, e essas ações se realizam através de textos que são compostos de estruturas, conteúdos, e formas léxico-gramaticais que são convencionadas, conforme o propósito ou objetivo da ação e das expectativas dos usuários do gênero. (HEMAIS, 2015, p.29)

Assim, cada carta de um jogo deve trazer algumas informações básicas necessárias à sua utilização no evento comunicativo que é a partida, informações estas convencionadas e

esperadas pelo leitor/jogador e normalmente referentes a: nome do *card*, ilustração, texto referente a habilidades ou efeitos, custo, entre outros. Tais informações podem ser mais ou menos complexas dependendo do jogo, mas a presença de vários elementos comuns é constante e facilmente observada ao analisarmos exemplos de *cards* de diferentes jogos, como podemos ver na figura 3, que faz referência a *cards* de *Pokémon* (1996), *Hearthstone* (2014), *Yu-Gi-Oh!* (1999) e, claro, *Magic* (1993).

Figura 3 - *Cards* de diferentes CCGs



Fonte: Google Imagens

Anteriormente, tratamos extensivamente acerca dos elementos componentes de um *card* de *Magic*. Neste momento, no entanto, comparando todos estes exemplos podemos claramente perceber uma série de elementos semelhantes entre eles. Todos têm o formato retangular típico de cartas de baralho convencionais, apesar das dimensões variarem de acordo com o fabricante (a título de informação, um *card* de *Magic* tem 8,8cm de altura e 6,4cm de largura). Todos trazem o nome do *card* (*Pikachu* / *Frostbolt* / *Background Dragon* / *Nissa, Who Shakes the World*) normalmente na parte superior, com exceção de *Hearthstone*, em que o nome aparece centralizado. Além disso, todos trazem uma ilustração, algum tipo de custo para que o *card* possa ser jogado (também normalmente na parte superior) e uma caixa de texto com instruções sobre as habilidades ou efeitos daquele *card*, tradicionalmente na parte inferior, logo abaixo da ilustração.

Apesar das semelhanças, cada um destes jogos apresenta peculiaridades que os fazem mais atrativos para diferentes pessoas. Um exemplo disso é o fato de que, enquanto a maior parte destes títulos podem ser jogados tanto em formato físico, com *cards* de papel, quanto em formato eletrônico, através de um computador, *Hearthstone* só existe no formato

digital e é o único que possui suporte ser jogado inteiramente em dispositivos móveis, como celulares e tablets.

Em termos de história, *Magic*, deu origem a toda uma mitologia previamente inexistente. *Hearthstone*, por outro lado, foi criado a partir do sucesso obtido pelo jogo online *World of Warcraft*. *Pokémon* e *Yu-Gi-Oh!*, ambos criados no Japão, têm origens nas histórias em quadrinhos japonesas (mangás) e nos desenhos animados japoneses (animes). Apesar de não ter o apelo cultural de outras mídias relacionadas, *Magic* se mantém ainda atualmente como um dos jogos mais jogados do mundo neste gênero do qual foi pioneiro.

Podemos dizer que o *card* colecionável é um gênero textual multimodal porque vemos a interação de elementos de diversas ordens, como texto escrito, imagem, cores e símbolos e que tal interação é necessária para a criação do sentido pretendido pelo emissor daquele texto, a fim de que seja criado o evento comunicativo.

2.3 MULTIMODALIDADE E TRADUÇÃO EM *MAGIC: THE GATHERING*

Partindo do princípio que podemos afirmar que um *card* de *Magic* pode ser considerado um gênero textual multimodal, devemos tratar agora sobre a importância da tradução (ou localização, de acordo com nomenclatura que será trabalhada posteriormente) para a construção dessa multimodalidade.

Todo o texto escrito em um *card* de *Magic* é traduzido. Isso é esperado pelo público consumidor brasileiro que consome este produto, constituindo um elemento da estrutura do gênero discursivo. Como falado anteriormente, a caixa de texto dos *cards* de *Magic* traz segmentos de dois tipos: as regras/efeitos e o *flavor text*. Apesar de ambos dividirem o mesmo espaço físico e se manifestarem na forma escrita, há uma clara distinção entre eles e isso não só contribui para a criação da multimodalidade como direciona necessariamente o trabalho do tradutor.

Em uma primeira análise, podemos facilmente observar que o texto das regras vem impresso em fonte regular, enquanto o *flavor text* vem impresso em itálico. Além disso, ambos são separados por uma tênue linha horizontal que atravessa quase a totalidade da caixa de texto. Uma análise um pouco mais aprofundada revela que o texto das regras limita-se estritamente a transmitir a informação essencial fazendo uso de uma linguagem direta e que se repete sempre que *cards* compartilharem efeitos semelhantes. Por exemplo, vemos com bastante frequência a ocorrência da palavra “*whenever*” nos *cards* em língua inglesa. Embora esta palavra admita algumas versões em português, temos que o sintagma “toda vez que” foi

escolhido para traduzir “*whenever*” nos *cards* em português, apesar de, por exemplo, “sempre que” alcançar o mesmo objetivo sem perda semântica nem alteração de sentido. Busca-se, com isso, atingir o máximo de consistência possível para que não haja confusão no entendimento do texto essencial do *card*. A tradução, aqui, assemelha-se à tradução técnica, que se utiliza primordialmente da linguagem denotativa para levar a informação da forma mais simples possível ao destinatário. A tradução técnica normalmente é assim considerada em oposição à chamada tradução literária, que faz uso de linguagem conotativa e visa descrever uma cena, expressar um sentimento, contar uma história, etc.

O *flavor text*, por outro lado, é bem mais “livre”. Como este segmento pode expressar a narração de uma cena importante do enredo ou trazer uma citação de um personagem chave, o tipo de linguagem presente neste espaço é muito variado, pois a personalidade de um personagem é evidenciada pelo tipo de linguagem que usa. Dependendo da fala representada, o *flavor text* pode inclusive trazer marcas de oralidade e desvios referentes à variante padrão da língua portuguesa. Aqui, por outro lado, pode-se dizer que a tradução assemelha-se à tradução literária. Acerca desta parte mais “criativa” do texto dos *cards*, Fornazari (2014, p.84) comenta que “texto criativo (nome do *card* e *flavor text*) deve ser traduzido de modo a criar segmentos de tradução culturalmente aceitáveis, em vez de segmentos linguisticamente adequados tais como o texto das regras em jogos de *cards* colecionáveis”⁸.

Assim, como a interação dos diversos elementos e linguagens é essencial para criar a multimodalidade em um texto ou gênero discursivo, percebe-se facilmente a importância da tradução para a criação dessa multimodalidade em todos os mercados consumidores nos quais há demanda por esse produto. A tradução permite, por exemplo, que alguém que nunca teve contato com *Magic* e que tenha limitado, ou mesmo nenhum, conhecimento de língua inglesa possa adquirir um produto e não só aprender a jogar mais facilmente e com autonomia, como também se interessar por aqueles personagens e por aquela história ao ler os curtos fragmentos de *flavor text*, além de admirar as ilustrações criadas individualmente para cada *card*, criando a experiência multimodal idealizada.

⁸ “Creative text (Card Name and Flavor Text) should be translated in order to create culturally acceptable translated sections, instead of linguistically adequate sections like the game text in Trading Card Games.”

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Os pontos teóricos que norteiam a realização desta pesquisa são o paradigma descritivista dos Estudos da Tradução (o que se busca analisar em um estudo descritivo, o estudo científico da tradução e os chamados “universais da tradução”), o conceito de localização e aqueles que lhe são correlatos (*locale*, internacionalização, globalização) e as estratégias de tradução identificadas e descritas por Chesterman (2016).

3.1 PARADIGMA DESCRITIVISTA

Como dito anteriormente, o objetivo deste trabalho é fazer uma análise descritiva da tradução (ou localização, como veremos mais adiante) dos *cards* de *Guerra da Centelha* para o português brasileiro. Os estudos descritivistas da tradução tiveram início no final da década de 1970 com Itamar Even-Zohar e Gideon Toury, a chamada escola de Tel Aviv. O termo, porém, só foi consagrado na literatura em 1995, com a publicação da obra *Descriptive Translation Studies and Beyond*, de Toury. A orientação descritiva nos Estudos da Tradução se opõe ao paradigma anterior, de cunho prescritivista.

A tradição prescritivista dos Estudos da Tradução buscava estabelecer padrões de como uma tradução deveria ser e teve Vinay e Dalbérnet como seus principais expoentes. Os estudos prescritivistas tinham como peça central o conceito de equivalência:

O termo, de modo geral, assume que em algum nível um texto de partida e a sua tradução podem compartilhar os mesmos valores (“equi+valência” significa “mesmo valor”), e que essa semelhança seria aquilo que diferencia traduções de outros tipos de texto. Dentro desse paradigma, falar em diferentes tipos de tradução é o mesmo que considerar diferentes tipos de equivalência. (PYM, 2017, p.29)

Contudo, a partir dos anos 1980, críticas ao conceito de equivalência acabaram considerando-o simplório e limitado, o que levou os Estudos da Tradução a uma mudança de paradigma. Acerca dessa mudança, Magalhães afirma que:

Na tradição teórica anterior, a equivalência, conceito chave originado da crença na possibilidade de existência de correspondência formal entre as línguas e do enfoque dado ao texto e cultura de partida, leva a uma orientação prescritiva da tradução. Por outro lado, na tradição de estudos descritivos iniciada por Even-Zohar (1978) com a teoria dos poli-sistemas e Toury (1978) com o conceito de normas, o foco vira-se para a cultura de chegada, privilegiando não mais os estudos de desvios em traduções individuais mas de padrões que regem o sistema da tradução literária em interação com os demais sistemas de produção textual de uma dada cultura. (MAGALHÃES, 2001, p.94)

Portanto, há uma mudança de perspectiva muito grande na passagem da orientação prescritiva para a descritiva. Em vez de dizer como uma tradução deveria ser, busca-se investigar o que uma tradução é (e o que torna uma tradução algo diferente de outros tipos de produção textual). A ênfase sai do texto e da cultura de partida e passa para a cultura de chegada, que é quem efetivamente consome este produto. O conceito de equivalência deixa de ser algo a ser alcançado pelo tradutor, como se realmente pudesse haver uma correspondência formal entre todas as línguas do mundo, e passa a ser uma característica inerente a qualquer texto que se proponha a ser uma tradução de outro. Sobre o tipo de análise realizada sob a orientação descritivista, Pym (2017) sustenta que:

A maneira mais evidente de analisar traduções é verificar os textos de partida e de chegada como conjuntos de estruturas. Podemos comparar os textos e ver onde as estruturas são diferentes. Teremos então estruturas específicas (as diferenças) que pertencem de algum modo ao campo da tradução. (Pym, 2017, p.134)

Uma decorrência importante dos estudos descritivistas da tradução foi o conceito de universais da tradução. Partindo das conquistas de Even-Zohar e Toury, Baker (1993) lança sua proposta de estudos da tradução baseada em corpora⁹ para a investigação comparativa de textos originais e traduzidos, transformando os Estudos da Tradução, que antes era considerado um campo de estudo, em uma disciplina com métodos e ferramentas de investigação específicas. Pym diz que “Se as traduções podem ser estudadas cientificamente, então o objeto de tal estudo seria semelhante ao de toda ciência. Encontramos, assim, uma série de vozes afirmando que o objetivo da pesquisa é encontrar ‘universais’ ou ‘leis’ da tradução” (2017, p.155). Baker, por sua vez, diz que os universais da tradução são “traços que ocorrem tipicamente no texto traduzido e não no texto original e que não são resultados da interferência de sistemas linguísticos específicos” (1993, p.243). Pym (2017), menciona os seguintes universais da tradução:

- Simplificação lexical: tendência a simplificar a linguagem usada nas traduções. Manifesta-se, por exemplo, através de uma variedade mais limitada de itens lexicais, de reduções no tamanho das frases e de mudanças de pontuação;
- Explicitação: um tipo específico de simplificação que relaciona-se com a maior presença de redundância das traduções. Manifesta-se no uso mais acentuado de

⁹ Corpora, plural de corpus, diz respeito a conjuntos de textos escritos e registros orais produzidos em um determinado idioma e que servem como elemento de análise linguística.

marcadores sintáticos, conjunções explicativas e no tamanho geralmente maior do texto traduzido quando comparado ao texto original;

- Adaptação: também chamado de normalização ou conservacionismo, é uma tendência das traduções de exagerar os traços da língua de chegada de modo a se adaptar às normas da língua e cultura de chegada;
- Equalização: é a tendência que as traduções possuem para convergir rumo ao centro entre dois os dois extremos do contínuo coloquial-letrado. Assim, as traduções normalmente diminuem a coloquialidade de textos marcadamente orais e a letralidade de textos mais formalmente escritos;
- Termos únicos: diz respeito à ideia de que elementos linguísticos da língua de chegada que não existem na língua de partida tendem a não aparecer em traduções.

Posteriormente, buscaremos encontrar, através da análise dos dados que compõem o corpus da pesquisa, indícios da presença destes universais na tradução de *cards* de *Magic* para o português brasileiro.

3.2 CATEGORIAS DE CHESTERMAN

A análise que busca-se fazer no presente trabalho, por ser de cunho descritivista, não visa apontar erros nem acertos, muito menos atribuir um juízo de valor relativo à qualidade do produto final disponibilizado para o público brasileiro. O intuito é observar e tentar sistematizar as mudanças ocorridas durante o processo, identificando, no objeto de estudo, os universais da tradução, mas não é limitado a isso. Além disso, almeja-se identificar as ferramentas mais utilizadas pelo profissional de tradução para lidar com o texto de partida, superar os obstáculos encontrados e, finalmente, produzir um texto de chegada que possa ser considerado não mais equivalente ao texto original, pois a equivalência existe em todas as traduções, mas sim adequado ou apropriado ao objetivo que se propõe a alcançar. Tais ferramentas recebem o nome de estratégias de tradução.

Segundo Lörcher, “uma estratégia de tradução é um procedimento potencialmente consciente para a solução de um problema que o indivíduo encontra ao traduzir um segmento textual de um idioma para outro”¹⁰ (1991, p.76). Chesterman (2016), por sua vez, afirma que

¹⁰ “a translation strategy is a potentially conscious procedure for the solution of a problem which an individual is faced with when translating a text segment from one language into another”

as estratégias de tradução são processos de resolução de problemas potencialmente conscientes e formas de manipulação textual explícita. O autor diz que:

[...] estratégias (no presente sentido) descrevem tipos de comportamento linguístico: especificamente comportamento linguístico-textual. Isto é, elas se referem a operações que um tradutor pode executar durante a formulação do texto alvo (o processo de “textualizar”), operações que podem estar conectadas com a relação desejada entre este texto e o texto fonte ou com a relação desejada entre este texto e outros textos alvo do mesmo tipo. (2016, p.86)¹¹

Os textos serão analisados de acordo com a classificação proposta por Chesterman (2016), cujo sistema agrupa as estratégias de tradução em três grandes grupos, de acordo com o tipo de manipulação que é exercido pelo tradutor sobre o texto: sintáticas, semânticas e pragmáticas. A tabela 1 mostra a separação dos três grupos com suas respectivas estratégias:

Tabela 1 - Estratégias de tradução

Estratégias Sintáticas (G)	Estratégias Semânticas (S)	Estratégias Pragmáticas (Pr)
G1: Tradução literal	S1: Sinonímia	Pr1: Filtragem cultural
G2: Empréstimo	S2: Antonímia	Pr2: Mudança de explicitude
G3: Transposição	S3: Hiponímia	Pr3: Mudança de informação
G4: Mudança de unidade	S4: Conversões	Pr4: Mudança interpessoal
G5: Mudança na estrutura do sintagma	S5: Mudança de abstração	Pr5: Mudança ilocucionária
G6: Mudança na estrutura da oração	S6: Mudança de distribuição	Pr6: Mudança de coerência
G7: Mudança na estrutura da frase	S7: Mudança de ênfase	Pr7: Tradução parcial
G8: Mudança de coesão	S8: Paráfrase	Pr8: Mudança de visibilidade
G9: Mudança de nível	S9: Mudança de tropo	Pr9: Transedição
G10: Mudança de esquema	S10: Outras mudanças semânticas	Pr10: Outras mudanças pragmáticas

Fonte: Adaptado de Chesterman (2016)

Como dito no parágrafo anterior, as estratégias são agrupadas em categorias de acordo com o aspecto do texto manipulado pelo tradutor. As estratégias sintáticas ou gramaticais têm relação com a manipulação da forma do texto (relações gramaticais, estrutura

¹¹ [...] strategies (in the present sense) describe types of linguistic behaviour: specifically text-linguistic behavior. That is, they refer to operations which a translator may carry out during the formulation of the target text (the “texting” process), operations that may have to do with the desired relation between this text and the source text, or with the desired relation between this text and other target texts of the same type.

de períodos, mudanças em elementos coesivos, entre outras). Chesterman identifica as seguintes estratégias sintáticas:

- (G1) *Literal Translation* / Tradução Literal – aproximação máxima da forma da língua de partida sem, no entanto, prejudicar a gramaticalidade;
- (G2) *Loan, calque* / Empréstimo – empréstimos de itens lexicais da língua de partida, seja de itens individuais ou até mesmo de sintagmas;
- (G3) *Transposition* / Transposição – qualquer mudança na classe gramatical de uma palavra, como, por exemplo, a mudança de um verbo para um substantivo e as consequentes adaptações estruturais que isso acarrete;
- (G4) *Unit shift* / Mudança de unidade – acontece quando uma determinada unidade de tradução da língua de partida é vertida para a língua de chegada como uma unidade diferente (Chesterman considera as seguintes unidades de tradução: morfema, palavra, sintagma, oração, frase e parágrafo);
- (G5) *Phrase structure shift* / Mudança na estrutura do sintagma – mudanças ocorridas no nível do sintagma, que podem incluir, por exemplo, variações de gênero e número em sintagmas nominais ou mudanças de tempo, modo e pessoa em sintagmas verbais;
- (G6) *Clause structure shift* / Mudança na estrutura da oração – mudanças que envolvem elementos a nível de oração, como as relações entre sujeito, verbo e complementos, voz ativa e voz passiva, transitividade, entre outras;
- (G7) *Sentence structure shift* / Mudança na estrutura da frase – aqui as mudanças ocorrem no nível da frase e se relacionam principalmente com as ideias de coordenação e subordinação em períodos compostos;
- (G8) *Cohesion change* / Mudança de coesão – mudanças relacionadas a elementos coesivos, como referências intratextuais, substituição, pronominalização e o uso de conectivos em geral;
- (G9) *Level shift* / Mudança de nível – acontece quando o modo de expressão de um determinado item sofre alguma alteração referente a seu nível (fonologia, morfologia, sintaxe e léxico);
- (G10) *Scheme change* / Mudança de esquema – mudanças que os tradutores, ao longo do tempo, incorporam às traduções de esquemas retóricos tais como paralelismo, aliterações, repetição ou métrica;

As estratégias semânticas se relacionam com a manipulação do sentido das palavras (sinonímia, antonímia, paráfrase, por exemplo). Chesterman diz que muitas dessas estratégias

semânticas são derivadas do conceito de modulação de Vinay e Dalbènet e propõe para elas a seguinte classificação:

- (S1) *Synonymy* / Sinonímia – escolha pelo tradutor não do equivalente lexical considerado “óbvio”, mas de um sinônimo ou quase sinônimo com o intuito de, por exemplo, evitar repetições;
- (S2) *Antonymy* / Antonímia – ocorre quando um item lexical é traduzido por um antônimo juntamente com um elemento de negação;
- (S3) *Hyponymy* / Hiponímia – Chesterman divide as mudanças que ocorrem nas relações de hiponímia em três tipos de ocorrência mais comuns: um hiperônimo na língua de partida que torna-se um hipônimo na língua de chegada (especificação), um hipônimo na língua de partida que torna-se um hiperônimo na língua de chegada (generalização) e um hipônimo na língua de partida que torna-se um hipônimo de outro hiperônimo na língua de chegada;
- (S4) *Converses* / Conversões – mudanças ocorridas em estruturas normalmente verbais que expressam o mesmo estado de coisas, porém de pontos de vista diferentes, como *comprar* e *vender*, por exemplo;
- (S5) *Abstraction change* / Mudança de abstração – mudanças relacionadas ao nível de abstração, podendo ir tanto de mais abstrato para mais concreto, como de mais concreto para mais abstrato;
- (S6) *Distribution change* / Mudança de distribuição – ocorre quando um determinado componente semântico é traduzido ao longo de mais itens (expansão) ou menos itens (compressão);
- (S7) *Emphasis change* / Mudança de ênfase – mudanças relacionadas a aumentos, reduções ou alterações de ênfase;
- (S8) *Paraphrase* / Paráfrase – tradução de um item lexical da língua de partida de modo mais livre, mais “solto”, para a língua de chegada (estratégia, segundo Chesterman muito utilizada na tradução de expressões idiomáticas);
- (S9) *Trope change* / Mudança de tropo – mudanças relacionadas ao sentido figurativo de itens lexicais, a imagem que evocam e as diferentes possibilidades de sentido (por exemplo, ambos os termos *fleet* em inglês e *frota* em português são metáforas navais mas que podem ser utilizadas para descrever um conjunto de aeronaves);
- (S10) *Other semantic changes* / Outras mudanças semânticas – referentes a outros tipos de modulação semântica, como mudanças dêiticas ou que digam respeito aos

cinco sentidos (um item que remete à visão na língua de partida ser traduzido como um item que remete à audição na língua de chegada, por exemplo);

Finalmente, as estratégias pragmáticas são aquelas que lidam com a manipulação da mensagem em si (aplicação de filtros culturais, explicitação, implicação). Segundo Chesterman, tais mudanças tendem a envolver alterações maiores do texto de partida e normalmente trazem consigo também mudanças sintáticas e/ou semânticas. As estratégias pragmáticas são as seguintes:

- (Pr1) *Cultural filtering* / Filtragem cultural – diz respeito ao modo pelo qual itens lexicais de cunho cultural específico da língua de partida são traduzidos para a língua de chegada. Chesterman divide esta estratégia em dois procedimentos distintos. O primeiro, chamado de naturalização (domesticação ou adaptação), é usado quando o item é vertido de tal modo que obedeça normas da cultura de chegada. O segundo, chamado de exotização (estrangeirização ou estranhamento), ocorre quando tal item não sofre a referida adaptação, sendo utilizado um empréstimo linguístico ou uma transferência direta para a língua de chegada;
- (Pr2) *Explicitness change* / Mudança de explicitude – mudanças relacionadas ao nível de explicitude do texto, podendo se tornar mais explícito (explicitação) ou mais implícito (implicação);
- (Pr3) *Information change* / Mudança de informação – refere-se à adição de informações não inferíveis consideradas relevantes ou então à omissão de informações consideradas irrelevantes para o público leitor na língua de chegada;
- (Pr4) *Interpersonal change* / Mudança interpessoal – qualquer mudança estilística que envolve uma alteração na relação entre texto e leitor, como o nível de formalidade e de emotividade empregado no texto de partida;
- (Pr5) *Illocutionary change* / Mudança ilocucionária – mudanças ilocucionárias ocorrem quando acontece uma mudança no ato de fala propriamente dito, como uma mudança verbal saindo do indicativo para o imperativo ou uma afirmação que posteriormente torna-se uma pergunta;
- (Pr6) *Coherence change* / Mudança de coerência – alterações referentes à disposição lógica de informações no texto, como um argumento que recebe ênfase no texto de partida ser relegado a uma posição secundária na língua de chegada;
- (Pr7) *Partial translation* / Tradução parcial – qualquer tipo de tradução parcial, de apenas algum aspecto ou aspectos do texto, como transcrições ou tradução de sons;

- (Pr8) *Visibility change* / Mudança de visibilidade – qualquer mecanismo que cause alterações no nível de invisibilidade do tradutor no texto da língua de chegada, como notas explicativas, comentários, notas de rodapé, glossários, entre outros;
- (Pr9) *Transediting* / Transedição – termo usado para descrever ações executadas pelo tradutor com o intuito de editar textos originais mal escritos (obviamente, não se trata aqui de intenção estilística literária);
- (Pr10) *Other pragmatic changes* / Outras mudanças pragmáticas – mudanças que, apesar de alterar a mensagem, não se enquadram em nenhuma das outras estratégias, como alterações de leiaute ou escolha de uma determinada variedade de um idioma (inglês americano ou inglês britânico, por exemplo).

Portanto, visto que as estratégias são procedimentos (potencialmente) conscientes utilizados na solução de um problema, buscaremos, através da análise dos dados que compõem o corpus desta pesquisa, identificar situações de tradução que poderiam ser consideradas obstáculos ao tradutor e as estratégias de tradução mais frequentemente utilizadas. São considerados obstáculos segmentos cujas versões para o português brasileiro possam não ser tão lineares como outras e que, por esse motivo, requeiram o uso de estratégias de tradução específicas por parte do profissional.

3.3 LOCALIZAÇÃO

Localização é um campo de estudo e atuação da tradução que, grosso modo, diz respeito à tradução de *softwares*, programas de computador. Pym (2017) introduz o conceito de localização com um breve conto sobre como a *Microsoft*, nos anos 1980, produzia programas de computador e tinha que traduzi-los do inglês para as principais línguas do mercado, uma a uma. À medida que os mercados consumidores foram crescendo, tal processo passou a ser considerado inadequado e caro, pois segundo afirma Pym:

Os programas exigiam não apenas a substituição de itens linguísticos nos menus, nas caixas de diálogo e arquivos de ajuda visíveis ao usuário, mas também atenção a uma longa lista de detalhes aparentemente secundários, como formatos de data, atalhos, convenções de pontuação e contratos de usuário. Alguns de fato dizem respeito à tradução; outros exigem conhecimento técnico de um engenheiro de produto; outros exigem, ainda, técnicos em telecomunicações, terminólogos, especialistas em marketing, e até advogados. Juntas, essas tarefas são de preferência realizadas em equipes, das quais fazem parte os tradutores. Todo esse processo, do qual a tradução faz parte, chama-se “localização”. (PYM, 2017, p.231)

Apesar de a tradução constituir um importante elemento do processo de localização, devemos ter em mente de que esses dois conceitos não são sinônimos, como muitos estudos os utilizam. Palumbo (2009, p.71) diz que “o termo localização refere-se ao processo de adaptar um produto para um mercado local em particular, do ponto de vista linguístico, cultural e técnico”.¹²

Não somente a parte linguística propriamente dita precisa ser transposta de uma língua de partida para uma língua de chegada, existe uma série de outros elementos que precisam estar adequados ao mercado consumidor para o qual aquele produto se destina como, por exemplo, formatação de hora e data, convenções de escrita como o uso de pontos e vírgulas em números. Além disso, até mesmo questões culturais mais abstratas devem ser levadas em consideração durante o processo de localização de um produto. Fornazari (2014) cita o exemplo do tabu imposto pelo governo chinês contra a exposição gráfica de ossos e membros quebrados, algo que moldou completamente a localização do jogo de videogame *World of Warcraft: Fall of the Lich King* (Blizzard Entertainment, 2008), na qual um exército de esqueletos precisou ser coberto para que o jogo pudesse ser comercializado na China.

O conceito de localização mencionado anteriormente traz um elemento chave para o entendimento deste processo: a ideia de *locale*. Como a localização é a adaptação de um produto para um mercado local particular, este mercado influencia diretamente o processo, tal qual o exemplo dado no parágrafo anterior, de um jogo de computador modificado em um determinado aspecto para não sofrer restrições na China. Acerca do processo de localização, Pym fala sobre os diversos conceitos intimamente associados a ele:

O primeiro deles é *locale*, que denota um conjunto de parâmetros linguísticos e culturais que definem o contexto de utilização final. Trata-se de um bom termo, conciso, para substituir expressões como “língua e/ou cultura de chegada”. Ele também subentende que os tradutores dificilmente trabalham para línguas ou culturas inteiras; nossos públicos sempre foram mercados locais, “*locales*”, para os quais faltava o termo adequado. (PYM, 2017, p.233)

Outro conceito muito importante para o entendimento do processo de localização é o de internacionalização. Quando pensamos em um processo regular de tradução, temos um texto de partida que pode ser traduzido para várias línguas de chegada diferentes, mas uma tradução normalmente é independente das outras. Diferentes traduções de uma mesma obra podem ser publicadas em diferentes países e em momentos diferentes. E assim era feito com os programas de computador há algumas décadas, mas este processo se tornou ineficiente e

¹² “The term localization refers to the process of adapting a product to a particular local market, from a linguistic, cultural and technical point of view”.

muito caro para as empresas. Hoje, com o processo de localização, primeiramente parte-se da versão original e uma versão intermediária é produzida, na qual elementos culturalmente específicos são retirados na medida do possível e substituídos por elementos mais genéricos. A partir dessa versão intermediária, internacionalizada, podem ser produzidas versões específicas para diversos *locales* de modo mais fácil, rápido e barato. Sobre o conceito de internacionalização, Pym diz que:

A internacionalização prepara o produto antes do momento da tradução. Isso torna o processo de tradução propriamente dito mais fácil e rápido. A localização pode funcionar a partir da versão internacionalizada, sem referência obrigatória ao texto inicial, e pode fazê-lo em muitas línguas simultaneamente, em um fluxo de trabalho de uma para várias línguas. Isso traz maior eficiência, com muitas localizações acontecendo ao mesmo tempo, produzindo várias versões de chegada diferentes. (PYM, 2017, p.235)

Assim, podemos perceber que a localização funciona como um verdadeiro paradigma dentro da evolução do processo tradutório, pois altera questões essenciais relativas ao ato de traduzir. Um romance, por exemplo, é escrito e, dependendo do sucesso comercial que obtiver, este pode ser traduzido para diferentes idiomas e publicado em diversos países. O ponto chave é que a possibilidade de tradução para outros idiomas não é algo que normalmente o escritor leva em consideração durante a produção de seu romance.

Por outro lado, um programa de computador ou um *website* para uma empresa multinacional (e até mesmo um *card game*) atualmente já são produtos projetados tendo em mente versões diferentes para os vários *locales* nos quais aquele produto será potencialmente comercializado ou aquela empresa exerça suas funções. Pym, sobre esta mudança de paradigma advinda com a localização/internacionalização, assevera que:

Graças à internacionalização, a ideia fundamental de localização não é somente que os produtos precisam ser adaptados a novos usuários em culturas diferentes. A inclusão da internacionalização indica que essas adaptações precisam ser *pensadas desde o início* e planejadas a cada etapa do desenvolvimento do produto. A tradução é em geral considerada algo que vem depois, após a produção do texto de partida. A localização, por outro lado, envolve idealmente um completo repensar sobre como os produtos e textos são produzidos. (PYM, 2017, p.237)

Vimos anteriormente que o conceito de localização nasceu devido a uma necessidade do mercado. O crescimento do paradigma da localização, por sua vez, andou lado a lado com as evoluções tecnológicas que vivenciamos nas últimas décadas. As tecnologias da informação permitem que grupos de profissionais de diversas áreas e em diversas partes do mundo trabalhem no mesmo projeto simultaneamente. Os avanços tecnológicos específicos

do campo da tradução também são essenciais para a existência da localização: tradução assistida por computador (*machine-aided translation*), glossários, bases de dados, terminologia, memórias de tradução, entre outras.

As memórias de tradução são especialmente importantes quando falamos de *Magic*. O jogo possui mais de 25 anos de história e, por isso, necessita de alto nível de consistência na tradução de seus termos peculiares. Se um termo X foi traduzido como Y em uma coleção lançada em 2010, o mesmo termo X deve ser traduzido novamente como Y caso venha a aparecer novamente em uma coleção lançada cinco ou dez anos depois. Sobre os benefícios das memórias de tradução no processo de localização, Pym afirma que:

A ideia é simples e efetiva. Para gêneros textuais altamente repetitivos há ganhos reais na produtividade do tradutor. Mais importante que isso, contudo, é como as memórias de tradução tendem a impor terminologia e fraseologia homogênea ao longo dos projetos, garantindo que diferentes tradutores, enfim, utilizem o mesmo tipo de linguagem. Do ponto de vista do cliente, e para muitos gestores que coordenam o trabalho de equipes de tradução, esse é um dos principais benefícios das memórias de tradução: o aumento da consistência pode ser tão importante quanto o ganho em produtividade. (PYM, 2017, p.237)

Especificamente sobre a localização de jogos, temos a dissertação de Silva (2018), que traz um estudo descritivo do estado da arte referente à tradução/localização de videogames, e a dissertação de Fornazari (2014), que trata de práticas de localização relativas a CCGs com foco especial em *Magic*. Vemos, nestes trabalhos, a importância do processo de tradução/localização na busca da criação de uma experiência de imersão e de jogabilidade para o consumidor daquele produto. Sobre essa importância, temos que um produto localizado “deve ser aproveitado como se tivesse sido criado domesticamente para o público que o está jogando, com o objetivo principal de fazer um jogo que pareça natural, imersivo e culturalmente apropriado”¹³ (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 6).

Ainda sobre o papel da localização na criação da experiência do jogador, Fornazari (2014) cita Bernal-Merino ao falar sobre a existência de uma camada a mais de sentido quando se trata da localização de CCGs e outras formas de entretenimento, uma camada criativa cuja função é facilitar a imersão do jogador a fim de aprimorar sua experiência. A autora diz que, em *Magic*, podemos ver a existência dessa camada criativa no chamado *flavor text*, texto meramente ilustrativo que alguns *cards* possuem e cuja função é transmitir ao jogador elementos chave da narrativa que está se desenrolando como plano de fundo para uma

¹³ “should be enjoyed as if it had been created domestically for the audience playing it, with the ultimate objective of making a fun game that feels natural, immersive, and culturally appropriate”

determinada coleção de *cards*. O *flavor text* dos *cards* que compõem o corpus desta pesquisa receberá atenção especial posteriormente, durante a análise dos dados.

3.4 TRABALHOS ANTERIORES

Infelizmente, a tarefa de buscar trabalhos acadêmicos prévios que pudessem oferecer substratos para a realização desta pesquisa mostrou-se relativamente difícil ante à escassez de estudos específicos relacionados à área de tradução e/ou localização de CCGs. Entretanto, dois trabalhos que se mostraram extremamente relevantes para a construção do arcabouço teórico desta pesquisa, principalmente no que diz respeito ao conceito de localização de jogos e também, mais especificamente, de *card games* são as dissertações de mestrado de Meggie Fornazari (2014) e Hemanoel Silva (2018). Evidenciando o problema da escassez de estudos na área, Fornazari afirma que:

Pesquisas sobre a tradução de Jogos de Cards Colecionáveis são incipientes e não vêm sendo feitas nem para o par linguístico de MTG a ser analisado neste estudo nem em nenhum outro – até onde possuo conhecimento. Este estudo pode abrir caminhos para a análise de localizações de MTG para outros idiomas e também para a localização de outros Jogos de Cards Colecionáveis enquanto gênero de jogo.¹⁴ (FORNAZARI, 2014, p.25)

Faz-se importante ressaltar o fato de que ambos os pesquisadores são brasileiros: Fornazari é Doutora em Língua Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina e Silva é Mestre em Estudos da Tradução pela Universidade Federal do Ceará.

Fornazari, com sua dissertação intitulada “*Localization Practices in Trading Card Games: Magic The Gathering from English into Portuguese*”¹⁵ (2014), contribuiu de maneira direta para a realização desta pesquisa visto que seu trabalho lida especificamente com *Magic* e sua localização para o nosso idioma. A autora faz uma apresentação bastante didática ao leitor, presumidamente leigo, sobre o que é *Magic* e trabalha extensivamente conceitos relacionados ao universo da localização, especialmente no que diz respeito à localização de jogos e *card games*. Posteriormente, a autora realiza um estudo quantitativo e qualitativo com base em pressupostos da linguística de corpus, sendo este *cards* de uma coleção de *Magic* lançada no ano de 2012.

¹⁴ “Research on Trading Card Games translation is novel and has not been done either for the MTG linguistic pair to be observed in this study, or for any other – to the best of my knowledge. This study may open paths for the analysis of MTG localizations to other languages, and to the localization of other Trading Card Games as a game genre.”

¹⁵ “Práticas de Localização em Jogos de Cartas Colecionáveis: Magic The Gathering do Inglês para o Português”

Por sua vez, Silva, com sua dissertação intitulada “O estado da arte na tradução/localização de videogames” (2018), também contribuiu para a construção do arcabouço teórico desta pesquisa. O autor faz um apanhado geral da evolução da indústria de videogames ao longo das últimas décadas e, tal como Fornazari, tece comentários extensos e bastante explicativos sobre o conceito de localização para, então, concentrar atenções no processo de localização pelo qual passam os jogos eletrônicos, citando características específicas deste processo, um breve histórico de sua evolução e a localização de videogames no Brasil. Outros conceitos essenciais para a pesquisa de Silva são o de *gameplay* (experiência de jogo ou jogabilidade) e estrangeirização/domesticação de Lawrence Venuti (1995).

4. METODOLOGIA E ANÁLISE DE DADOS

Como já mencionado anteriormente, o corpus desta pesquisa é composto por *cards* da coleção *Guerra da Centelha de Magic: The Gathering*, lançada em maio de 2019. Mais especificamente, foi feita a opção de trabalhar e analisar o *flavor text* dos cards, por se tratar de uma atividade tradutória mais semelhante à tradução literária.

Dos 264 *cards* que fazem parte da coleção, 174 apresentam *flavor text*. Estes segmentos, tanto na língua fonte como na língua alvo, foram compilados em um corpus paralelo a fim de ser analisado sob uma perspectiva textual/discursiva. Sobre os tipos de corpora usados em pesquisas nos Estudos da Tradução, Magalhães (2001) cita Baker, que descreve os corpora paralelos nos seguintes termos:

O primeiro, os *corpora* paralelos, consistem de textos originais, numa língua de partida A e suas versões traduzidas numa língua B. Eles permitem estabelecer, objetivamente, como os tradutores superam as dificuldades de tradução na prática, e usar essa evidência para fornecer modelos realistas para o treinamento de tradutores; além disso, têm um papel crucial na exploração de normas de tradução em contextos sócio-culturais e históricos (BAKER, 1993, p.231)

Portanto, a criação de um corpus paralelo com os segmentos na língua de partida (inglês) e os correspondentes segmentos na língua de chegada (português brasileiro) mostra-se um caminho adequado para a consecução do objetivo desta pesquisa, que visa comparar as duas versões e identificar estratégias de tradução empregadas pelo tradutor ao encarar dificuldades no momento da prática tradutória.

O corpus paralelo utilizado nesta pesquisa foi processado com o auxílio da ferramenta online *Sketch Engine*, um software de análise de textos e processamento de corpora. O *Sketch Engine* foi desenvolvido pela empresa *Lexical Computing Limited* e lançado em 2003. Atualmente, o software tem suporte para trabalhar e oferece corpora em mais de 90 idiomas. Durante a realização desta pesquisa, a ferramenta mostrou-se muito simples de se usar. A interface do usuário é bastante intuitiva e o site inclusive disponibiliza vídeos ensinando a usar as principais funcionalidades.

Depois de compilado, o corpus da pesquisa foi analisado sob duas óticas distintas: uma macroanálise e uma microanálise. Na macroanálise, onde os dados obtidos a partir do processamento do corpus pelo *Sketch Engine* foram efetivamente utilizados, analisamos dados relativos ao número de palavras que compunham as versões na língua de partida e na língua de chegada e a razão *type/token* com o intuito de comparar a densidade lexical de ambas as versões. A razão *type/token* é obtida através da divisão simples do número de itens únicos de

um texto ou corpus (*types*), ignorando repetições de palavras, pelo o número total de palavras do mesmo texto ou corpus (*tokens*). Acerca da razão *type/token*, Magalhães diz que:

A razão *type/token* é uma medida de variedade de vocabulário usada num texto ou corpus, ou seja, trata-se de verificar se o texto traduzido usa um vocabulário mais ou menos variado que o texto original na mesma língua. O uso de vocabulário menos variado é um traço dos textos direcionados para falantes não nativos de uma língua, para torna-los mais fáceis de processar. (MAGALHÃES, 2001, p.102)

Além da densidade lexical e da razão *type/token*, a macroanálise ainda usou os dados obtidos com o processamento do corpus para analisar ocorrências e repetições de palavras tanto na língua de partida como na língua de chegada com o objetivo de encontrar padrões de tradução.

A microanálise, por sua vez, levou em consideração os *flavor texts* de cada *card* e cada segmento de tradução foi analisado individualmente com vistas a identificar as estratégias de tradução adotadas na prática em segmentos que mostram-se obstáculos no processo tradutório. Tais obstáculos requerem a utilização de procedimentos mentais conscientes e específicos para serem superados, as estratégias de tradução, de acordo com a nomenclatura de Chesterman (2016) já tratada em tópico específico anteriormente.

4.1 MACROANÁLISE

Analisando as informações obtidas a partir da ferramenta online *Sketch Engine* podemos observar que tanto em termos do número total de palavras (*tokens*) quanto de itens únicos (*types*)¹⁶, os corpora em português apresentam quantidades mais elevadas. Isso condiz com a ideia de Explicitação, um dos universais da tradução mencionados anteriormente, segundo a qual textos traduzidos normalmente acabam tendo um tamanho maior em relação aos textos originais.

Por outro lado, a diversidade lexical, avaliada pela razão *type/token*, parece contrariar outro dos universais da tradução, o da Simplificação, segundo o qual as traduções tendem a apresentar uma variedade lexical menor em relação aos textos de partida. Os números são muito próximos, mas podemos constatar que, ao considerar somente o texto que constitui o *flavor text* dos *cards*, o corpus em português apresenta uma variedade um pouco maior que o

¹⁶ A diferença entre os conceitos de token e type é basicamente a consideração, ou não, de repetições de uma determinada palavra em um texto. Por exemplo, caso a palavra “não” apareça oito vezes em um texto, essas ocorrências serão contabilizadas como oito entradas na contagem de *tokens* (total de palavras), mas somente uma entrada na contagem de *types* (itens únicos).

corpus em inglês. Entretanto, levando em consideração o corpus completo, que inclui o nome dos *cards*, temos a situação inversa, onde o corpus em inglês leva um número maior do que o corpus em português, como mostra a tabela 2.

Tabela 2 - Razão *type/token*

Corpus	Palavras (tokens)	Itens únicos (types)	Razão Type/Token
<i>Flavor text</i> (inglês)	2.836	1.249	44%
Completo (inglês)	3.459	1.662	48%
<i>Flavor text</i> (português)	2.943	1.340	45,5%
Completo (português)	3.717	1.738	46,8%

Fonte: *Sketch Engine*

Outro tipo de informação importante obtida através da *Sketch Engine* é a lista de palavras que aparecem com maior frequência no corpus. As tabelas 3 e 4 trazem os itens lexicais mais frequentes nos corpora relativos somente aos *flavor texts*, tanto em português quanto em inglês, com a respectiva posição e o número de repetições de cada item. As listas abaixo somente levaram em consideração palavras com no mínimo cinco ocorrências no corpus.

Tabela 3 - Lista de palavras em inglês

Palavra	Frequência	Palavra	Frequência	Palavra	Frequência
1 the	170	32 be	13	62 its	7
2 to	77	33 your	13	63 gideon	7
3 of	71	34 will	12	64 even	7
4 i	48	35 n't	12	65 can	7
5 a	44	36 what	12	66 fight	7
6 and	40	37 now	11	67 never	7
7 you	39	38 war	10	68 than	6
8 it	35	39 she	10	69 many	6
9 in	34	40 had	10	70 came	6
10 is	32	41 at	10	71 more	6
11 for	24	42 so	10	72 death	6
12 but	24	43 world	10	73 why	6
13 they	22	44 bolas	10	74 let	6
14 we	22	45 ravnica	9	75 enemy	6
15 with	19	46 an	9	76 nothing	6
16 not	19	47 there	9	77 give	6
17 her	18	48 do	9	78 much	5
18 on	18	49 when	8	79 sometimes	5

19 their	18	50 only	8	80 new	5
20 his	17	51 or	8	81 every	5
21 as	17	52 over	8	82 know	5
22 from	16	53 life	8	83 gods	5
23 no	16	54 some	8	84 bolas's	5
24 this	16	55 could	8	85 triumph	5
25 he	15	56 my	8	86 little	5
26 them	15	57 have	8	87 save	5
27 that	15	58 me	8	88 mind	5
28 was	14	59 by	7	89 out	5
29 are	14	60 eternal	7	90 who	5
30 if	14	61 see	7	91 any	5
31 one	14				

Fonte: *Sketch Engine*

Tabela 4 - Lista de palavras em português

Palavra	Frequência	Palavra	Frequência	Palavra	Frequência
1 de	114	30 das	13	59 deles	6
2 a	104	31 foi	12	60 inimigo	6
3 que	87	32 ravnica	11	61 está	6
4 o	79	33 quando	10	62 isso	6
5 não	49	34 guerra	10	63 era	5
6 e	47	35 no	10	64 ver	5
7 os	45	36 mundo	10	65 coração	5
8 para	42	37 agora	10	66 às	5
9 é	35	38 dos	9	67 pela	5
10 um	32	39 são	8	68 guildas	5
11 em	30	40 na	8	69 vai	5
12 com	30	41 seus	8	70 pelos	5
13 do	29	42 ou	8	71 vocês	5
14 uma	29	43 vida	8	72 sobre	5
15 mas	27	44 eternos	8	73 liliana	5
16 se	27	45 sempre	8	74 triunfo	5
17 da	26	46 batalha	7	75 pelo	5
18 você	25	47 nada	7	76 ser	5
19 eu	24	48 gideon	7	77 tem	5
20 eles	21	49 morte	7	78 própria	5
21 as	19	50 até	7	79 à	5
22 ele	16	51 todos	7	80 jamais	5
23 sua	15	52 vezes	6	81 sob	5
24 mais	15	53 só	6	82 tão	5
25 bolas	15	54 estar	6	83 meu	5
26 nicol	15	55 pode	6	84 há	5
27 ela	14	56 como	6	85 aqui	5
28 por	14	57 ao	6	86 qualquer	5
29 seu	14	58 tudo	6		

Fonte: *Sketch Engine*

Podemos perceber facilmente que em ambas as listas os itens lexicais que aparecem com mais frequência tanto no texto fonte quanto na versão localizada para o português brasileiro são referentes a palavras ditas “gramaticais” (preposições, artigos, conjunções, pronomes). Algumas considerações interessantes podem ser feitas ao compararmos as duas listas:

- A palavra “não” é a quinta mais frequente no corpus em português, com 49 aparições. Já em inglês temos a mesma ideia expressada de diferentes formas. “Not”, com 19 aparições, “no” aparecendo 16 vezes e a forma contraída “n’t” com 12 repetições.
- O pronome pessoal de 1ª pessoa “I” em inglês aparece 48 vezes, enquanto o correspondente “eu” em português só tem 24 aparições, provavelmente devido à flexibilidade que o sujeito desinencial dá ao texto localizado em português de omitir o sujeito em alguns momentos.

Observando as palavras de conteúdo, um dado muito interessante diz respeito a um personagem central para o enredo da coleção de *cards* que compõe o corpus desta pesquisa: o vilão Nicol Bolas. Podemos ver que temos, na lista de palavras em português, 15 aparições tanto do termo “Nicol” quanto do termo “Bolas”. Por outro lado, a lista em inglês mostra 10 repetições do termo “Bolas” e cinco repetições para o termo genitivo “Bolas’s”. O termo “nicol” não aparece na lista em inglês pois conta somente com quatro repetições.

Esses números mostram que, em inglês, o personagem é referido somente pelo seu sobrenome na maioria das vezes. Já na versão localizada em português isso não acontece nenhuma vez, todas as referências ao personagem são feitas usando seu nome completo, muito provavelmente devido ao fato da palavra “bolas” existir em português e não estar associada a nomes próprios. Esta escolha pode ser vista inclusive nos títulos de alguns *cards* da coleção: *Augur of Bolas*/Áugure de Nicol Bolas; *Domri, Anarch of Bolas*/Domri, Anarquista de Nicol Bolas; *Bolas's Citadel*/Cidadela de Nicol Bolas.

Ao analisar as outras palavras de conteúdo da lista, podemos perceber uma correspondência bem direta entre palavras em um idioma e seu correspondente “óbvio” no outro. Podemos observar, os seguintes pares, com o respectivo número de repetições entre parênteses: *war*/guerra (10), *world*/mundo (10), *life*/vida (8), *enemy*/inimigo (6) e *triumph*/triunfo (5), entre outros.

4.2 MICROANÁLISE

Nesta seção, cada um dos *cards* da coleção Guerra da Centelha que possuem *flavor text* será analisado individualmente e em ordem alfabética (levando-se em consideração o título do card na língua de partida, o inglês) para a utilização das estratégias de tradução listadas por Chesterman (2016) e já descritas anteriormente em tópico específico. Cada *card* será descrito da seguinte maneira, de acordo com a tabela 5:

Tabela 5 - Microanálise

Nome do <i>card</i> em inglês	Nome do <i>card</i> em português brasileiro
<i>Flavor text</i> na língua de partida (inglês)	<i>Flavor text</i> na língua de chegada (português brasileiro)
Estratégia(s): estratégia(s) identificada(s)	

Fonte: elaborada pelo autor

Sempre que a utilização de estratégias de tradução for identificada de forma relativamente clara em um segmento, haverá uma explicação mais detalhada sobre a(s) estratégia(s) em uso no caso concreto. O leitor também terá acesso à ilustração referente a cada um dos *cards*, tanto em inglês como em português lado a lado (cada imagem tem o tamanho cerca de 10% menor que um *card* real de *Magic*).

Após a análise individual, todas as estratégias identificadas serão analisadas quantitativamente para se possa ter uma noção das estratégias mais comumente utilizadas e se podemos apontar indícios dos chamados universais da tradução neste contexto de uso da língua e do fazer tradutório.

O leitor perceberá que uma estratégia bastante recorrente é a utilização da “tradução literal”. Esta estratégia foi descrita no item 3.2 deste trabalho como sendo a aproximação máxima da forma da língua de partida sem, no entanto, prejudicar a gramaticalidade. Percebemos que, nestes itens, há uma correspondência bastante direta a estrutura e o vocabulário empregados ao comparar texto fonte e texto alvo, o que parece evidenciar, nestes segmentos, um processo tradutório mais linear. De modo a evitar a repetição deste mesmo comentário em todos os itens nos quais foram identificadas esta estratégia específica, optou-se por não dotá-los de notas individuais.

Tabela 6 - Invasor da Safra Ahn

Ahn-Crop Invader	Invasor da Safra Ahn
"Give me a crew like this one and I'd rule any sea I sailed." —Angrath	"Com uma tripulação assim eu poderia dominar qualquer mar que navegasse." — Angrath
Estratégia(s): mudança ilocucionária / mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos perceber, neste primeiro item, apresentado na Tabela 6, Figura 4, que houve uma mudança ilocucionária, pois ocorre uma mudança no ato de fala original, uma frase imperativa (*give me*). Também nota-se uma mudança de distribuição, pois a versão localizada, apesar de usar um número menor de palavras, ocupa mais espaço que o original. A construção em inglês “*I’d rule*” poderia ser vertida para o português como simplesmente “eu dominaria” sem perda de sentido, o que aproximaria inclusive o tamanho físico dos dois textos.

Figura 4 - Invasor da Safra Ahn



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 7 - Ajudar os Caídos

Aid the Fallen	Ajudar os Caídos
"I never liked you. Now get up—we have a fight to finish."	"Eu nunca gostei de você. Agora levante-se. Temos uma luta para terminar."
Estratégia(s): mudança na estrutura da frase / filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

De acordo com a Tabela 7, Figura 5, a eliminação do travessão no texto de partida constitui tanto uma mudança na estrutura da frase como uma filtragem cultural. Há mudança na estrutura da frase pois temos uma única frase no texto fonte que se transforma em duas frases na versão localizada. A filtragem cultural, na modalidade domesticação ou naturalização, ocorre porque essa mudança de pontuação visa aproximar o texto de normas de uso específico do *locale*. O travessão, em inglês, é comumente utilizado para estabelecer pequenas pausas no discurso, algo que não é muito comum no português brasileiro, visto que vírgulas e pontos finais (como escolhido pela tradução) são mais utilizados para tal objetivo.

Figura 5 - Ajudar os Caídos



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 8 - Companheiro de Bando de Ajani

Ajani's Pridemate	Companheiro de Bando de Ajani
Planeswalkers conjured replicas of old allies, reminders of the homeworlds that would fall next if Bolas prevailed.	Os planeswalkers conjuraram réplicas de antigos aliados, lembranças de terras natais que cairiam em seguida se Nicol Bolas vencesse.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste item, referente à Tabela 8, Figura 6, outro exemplo de filtragem cultural na modalidade domesticação (também chamada de naturalização ou adaptação). Já havia sido mencionado anteriormente, no tópico referente à macroanálise, sobre como a versão localizada do produto evitou referências ao personagem Nicol Bolas apenas pelo

sobrenome, como ocorre no texto fonte deste item. Portanto, a mudança ocorrida visa, muito possivelmente, dotar o texto alvo de conformidade a normas específicas do *locale* para evitar estranhamentos.

Figura 6 - Companheiro do Bando de Ajani



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 9 - Cólera de Angrath

Angrath's Rampage	Cólera de Angrath
"Grand city? No. This is nothing but another squalid cage."	"Cidade grandiosa? Não. Isso aqui não passa de outra cela esquálida."
Estratégia(s): mudança de ênfase / mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Como demonstra-se a partir das informações da Tabela 9, Figura 7, pode-se perceber, neste segmento, que o texto fonte traz somente o demonstrativo “*this*”, que corresponde à palavra “*isso*” no texto alvo. A adição do termo “*aqui*” marca uma ênfase inexistente no texto fonte, além de provocar uma expansão no texto localizado, pois o sentido de um item em inglês foi transmitido por dois itens em português.

Figura 7 - Cólera de Angrath



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 10 - Herbívoro Arbóreo

Arboreal Grazer	Herbívoro Arbóreo
"We fight to stop a tyrant, but we also fight for the gentle creatures who have no concept of what befalls their world." —Vivien Reid	"Lutamos para deter um tirano, mas também lutamos pelas amáveis criaturas que não fazem ideia do que está acontecendo com seu mundo." — Vivien Reid
Estratégia(s): mudança interpessoal	

Fonte: elaborada pelo autor

Este *flavor text*, como traz a Tabela 10, Figura 8, nos apresenta um exemplo de mudança interpessoal, visto que há uma clara alteração no nível de formalidade da mensagem. O texto fonte é bastante marcado por um alto nível de formalidade com a utilização de itens lexicais tais como “*have no concept*” e “*befalls*”, enquanto o texto alvo traz um nível mais neutro de formalidade com expressões como “*não fazem ideia*” e “*está acontecendo*”.

Figura 8 - Herbívoro Arbóreo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 11 - Lobo de Arlinn

Arlinn's Wolf	Lobo de Arlinn
"If you don't speak Wolf, allow me to translate: 'One step closer and I'll rip out your throat.'" —Arlinn Kord	"Se você não fala lupino, deixa que eu traduzo: 'Mais um passo e eu rasgo a sua garganta.'" — Arlinn Kord
Estratégia(s): transposição / filtragem cultural (domesticação) / mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos perceber, neste segmento, referente à Tabela 11, Figura 9, a existência de uma transposição na mudança de classe gramatical da palavra “*Wolf*” (substantivo), localizada na primeira oração do texto fonte, para a palavra “*lupino*” (adjetivo) no texto alvo, possivelmente devido ao fato de nomes de idiomas normalmente derivarem de adjetivos em português. Essa busca por conformidade à cultura do *locale* evidencia uma filtragem cultural na modalidade domesticação.

Ademais, podemos constatar uma mudança na estrutura do sintagma verbal, pois o sintagma do texto fonte “*I'll rip out*” está grafado no futuro, enquanto a tradução optou por “*eu rasgo*”, utilizada no presente.

Figura 9 - Lobo de Arlinn



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 12 - Espreitor de Ashiok

Ashiok's Skulker	Espreitor de Ashiok
"Fear writhes and whispers in the shadows of your mind. It is the enemy you always knew would come." —Ashiok	"O medo habita as profundezas da sua mente, retorcendo-se e sussurrando. Ele é o inimigo que você sempre soube que viria." — Ashiok
Estratégia(s): mudança na estrutura da frase / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O sintagma “*writhes and whispers*”, localizado no início do segmento no texto fonte, como mostra a Tabela 12, Figura 10, traz os dois verbos em uma relação de coordenação. Já no texto alvo, o verbo principal “*habita*” foi adicionado e a ideia original de “*retorcendo-se e sussurrando*” é transmitida somente no final da frase. Há também a utilização da estratégia de sinonímia quando o correspondente em português mais óbvio da palavra “*shadows*”, que seria “*sombras*”, deixa de ser escolhido em detrimento de outra palavra que possa expressar um sentido semelhante, tal como a palavra “*profundezas*”, escolhida pela tradução.

Figura 10 - Espreitor de Ashiok



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 13 - Áugure de Nicol Bolas

Augur of Bolas	Áugure de Nicol Bolas
"There is no future save the one my master wills."	"Não há futuro, salvo o dos desígnios de meu mestre."
Estratégia(s): transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

Este segmento, como apreende-se da Tabela 13, Figura 11, apresenta um exemplo da estratégia de transposição quanto à tradução da forma verbal “*wills*”, no final do *flavor text* do texto fonte. A versão do segmento na língua de chegada optou por utilizar, no lugar de uma forma verbal, o substantivo “*desígnios*”.

Figura 11 - Áugure de Nicol Bolas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 14 - Eterno Aviano

Aven Eternal	Eterno Aviano
"I've never seen the firemane angels so anxious." —Tajic	"Nunca vi os anjos cabeleira de fogo tão ansiosos." —Tajic
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 12 - Eterno Aviano



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 15 - Despertar de Vitu-Ghazi

Awakening of Vitu-Ghazi	Despertar de Vitu-Ghazi
The Eternal armies advanced on Vitu-Ghazi. At Nissa's command, Vitu-Ghazi advanced on them.	Os exércitos de Eternos atacaram Vitu-Ghazi. Sob o comando de Nissa, Vitu-Ghazi os atacou.
Estratégia(s): sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* do card “*Awakening of Vitu-Ghazi / Despertar de Vitu-Ghazi*”, como pode-se ver na Tabela 15, Figura 13, apresenta uma utilização da estratégia de sinonímia na escolha feita para a tradução da palavra “*advanced*”, localizada na primeira frase do texto fonte. O correspondente mais óbvio para esta palavra na língua de chegada seria o verbo “*avançar*” ou, no caso, a forma verbal “*avançaram*”, no passado. Contudo, a tradução optou por utilizar a palavra “*atacaram*”, que serve como sinônimo para este contexto.

Figura 13 - Despertar de Vitu-Ghazi



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 16 - Coligar

Band Together	Coligar
In times of peril, the vision the ancient paruns had for their city comes into focus.	Em tempos de perigo, a visão que os antigos paruns tiveram de sua cidade fica mais clara.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 14 - Coligar



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 17 - Sabujo Maldito

Banehound	Sabujo Maldito
"I wish I could train a pack of them for hunting in the undercity. But I'd never dare turn my back, and I hate to think what I'd have to feed them." —Zhosmir, urban huntmaster	"Eu gostaria de poder treinar uma matilha deles para caçar no Submundo. Mas jamais ousaria dar-lhes as costas, e não gosto nem de pensar no que daria para eles comerem..." — Zhosmir, mestre de caça urbano
Estratégia(s): transposição / antonímia / mudança na estrutura da frase	

Fonte: elaborada pelo autor

De acordo com a Tabela 17, Figura 15, podemos perceber, neste item, a presença de três estratégias diferentes. Primeiramente, temos uma utilização da estratégia de transposição, que acontece na mudança de “*undercity*” para “*Submundo*”, pois uma palavra utilizada como substantivo comum no texto fonte torna-se um substantivo próprio no texto alvo.

Além desta, fica evidenciada uma utilização da estratégia de antonímia na mudança de “*hate*” para “*não gosto*”, pois constata-se uma palavra que foi traduzida utilizando uma palavra antônima junto de um elemento de negação.

Finalmente, temos da estratégia de mudança na estrutura da frase com a mudança de pontuação no final do texto, pois o texto fonte termina com um ponto final, enquanto o texto alvo termina com reticências, deixando para o leitor uma questão em aberto que não existe no texto fonte.

Figura 15 - Sabujo Maldito



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 18 - Promoção em Campo

Battlefield Promotion	Promoção em Campo
"Welcome to the Legion. You saved a district—now let's go save the world."	"Bem-vinda à Legião. Você salvou um distrito, agora é hora de salvar o mundo."
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / mudança interpessoal	

Fonte: elaborada pelo autor

Tal como no *card* “*Aid the Fallen / Ajudar os Caídos*” analisado anteriormente, tem-se agora, como mostra a Tabela 18, Figura 16, que a substituição do travessão, desta vez por uma vírgula, configura uma filtragem cultural que tem o objetivo de adequação a normas culturais do *locale*.

Além desta, podemos apontar uma utilização da estratégia de mudança interpessoal logo em seguida. Ao dizer “*now let's go*”, o falante no texto fonte se inclui naquela ação para a qual está convidando o ouvinte, o que não necessariamente seria entendido com a utilização da expressão “*agora é hora*” no texto alvo.

Figura 16 - Promoção em Campo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 19 - Explosão Cegante

Blindblast	Explosão Cegante
"Peril is in the eye of the beholder. At least, if your aim is good." —Jaya Ballard	"O perigo está nos olhos de quem vê. Isto é, se a sua mira for boa." — Jaya Ballard
Estratégia(s): paráfrase	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste item referente à Tabela 19, Figura 17, um exemplo de utilização da estratégia de paráfrase, usada principalmente para a tradução de expressões idiomáticas. A expressão em inglês *“beauty is in the eye of the beholder”* corresponde tradicionalmente à expressão em português *“a beleza está nos olhos de quem vê”*. O item em questão simplesmente distorceu a tradicional expressão idiomática trocando a palavra *“beauty / beleza”* por *“peril / perigo”*.

Figura 17 - Explosão Cegante



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 20 - Brutamontes Florescente

Bloom Hulk	Brutamontes Florescente
"Tread upon these flower beds at your own peril." —Emmara	"Pise nas flores por sua própria conta e risco." — Emmara
Estratégia(s): mudança interpessoal / mudança de distribuição (compressão)	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento do texto fonte, que pode ser visto na Tabela 20, Figura 18, apresenta um nível de formalidade bastante elevado e que não foi transposto para o texto alvo, pois podemos observar que as expressões “*tread upon*” e “*flower beds*” foram vertidas simplesmente como “*pise*” e “*flores*”, respectivamente, na língua de chegada. Além da alteração no nível de formalidade, o mesmo segmento apresenta uma clara mudança na distribuição na modalidade compressão, com a tradução do sintagma “*tread upon these flower beds*”, composto por cinco itens lexicais, para “*pise nas flores*”, composto por somente três palavras.

Figura 18 - Brutamontes Florescente



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 21 - Envergamento de Raio

Bolt Bend	Envergamento de Raio
"Give them everything you've got... and some things you don't." —Ral Zarek	"Vá com tudo que você tem... e também com o que você não tem." — Ral Zarek
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 19 - Envergamento de Raio



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 22 - Elo de Disciplina

Bond of Discipline	Elo de Disciplina
"We agree that order benefits everyone, but not until you enforce it."	"Concordamos que a ordem beneficia a todos, mas ela precisa ser imposta."
Estratégia(s): mudança na estrutura da oração	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, de acordo com a Tabela 22, Figura 20, a mudança na estrutura da oração fica claramente evidenciada pela mudança no uso da voz ativa no texto fonte para voz passiva no texto alvo. Podemos constatar que a construção *"but not until you enforce it"* no final do segmento do texto fonte, que utiliza voz ativa, foi transposta para o texto alvo como *"mas ela precisa ser imposta"* que, por sua vez, utiliza voz passiva.

Figura 20 - Elo de Disciplina



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 23 - Elo do Florescimento

Bond of Flourishing	Elo do Florescimento
"We agree that life should flourish. We disagree on the optimal number of limbs."	"Concordamos que a vida deve florescer. Discordamos quanto ao número ideal de membros."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 21 - Elo do Florescimento



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 24 - Elo da Visão

Bond of Insight	Elo da Visão
"Together we can unlock secrets no one has even dreamed of. I might even let you remember some of them."	"Juntos podemos desvendar segredos que ninguém jamais sonhou. Posso até deixar que você se lembre de alguns deles."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 22 - Elo da Visão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 25 - Elo da Paixão

Bond of Passion	Elo da Paixão
"Why don't we fight for what's right and let bureaucrats argue over details?"	"Por que a gente não luta pelo que é certo e deixa os burocratas discutirem os detalhes?"
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 23 - Elo da Paixão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 26 - Elo do Reviver

Bond of Revival	Elo do Reviver
"Today we throw off the yoke of death. Either this is an affirmation of the eternal cyclical nature of life, or it's just hilarious—depends on which of us you ask."	"Hoje nos livramos do jugo da morte. Isso ou é uma confirmação da eterna natureza cíclica da vida, ou é simplesmente hilário. Depende de a qual de nós você perguntar."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 24 - Elo do Reviver



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 27 - Gigante Baluarte

Bulwark Giant	Gigante Baluarte
"Where did <i>she</i> come from? More importantly, are there more like her?" — Gideon Jura	"Mas de onde foi que <i>ela</i> saiu? E mais importante, há outros como ela?" — Gideon Jura
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos perceber, neste item, como demonstrado pela Tabela 27, Figura 25, uma mudança relativa à distribuição dos itens lexicais com a adição de duas conjunções no texto alvo que não estão presente no texto fonte: as conjunções “*mas*” e “*e*”, no início das duas frases que compõem o segmento, o que evidencia uma expansão.

Figura 25 - Gigante Baluarte



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 28 - Profeta Incandescente

Burning Prophet	Profeta Incandescente
"This day will end in death, but not the one you hoped for. This day will end in victory, but not the one you expected."	"Este dia terminará em morte, mas não a que você anseia. Este dia terminará em vitória, mas não a que você espera."
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, conforme a Tabela 28, Figura 26, a estratégia de mudança na estrutura do sintagma pode ser percebida em dois momentos distintos nos quais há uma mudança no tempo verbal utilizado. As formas verbais *“hoped”* e *“expected”* do texto fonte, indicativas de passado simples, foram vertidas para o texto alvo como *“anseia”* e *“espera”* respectivamente, ambas indicativas de presente.

Figura 26 - Profeta Incandescente



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 29 - Demissão Impiedosa

Callous Dismissal	Demissão Impiedosa
"They make it clear we are nothing to them." —Lavinia	"Eles deixam bem claro que não somos nada para eles." — Lavínia
Estratégia(s): mudança de ênfase / filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste item, de acordo com o conteúdo da Tabela 29, Figura 27, podemos perceber a existência de uma mudança de ênfase com a adição, no texto alvo, do advérbio “bem”, que tem o objetivo de intensificar o adjetivo “claro”. No texto fonte, o adjetivo “clear” não está sendo modificado por nenhum determinante. Além disso, temos um exemplo de uso da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação com a adição do acento agudo ao nome da personagem Lavinia / Lavínia no texto alvo, o que torna a grafia mais usual para o leitor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica.

Figura 27 - Demissão Impiedosa



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 30 - Nutriz Centauro

Centaur Nurturer	Nutriz Centauro
"I call upon the vigor of the grasses, the hopes of the flowers, and the dreams of the trees."	"Eu invoco o vigor da grama, a esperança das flores e os sonhos das árvores."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 28 - Nutriz Centauro



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 31 - Ciclope do Chicote-corrente

Chainwhip Cyclops	Ciclope do Chicote-corrente
"You say this Tenth District, not Rubblebelt. But where smash happen, that Rubblebelt. Rubblebelt state of mind." —Urgdar, cyclops philosopher	"Você diz aqui Décimo Distrito, não Faixa de Escombros. Mas onde arrebenta tudo, ali Faixa de Escombros. Faixa de Escombros estado de espírito." — Urgdar, ciclope filósofo
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 29 - Ciclope do Chicote-corrente



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 32 - Trol Desafiante

Challenger Troll	Trol Desafiante
For most, war is a calamity. For some, an opportunity. And for the very few, a pleasure.	Para a maioria das pessoas, a guerra é uma calamidade. Para alguns, ela é uma oportunidade. E para uns poucos, ela é um prazer.
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão) / mudança de explicitude (implicitação) / mudança na estrutura da frase	

Fonte: elaborada pelo autor

Este segmento, referente à Tabela 32, Figura 30, apesar de sua curta extensão, traz exemplos de utilização de inúmeras estratégias de tradução. Primeiramente, vemos que o sintagma “*For most*” do texto fonte foi vertido como “Para a maioria das pessoas” no texto alvo. Com isso, a adição de “das pessoas” evidencia não só uma mudança de distribuição na modalidade expansão, pois há um aumento do número de componentes do sintagma de dois

itens lexicais no texto fonte para cinco no texto alvo (além da expansão referente ao número total de palavras do segmento, pois o texto fonte possui 17 palavras e o texto alvo possui 24 itens), como há também uma mudança de explicitude do tipo implicitação, já que a ideia de que a guerra é uma calamidade para a maioria das pessoas está somente implícita no texto fonte.

Além destas estratégias, podemos perceber uma mudança na estrutura da frase quando analisamos a elipse do sujeito “war” e do verbo “is” nas demais frases do segmento no texto fonte. Tal elipse não aparece no texto alvo, pois o sujeito e o verbo (“ela é”) são mencionados explicitamente.

Figura 30 - Trol Desafiante



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 33 - Piro-hélice de Chandra

Chandra's Pyrohelix	Piro-hélice de Chandra
"Now that I've dealt with your little toys, I can focus on the real problem: you." —Chandra Nalaar, to Dovin Baan	"Agora que eu cuidei dos seus brinquedinhos, posso me concentrar no verdadeiro problema: você." — Chandra Nalaar, a Dovin Baan
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 31 - Piro-hélice de Chandra



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 34 - Triunfo de Chandra

Chandra's Triumph	Triunfo de Chandra
Her triumph came not from achieving her ideal self, but from rejecting the idea of perfection.	Seu triunfo não foi alcançar seu eu ideal, mas rejeitar a ideia de perfeição.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 32 - Triunfo de Chandra



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 35 - Extrator da Caridade

Charity Extractor	Extrator da Caridade
"War or no war, your donations are due, as always."	"Com guerra ou sem guerra, você ainda deve fazer suas doações, como sempre."
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão) / mudança na estrutura da oração	

Fonte: elaborada pelo autor

Como mostra a Tabela 35, Figura 33, podemos constatar, no segmento em análise, uma mudança na distribuição relativa à expansão da construção *"your donations are due"* no texto fonte, composta por quatro itens lexicais, para a versão *"você ainda deve fazer suas doações"* no texto alvo, que apresenta seis palavras. Fora isso, a mesma construção ainda apresenta uma mudança na estrutura da oração, visto que, no texto fonte, o sujeito da oração é *"your donations"* e, no texto alvo, o sujeito é *"você"* e *"suas doações"* se torna objeto direto do verbo *"fazer"*.

Figura 33 - Extrator da Caridade



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 36 - Vira-lata Encantado

Charmed Stray	Vira-lata Encantado
"There's something peculiar about the cats today." —Janoc, Tin Street tinker	"Tem alguma coisa estranha com os gatos hoje." — Janoc, latoeiro da Rua do Estanho
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 34 - Vira-lata Encantado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 37 - Comandar a Horda Medonha

Command the Dreadhorde	Comandar a Horda Medonha
Liliana seized the reins of Bolas's vast army, gritting her teeth behind the Chain Veil.	Liliana tomou as rédeas do vasto exército de Nicol Bolas, rangendo os dentes por trás do Véu Metálico.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste *flavor text*, como mostra a Tabela 37, Figura 35, temos a mesma situação comentada anteriormente tanto no tópico referente à macroanálise quanto na análise do texto que compõe o *card* “Ajani’s Pridemate / Companheiro do Bando de Ajani”. Para evitar um possível estranhamento que um consumidor brasileiro do produto possa vir a sentir ao ler seguidas referências ao vilão central da trama como simplesmente “Bolas”, optou-se por fazer referências a este personagem somente por seu nome completo. Assim, como a escolha tem por objetivo tornar o texto alvo mais familiar ao leitor, temos um exemplo de utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação (naturalização ou adaptação).

Figura 35 - Comandar a Horda Medonha



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 38 - Iniciar Plano Final

Commence the Endgame	Iniciar Plano Final
"Even gods shall kneel." —Nicol Bolas	"Até os deuses deverão se ajoelhar." — Nicol Bolas
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 36 - Iniciar Plano Final



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 39 - Plano Polêmico

Contentious Plan	Plano Polêmico
Niv-Mizzet had perfected a plan, but he had no control over the mortal minds who had to agree to implement it.	Niv-Mizzet arquitetara um plano perfeito, mas não tinha nenhum controle sobre as mentes mortais que precisavam concordar em implementá-lo.
Estratégia(s): transposição / mudança de ênfase	

Fonte: elaborada pelo autor

Percebe-se, neste segmento, conforme a Tabela 39, Figura 37, o uso da estratégia de transposição na mudança sofrida pela palavra “*perfected*”, que é usada como verbo principal da locução “*had perfected*” no texto fonte e como adjetivo do sintagma “um plano perfeito” no texto alvo. Além da transposição, podemos constatar a utilização de uma mudança de ênfase. Vemos, no texto fonte, a construção “*but he had no control*” e, no texto alvo, a construção correspondente “mas não tinha nenhum controle”, com dois elementos de negação em contraste com somente um do texto fonte, o que evidencia uma ênfase na negação inexistente na língua fonte.

Figura 37 - Plano Polêmico



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 40 - Coragem na Crise

Courage in Crisis	Coragem na Crise
"Thanks to my father, I know how to fight. He also showed me why I must."	"Graças a meu pai, eu sei lutar. E ele também me mostrou por que devo lutar."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 38 - Coragem na Crise



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 41 - Celebrante Cruel

Cruel Celebrant	Celebrante Cruel
"Whichever side wins, I'm sure the banquet will be superb."	"Qualquer que seja o lado vencedor, tenho certeza de que o banquete será esplêndido."
Estratégia(s): transposição / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

No presente segmento, apresentado na Tabela 41, Figura 39, pode-se perceber a utilização da estratégia de transposição na mudança da palavra “wins”, utilizada como verbo na língua de partida e como adjetivo na língua de chegada, no sintagma “lado vencedor”. Ademais, nota-se o uso da estratégia de sinonímia na tradução da palavra “superb”, no final do segmento. A palavra “soberbo”, correspondente mais óbvia na língua de chegada, não foi escolhida. Em vez dela, optou-se por um sinônimo, a palavra “esplêndido”.

Figura 39 - Celebrante Cruel



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 42 - Reprimir a Dissensão

Crush Dissent	Reprimir a Dissensão
"All I ask is complete obedience." —Nicol Bolas	"Tudo que eu peço é obediência total." — Nicol Bolas
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 40 - Reprimir a Dissensão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 43 - Eletromante Ciclope

Cyclops Electromancer	Eletromante Ciclope
Every storm has an eye.	Toda tempestade tem um olho.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 41 - Eletromante Ciclope



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 44 - Fuga Sombria de Davriel

Davriel's Shadowfugue	Fuga Sombria de Davriel
Shadows coiled around the witness's mind. Then the moment vanished, leaving only the sting of its loss.	As sombras envolveram a mente da testemunha. Então o momento desapareceu, deixando apenas a dor da perda.
Estratégia(s): hiponímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento em comento, como mostra a Tabela 44, Figura 42, apresenta um exemplo de utilização da estratégia de hiponímia na escolha vocabular para a tradução da palavra em inglês “*sting*”. De acordo com a versão online do dicionário Macmillan, temos a seguinte definição para esta palavra: a dor que você sente quando um inseto, animal ou planta ferrou você, ou a marca, em seu corpo, de onde isso aconteceu¹⁷. A palavra escolhida na versão em português foi “dor”, uma palavra mais genérica que “*sting*”, que tem relação com

¹⁷ “the pain that you feel when an insect, animal, or plant stings you, or the mark on your body where this happens” (Macmillan Dictionary https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/sting_1 acessado em 10/03/2020)

um tipo específico de dor. Isso configura, portanto, o uso de um hiperônimo na língua de chegada e a utilização da estratégia de hiponímia em sua modalidade generalização.

Figura 42 - Fuga Sombria de Davriel



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 45 - Necrobrotamento

Deathsprout	Necrobrotamento
"They say nothing lasts forever. I say everything lasts forever, just not in the form you may be accustomed to." —Vraska	"Dizem que nada dura para sempre. Eu digo que tudo dura para sempre, mas não na forma com a qual você pode estar acostumada." — Vraska
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 43 - Necrobrotamento



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 46 - Golpe Desafiador

Defiant Strike	Golpe Desafiador
"My family was saved thanks to a single Boros soldier. It's why I joined the Legion. I will be the protector now."	"Minha família foi salva graças a um soldado Boros. Foi por isso que eu entrei para a Legião. Agora eu é que vou proteger os outros."
Estratégia(s): mudança de ênfase / transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos constatar, neste segmento, referente à Tabela 46, Figura 44, o emprego de duas estratégias distintas. Primeiramente, a utilização de uma mudança de ênfase na primeira frase do *flavor text*. O sintagma “*to a single Boros soldier*” do texto fonte foi vertido como “*a um soldado Boros*” no texto alvo. A ideia de que somente um soldado salvou a família está bem enfatizada na língua de partida com o uso da palavra “*single*”, sendo que, na língua de chegada, temos unicamente a presença do artigo indefinido “*um*”.

Além desta, percebe-se também o uso da estratégia de transposição na última frase do segmento, com a mudança da classe gramatical da palavra “*protector*”, usada como substantivo no texto fonte, para o verbo “*proteger*” no texto alvo.

Figura 44 - Golpe Desafiador



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 47 - Demolir

Demolish	Demolir
"For every inch of land they take from us, we take it back or we burn it. Give them nothing." —Aurelia	"Reconquistem cada centímetro de terra que nos tomaram ou queimem tudo. Não deixem nada para eles." — Aurélia
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste segmento, como mostra a Tabela 45, Figura 43, uma situação bastante semelhante à analisada anteriormente no *card* “*Callous Dismissal / Demissão Impiedosa*”. Mais um nome de personagem, desta vez *Aurelia / Aurélia*, recebeu a adição de um acento agudo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 45 - Demolir



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 48 - Descentelhar

Despark	Descentelhar
Liliana whispered to whatever consciousness Oketra and Bontu had left. "You are the gods. He is the usurper. You know what to do."	Liliana sussurrou ao restante de consciência em Bontu e Oketra. "Vocês são as deusas. Ele é o usurpador. Vocês sabem o que fazer."
Estratégia(s): mudança de coerência	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento em análise, conforme mostra a Tabela 48, Figura 46, apresenta uma mudança na ordenação das informações no texto alvo, o que configura a estratégia de mudança de coerência. Isso está evidenciado na mudança na ordenação de “Oketra and Bontu”, no texto fonte, para “Bontu e Oketra” no texto alvo.

Figura 46 - Descentelhar



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 49 - Mergulho Desesperado

Desperate Lunge	Mergulho Desesperado
Ravnica held its breath as the hero of the resistance—their last hope—flew through the sky, his dark sword ready to strike a god.	Ravnica prendeu o fôlego quando o herói da resistência, sua última esperança, voou pelos céus, sua espada negra pronta para atacar um deus.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 47 - Mergulho Desesperado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 50 - Avernoal Devorador

Devouring Hellion	Avernoal Devorador
There's no crisis a hellion can't make worse.	Não há crise que um avernal não possa piorar.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 48 - Avernoal Devorador



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 51 - Flecha Divina

Divine Arrow	Flecha Divina
Ravnica's defenders watched in horror as Oketra's shot pierced the body of the pegasus. Gideon tumbled through the air, Blackblade in hand.	Os defensores de Ravnica observaram atônitos a flecha de Oketra perfurar o corpo do pégaso. Gideon despencou pelos ares com a Lâmina Negra nas mãos.
Estratégia(s): mudança de ênfase / transposição / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, como mostra a Tabela 51, Figura 49, podemos identificar o uso de três estratégias de tradução referentes ao mesmo sintagma, presente na primeira frase do *flavor text*. No texto fonte, o sintagma “*in horror*” possui função de advérbio, pois está relacionado ao verbo da oração, “*watched*”. No texto alvo, este sintagma se transformou no adjetivo “*atônitos*”, que concorda em gênero e número com o substantivo “defensores”, no início da frase. Esta mudança na classe gramatical configura o uso da estratégia de transposição. Ao mesmo tempo, podemos também observar um uso da estratégia de mudança

de ênfase, pois a palavra “*horror*”, utilizada no texto fonte, possui um peso dramático maior que a palavra “*atônitos*”, escolhida no texto alvo. Além disso, esta mudança ainda pode ser caracterizada como um exemplo de utilização da estratégia de sinonímia, pois o correspondente mais óbvio na língua de chegada (“*horrorizados*”, por exemplo) deixou de ser escolhido, dando lugar a uma palavra sinônima.

Figura 49 - Flecha Divina



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 52 - Emboscada de Domri

Domri's Ambush	Emboscada de Domri
"When civilization teeters on the brink, I'll be there to kick it the rest of the way."	"Quando a civilização estiver à beira do abismo, eu vou estar lá para dar o chute final."
Estratégia(s): hiponímia	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, referente à Tabela 52, Figura 50, a escolha de tradução da palavra “*teeters*”, na primeira oração do texto fonte, por “*estiver*”, no texto alvo, configura a utilização da estratégia de hiponímia em sua modalidade generalização. Isso ocorre porque foi utilizada, no texto alvo, uma palavra com um sentido mais genérico quando comparada ao vocábulo escolhido no texto fonte. A palavra “*teeter*” é definida pelo dicionário Macmillan nos seguintes termos: estar de pé ou se mover de maneira instável e que parece que está

prestes a cair¹⁸. Assim, a escolha da palavra “*estiver*” fez com que se perdesse a noção de instabilidade expressa pelo texto fonte.

Figura 50 - Emboscada de Domri



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 53 - Veto de Dovin

Dovin's Veto	Veto de Dovin
"I see you've learned nothing, Chandra. You'd still put a match to something rather than understand it."	"Vejo que você não aprendeu nada, Chandra. Você ainda prefere atear fogo a alguma coisa em vez de entendê-la."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

¹⁸ "to stand or move in a way that is not steady and makes you seem about to fall" (Macmillan Dictionary <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/teeter> acessado em 12/03/2020)

Figura 51 - Veto de Dovin



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 54 - Felino Medonho

Dreadmalkin	Felino Medonho
The feline Eternal felt Liliana's command, looked at her disdainfully, flicked its paw, and scampered away across the rooftops.	O Eterno felino sentiu o comando de Liliana, olhou para ela com desdém, dobrou uma pata e foi embora correndo pelos telhados.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 52 - Felino Medonho



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 55 - Agente do Manto do Crepúsculo

Duskmantle Operative	Agente do Manto do Crepúsculo
Gideon eyed the Dimir emissary warily. "Could your agents slip inside Bolas's citadel?" The figure met his gaze with icy resolve. "We already have."	Gideon olhou com desconfiança para a emissária Dimir. "Seus agentes conseguiriam entrar na cidadela de Nicol Bolas!?" Ela o encarou com gélida determinação. "Já entramos."
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Conforme constante na Tabela 55, Figura 53, a alteração referente ao nome do personagem Nicol Bolas, referido somente pelo sobrenome no texto fonte mas sempre pelo nome completo no texto alvo já foi mencionada diversas outras vezes. Percebe-se neste segmento, assim, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 53 - Agente do Manto do Crepúsculo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 56 - Magiguarda de Elite

Elite Guardmage	Magiguarda de Elite
"Be careful. You'll have more than Dovin to contend with if you hope to breach New Prahv." —Lavinia, to Chandra Nalaar	"Cuidado. Você vai ter que enfrentar muito mais do que o Dovin se quiser invadir Nova Prahv." — Lavínia, para Chandra Nalaar
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Como pode-se ver na Tabela 56, Figura 54, nome da personagem *Lavinia* / *Lavínia* recebeu a adição de um acento agudo no texto alvo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 54 - Magiguarda de Elite



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 57 - Zona de Emergência

Emergence Zone	Zona de Emergência
The Planar Bridge opened over the Chamber of the Guildpact, reducing the symbol of Ravnic's endurance to rubble.	A Ponte Planar abriu-se sobre a Câmara do Pacto das Guildas, reduzindo a escombros o símbolo da resistência de Ravnic.
Estratégia(s): mudança na estrutura da oração / mudança de coerência	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento em análise, como apresentado na Tabela 57, Figura 55, evidencia a utilização de duas estratégias de tradução, uma em cada oração do período. Temos, na primeira oração, a presença da estratégia de mudança na estrutura da oração com a alteração do verbo “*opened*”, utilizado na voz ativa no texto fonte, para “*abriu-se*”, usado na voz passiva sintética no texto alvo. Na segunda oração, por sua vez, temos a presença de uma mudança de coerência visto que a ordem das informações foi alterada sem motivo aparente. O sintagma “*a escombros*”, no texto alvo, poderia ter sido colocado no final da oração sem

perda nem alteração de sentido e mantendo a mesma ordem para os complementos utilizada no texto fonte.

Figura 55 - Zona de Emergência



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 58 - Grifo Impositor

Enforcer Griffin	Grifo Impositor
"A company of infantry is trapped behind the lines. We need to strike hard and fast to free them, or the casualties will be horrific. Send the griffins." —Tajic	"Há uma companhia da infantaria encurralada atrás das linhas inimigas. Precisamos atacar com força e rapidez para libertá-los, ou as baixas serão terríveis. Mandem os grifos." —Tajic
Estratégia(s): mudança de explicitude (explicitação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Pode-se perceber, no *flavor text* deste *card*, conforme a Tabela 58, Figura 56, o uso da estratégia de mudança de explicitude na modalidade explicitação. No texto fonte, a primeira frase do segmento termina com o sintagma “*behind the lines*”. No texto alvo, por outro lado, a ideia que foi deixada implícita no texto fonte é tornada explícita com a utilização de “*atrás das linhas inimigas*”.

Figura 56 - Grifo Impositor



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 59 - Visionário Errático

Erratic Visionary	Visionário Errático
An Izzet experiment begins with a "what if," gets approved with a "why not," and concludes with a "eureka!"	Um experimento Izzet começa com um "E se...", é aprovado com um "Por que não?" e termina com um "Eureca!"
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 57 - Visionário Errático



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 60 - Capataz dos Eternos

Eternal Taskmaster	Capataz dos Eternos
"They are called Eternals. They will never stop." —Jace Beleren	"Eles se chamam Eternos. Jamais pararão." — Jace Beleren
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 58 - Capataz dos Eternos



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 61 - Sábio da Evolução

Evolution Sage	Sábio da Evolução
"To care for yourself, cultivate the world. To care for the world, cultivate yourself."	"Para cuidar de si, cultive o mundo. Para cuidar do mundo, cultive-se."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 59 - Sábio da Evolução



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 62 - Final de Devastação

Finale of Devastation	Final de Devastação
Some spells sing a quiet tune. Others roar.	Algumas mágicas entoam uma serena canção. Outras rugem.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 60 - Final de Devastação



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 63 - Final de Eternidade

Finale of Eternity	Final de Eternidade
When you rule by fear, your greatest weakness is one who's no longer afraid.	Quando se governa pelo medo, sua maior fraqueza é alguém que não tenha mais medo.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 61 - Final de Eternidade



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 64 - Final de Glória

Finale of Glory	Final de Glória
The sky boiled over the citadel, dire and dark. Then the angels brought the dawn.	O céu ferveu sobre a cidadela, escuro e atroz. E então os anjos trouxeram a aurora.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 62 - Final de Glória



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 65 - Final de Revelação

Finale of Revelation	Final de Revelação
Ugin saw the gem that connected Bolas to his Meditation Realm as the key to his brother's downfall.	Ugin viu a gema que conectava Nicol Bolas ao próprio Reino de Meditação como a chave para a queda do irmão.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

A alteração referente ao nome do personagem Nicol Bolas, referido somente pelo sobrenome no texto fonte mas sempre pelo nome completo no texto alvo já foi mencionada diversas outras vezes. Percebe-se também neste segmento, referente à Tabela 65, Figura 63, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 63 - Final de Revelação



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 66 - Receptáculo do Mente de Fogo

Firemind Vessel	Receptáculo do Mente de Fogo
The city mourned Niv-Mizzet's death, but he left behind the components for his rebirth.	A cidade ficou de luto pela morte de Niv-Mizzet, mas ele deixou os elementos necessários ao próprio renascimento.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 64 - Receptáculo do Mente de Fogo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 67 - Canalizadora de Fluxos

Flux Channeler	Canalizadora de Fluxos
"Inform our allies in the Tenth and throw the circuit. It's about to get weird."	"Informem os nossos aliados no Décimo e ativem o circuito. O negócio vai ficar esquisito."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 65 - Canalizadora de Fluxos



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 68 - Aterrissagem Forçada

Forced Landing	Aterrissagem Forçada
The druid knew only one spell, a charm to encourage rapid plant growth. When airborne Eternals invaded her arboretum, she had to get creative.	A druida só conhecia uma mágica, um encanto para incentivar o crescimento rápido de plantas. Quando os Eternos voadores invadiram seu arboreto, ela precisou ser criativa.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 66 - Aterrissagem Forçada



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 69 - Praça do Portão

Gateway Plaza	Praça do Portão
Guild leaders focused their magic on the portal scar. Where the Chamber perished, a parun could be reborn.	Os líderes das guildas concentraram sua magia na cicatriz deixada pelo portal. Onde jaz a Câmara do Pacto das Guildas, um parun pode renascer.
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, no *flavor text* em comento, como pode-se ler na Tabela 69, Figura 67, alterações relativas aos tempos verbais no segundo período do segmento. No texto fonte, os verbos são utilizados com ideia de passado (“*perished*” e “*could*”). Já no texto alvo, diferentemente, os verbos são usados com ideia de presente (“*jaz*” e “*pode*”). Essa alteração configura uma utilização da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Figura 67 - Praça do Portão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 70 - Crescimento Desenfreado

Giant Growth	Crescimento Desenfreado
"Sometimes Mowu is content to gnaw on a bone. Sometimes he wants the whole skeleton." —Jiang Yanggu	"Às vezes Mowu se contenta em roer um osso. Às vezes ele quer o esqueleto todo." — Jiang Yanggu
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 68 - Crescimento Desenfreado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 71 - Sacrifício de Gideon

Gideon's Sacrifice	Sacrifício de Gideon
To Liliana's surprise, the cost of betraying Bolas did not fall on her.	Para a surpresa de Liliana, não coube a ela pagar o preço pela traição a Nicol Bolas.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

A alteração referente ao nome do personagem Nicol Bolas, referido somente pelo sobrenome no texto fonte mas sempre pelo nome completo no texto alvo já foi mencionada diversas outras vezes. Portanto, percebe-se neste segmento, referente à Tabela 71, Figura 69, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 69 - Sacrifício de Gideon



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 72 - Triunfo de Gideon

Gideon's Triumph	Triunfo de Gideon
His triumph came not from victory over his enemies, but from the salvation of those who survived.	Seu triunfo não foi a vitória sobre seus inimigos, mas a salvação dos sobreviventes.
Estratégia(s): mudança de distribuição (compressão)	

Fonte: elaborada pelo autor

No segmento em análise, pode-se observar na Tabela 72, Figura 70, que o sintagma “*those who survived*” no final do *flavor text* do texto fonte foi traduzido simplesmente como

“sobreviventes” no texto alvo. Houve, portanto, uma mudança de distribuição na modalidade compressão, pois a ideia que inicialmente foi expressa em três palavras foi resumida para uma única palavra na tradução. A utilização de “*daqueles que sobreviveram*” seria, por exemplo, uma tradução mais literal e que manteria o mesmo número de itens do texto fonte.

Figura 70 - Triunfo de Gideon



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 73 - Agressor Goblin

Goblin Assailant	Agressor Goblin
What he lacks in patience, intelligence, empathy, lucidity, hygiene, ability to follow orders, self-regard, and discernible skills, he makes up for in sheer chaotic violence.	O que lhe falta em paciência, inteligência, empatia, lucidez, higiene, capacidade de seguir ordens, autoestima e quaisquer habilidades perceptíveis, ele compensa com puro caos e violência.
Estratégia(s): transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste segmento, como mostra a Tabela 73, Figura 71, uma alteração na classe gramatical do adjetivo “*chaotic*”, localizado na última oração do texto na língua de partida, para o substantivo “*caos*” na língua de chegada. Esta mudança na classe gramatical configura o uso da estratégia de transposição.

Figura 71 - Agressor Goblin



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 74 - Equipe de Assalto Goblin

Goblin Assault Team	Equipe de Assalto Goblin
Under the veneer of the various guilds, each goblin has the same basic need: to run screaming at the enemy and hit a bunch of stuff.	Sob o tênue verniz das diversas guildas, cada goblin tem as mesmas necessidades básicas: sair em disparada gritando para cima do inimigo e esmurrar um monte de coisas.
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma / mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, de acordo com a Tabela 74, Figura 72, percebe-se, primeiramente, a utilização da estratégia de mudança na estrutura do sintagma na alteração feita no sintagma “*basic need*”, localizado na segunda oração do *flavor text*. No texto fonte, este sintagma está grafado no singular. No texto alvo, por outro lado, temos a mudança para “*necessidades básicas*”, no plural. Podemos observar uma segunda alteração, desta vez na parte final do segmento, na qual o verbo “*run*” no texto fonte foi traduzido como “*sair em disparada*” no texto alvo. Ocorre, assim, uma mudança de distribuição na modalidade expansão, o que acaba tornando o segmento na língua alvo até mesmo visualmente bem mais longo que o segmento na língua fonte.

Figura 72 - Equipe de Assalto Goblin



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 75 - Estátua do Faraó-deus

God-Pharaoh's Statue	Estátua do Faraó-deus
A dictator's infuriating smirk, an affront to everything Ravnica stood for.	O sorriso odioso de um ditador, uma afronta a tudo que Ravnica representa.
Estratégia(s): sinonímia / mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

Pode-se apontar, no segmento em análise, referente à Tabela 75, Figura 73, a utilização de duas estratégias. Na primeira oração, temos a tradução do adjetivo “*infuriating*” no texto fonte para “*odioso*” no texto alvo. Visto que a palavra correspondente mais óbvia a “*infuriating*” na língua alvo seria “*enfurecedor*”, a escolha da palavra correlata “*odioso*” configura um exemplo da estratégia de sinonímia, possivelmente para evitar uma rima desnecessária com a palavra “*ditador*”, localizada na mesma oração. Já na segunda oração do *flavor text* do card “God-Pharaoh's Statue / Estátua do Faraó-deus” temos a utilização da estratégia de mudança na estrutura do sintagma na alteração do tempo verbal de “*stood for*”, usado no passado no texto fonte, para “*representa*”, usado no presente no texto alvo.

Figura 73 - Estátua do Faraó-deus



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 76 - Iniciado Sinistro

Grim Initiate	Iniciado Sinistro
Beneath each gleaming mineral shell rots a once-proud warrior of Amonkhet.	Sob cada reluzente carapaça mineral apodrece um outrora brioso guerreiro de Amonkhet.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 74 - Iniciado Sinistro



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 77 - Globo da Guilda

Guild Globe	Globo da Guilda
"Hopefully Ravnica will prove harder to break." —Karn	"Esperamos que Ravnica demonstre ser mais difícil de quebrar." — Karn
Estratégia(s): transposição / mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* deste *card*, como traz a Tabela 77, Figura 75, apesar de sua curta extensão, apresenta exemplos de duas estratégias de tradução. Primeiramente, temos uma alteração da classe gramatical do advérbio “*hopefully*”, que inicia o segmento na língua fonte, para a forma verbal “*esperamos*” na língua alvo. Esta mudança de classe gramatical configura a estratégia de transposição.

Além desta, temos mais uma alteração, desta vez em relação ao sintagma verbal do texto fonte “*will prove*”, utilizado no futuro, que foi traduzido como “*demonstre*”, grafado no tempo presente no texto alvo. Esta alteração no tempo verbal é um exemplo da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Figura 75 - Globo da Guilda



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 78 - Fogo Interior

Heartfire	Fogo Interior
The mage looked within and realized there was still one piece of fuel to burn.	O mago olhou para dentro e se deu conta de que ainda havia combustível a queimar.
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão) / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento referente ao *flavor text* do card “Heartfire / Fogo Interior”, como mostra a Tabela 78, Figura 76, apresenta a utilização de duas estratégias de tradução distintas referentes à escolha feita na tradução de um único item lexical. A forma verbal “*realized*” utilizada no texto fonte foi traduzida como “*se deu conta de*” no texto alvo. Esta escolha exemplifica um uso da estratégia de mudança de distribuição (na modalidade expansão), visto que uma única palavra do texto fonte foi convertida em quatro palavras no texto alvo.

Além disso, esta mesma escolha configura um exemplo da estratégia de sinonímia, pois a palavra correspondente mais óbvia para “*realized*” na língua alvo seria “*percebeu*”, mas a opção na tradução foi pela locução verbal correlata “*dar-se conta*”.

Figura 76 - Fogo Interior



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 79 - Redenção Comovente

Heartwarming Redemption	Redenção Comovente
Kytheon had known war every day of his life. Now he finally knew peace.	Quiteon conheceu a guerra todos os dias de sua vida. Agora, enfim, ele conhece a paz.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, no segmento em análise, como pode-se ver na Tabela 79, Figura 77, um exemplo de filtragem cultural (na modalidade naturalização ou domesticação) novamente relacionado a uma mudança na grafia de um nome próprio, tal como já havia sido comentado anteriormente a mudança, por exemplo, de *Lavinia* para Lavínia. Aqui, também

possivelmente para facilitar a pronúncia e tornar a grafia mais usual para consumidores brasileiros do produto, temos a alteração de *Kytheon*, no texto fonte, para Quiteon, no texto alvo.

Além desta mudança, podemos identificar mais uma, referente à forma verbal “*knew*”, localizada na segunda frase do *flavor text*. No texto fonte, tal item foi grafado no passado. Já no texto alvo, esta forma verbal foi traduzida como “conhece”, usada no tempo presente. Tal mudança, referente ao tempo verbal, exemplifica uma utilização da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Figura 77 - Redenção Comovente



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 80 - Arauto da Horda Medonha

Herald of the Dreadhorde	Arauto da Horda Medonha
Amonkhet's dead flowed into a new world in service to their God-Pharaoh.	Os mortos de Amonkhet afluíram a um novo mundo a serviço de seu Faraó-deus.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 78 - Arauto da Horda Medonha



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 81 - Honrar o Faraó-deus

Honor the God-Pharaoh	Honrar o Faraó-deus
In life, they revered a diverse pantheon of gods. Now they revere only the God-Pharaoh.	Em vida, eles reverenciaram um panteão. Na morte, eles reverenciam somente o Faraó-deus.
Estratégia(s): mudança de distribuição (compressão) / mudança de explicitude (implicitação) / mudança de explicitude (explicitação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste segmento, como demonstra a Tabela 81, Figura 79, percebe-se o emprego de duas estratégias distintas na tradução do sintagma "*a diverse pantheon of gods*", localizado na primeira frase do *flavor text* na língua de partida. Na língua de chegada, este sintagma foi traduzido simplesmente como "*um panteão*". Portanto, houve uma diminuição no número de itens lexicais no sintagma, de cinco no texto fonte para dois no texto alvo, o que configura uma mudança de distribuição na modalidade compressão.

Outrossim, a mesma mudança pressupõe que o leitor / consumidor brasileiro esteja familiarizado com o significado da palavra "*panteão*", visto que, no texto fonte, a informação de que se refere a um grupo de deuses é dada expressamente e implícita no texto alvo. Essa alteração é um exemplo da estratégia de mudança de explicitude que deixa o texto mais implícito.

Temos neste segmento, ainda, mais um exemplo de uso da estratégia de mudança de explicitude. No texto fonte, a primeira frase é iniciada pelo sintagma "*in life*" e a segunda

frase é iniciada pela palavra “now”. O texto alvo, por sua vez, inicia a primeira frase com o sintagma “em vida” e a segunda frase com “na morte”. Esta oposição entre vida e morte estabelecida no texto alvo está somente implícita no texto fonte com o uso da palavra “now”, que significa literalmente “agora”. Logo, há novamente a utilização da estratégia de mudança de explicitude, mas que desta vez torna o texto alvo mais explícito que o texto fonte.

Figura 79 - Honrar o Faraó-deus



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 82 - Raptor de Huatli

Huatli's Raptor	Raptor de Huatli
The essence of Ixalan was never far from Huatli's heart.	A essência de Ixalan jamais se afastou do coração de Huatli.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 80 - Raptor de Huatli



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 83 - Inflamar o Farol

Ignite the Beacon	Inflamar o Farol
"If you can't save yourself, you fight to give someone else a chance." —Ajani Goldmane	"Se não pode salvar a si mesmo, você luta para dar uma chance a outra pessoa." — Ajani Juba D'ouro
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 81 - Inflamar o Farol



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 84 - Invadir a Cidade

Invade the City	Invadir a Cidade
Death greeted the world with a roar of desert air.	A morte saudou o mundo com um rugido do ar do deserto.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 82 - Invadir a Cidade



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 85 - Manticora Invasora

Invading Manticore	Manticora Invasora
"Fall back! You are no match for this." —Samut	"Recuar! Vocês não são páreo para isso." — Samut
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 83 - Manticora Invasora



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 86 - Valentão de Ferro

Iron Bully	Valentão de Ferro
"Why would someone have built . . . wait, never mind. Send it to the front lines!" —Commander Grozdan	"Mas por que diabos alguém construiria... Não. Espera. Deixa pra lá. Manda pra linha de frente!" — Comandante Grozdan
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 84 - Valentão de Ferro



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 87 - Krovod Encouraçado

Ironclad Krovod	Krovod Encouraçado
"We need to block the exits from the plaza! What's big, heavy, and available?" —Gideon Jura	"Precisamos bloquear as saídas da praça. O que temos disponível de grande e pesado?" — Gideon Jura
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 85 - Krovod Encouraçado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 88 - Projeção de Jace

Jace's Projection	Projeção de Jace
"Pardon me if I seem distracted. Part of me is reconnoitering the Tenth District."	"Perdoe minha aparente distração. Uma parte de mim está fazendo o reconhecimento do Décimo Distrito."
Estratégia(s): transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos perceber, neste segmento, apresentado pela Tabela 88, Figura 86, uma alteração de classe gramatical referente à palavra “*distracted*”, situada no final da primeira frase e usada como adjetivo no texto fonte. A escolha de tradução para este item no texto alvo foi o substantivo “*distração*”. Tal mudança constitui um exemplo de utilização da estratégia de transposição.

Figura 86 - Projeção de Jace



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 89 - Ardil de Jace

Jace's Ruse	Ardil de Jace
"The Eternals can recognize faces. They just think I look like a blue minotaur."	"Os Eternos conseguem reconhecer fisionomias. Eles só acham que eu pareço um minotauro azul."
Estratégia(s): sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste *flavor text*, de acordo com a Tabela 89, Figura 87, podemos observar uma mudança relativa à palavra “*faces*”, situada no final da primeira frase do segmento no texto fonte. Os correspondentes mais óbvios na língua alvo para esta palavra seriam “*face*” ou “*rosto*”, mas a tradução optou pela palavra “*fisionomias*”. Esta escolha que deixa de lado o correspondente mais óbvio de uma palavra para usar uma palavra correlata se refere à estratégia de sinonímia.

Figura 87 - Ardil de Jace



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 90 - Triunfo de Jace

Jace's Triumph	Triunfo de Jace
His triumph was not in outsmarting Bolas's plan, but in understanding why ultimate power is self-defeating.	Seu triunfo não foi superar Nicol Bolas em astúcia, mas compreender por que o poder supremo é autodestrutivo.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

A mudança efetivada neste segmento, referente à Tabela 90, Figura 88, configura uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação e já foi comentada anteriormente em dois *cards* diferentes. Vide os comentários realizados sobre os *flavor texts* de “Ajani’s Pridemate / Companheiro do Bando de Ajani” e de “Command the Dreadhorde / Comandar a Horda Medonha”.

Figura 88 - Triunfo de Jace



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 91 - Saudação de Jaya

Jaya's Greeting	Saudação de Jaya
"We have visitors? Well, it'd be rude not to give them a traditional Keral Keep welcome."	"Temos visita? Bem, seria falta de educação não dar a eles as boas-vindas tradicionais da Fortaleza Keral."
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma / transposição / mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Conforme a Tabela 91, Figura 89, no segmento em análise, percebe-se uma mudança realizada na tradução da palavra “*visitors*”, situada na primeira frase do *flavor text*. No texto fonte, a palavra é usada no plural. No texto alvo, por outro lado, vemos que a escolha foi pela palavra “*visita*”, grafada no singular. Esta alteração demonstra o uso da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Outra mudança ocorre em relação à palavra “*rude*”, na segunda frase do segmento. No texto fonte, esta palavra é usada como adjetivo, mas a escolha feita pela tradução foi pelo sintagma “*falta de educação*”. Esta mudança na classe gramatical, de adjetivo para um sintagma nominal, representa um uso da estratégia de transposição. Ainda neste mesmo item, vemos que uma única palavra no texto fonte foi traduzida em um sintagma com três palavras no texto alvo. Isso configura uma utilização da estratégia de mudança de distribuição na modalidade expansão.

Figura 89 - Saudação de Jaya



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 92 - Bastião de Karn

Karn's Bastion	Bastião de Karn
"I can't protect everyone here. But those I can, I will." —Karn	"Não posso proteger todos aqui. Mas protegerei os que puder." —Karn
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 90 - Bastião de Karn



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 93 - Transmutação de Kasmina

Kasmina's Transmutation	Transmutação de Kasmina
"Hop away now, little Eternal. Go eat some flies." —Kasmina	"Agora vai pulando, eterninho. Vai comer umas moscas." — Kasmina
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 91 - Transmutação de Kasmina



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 94 - Fantasmorfia de Kaya

Kaya's Ghostform	Fantasmorfia de Kaya
The Eternals found some sparks to be quite slippery.	Os Eternos descobriram que algumas centelhas eram deveras escorregadias.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 92 - Fantasmorfia de Kaya



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 95 - Rompedor de Barragens de Kiora

Kiora's Dambreaker	Rompedor de Barragens de Kiora
"When your enemy flees, send the sea to pursue them." —Kiora	"Quando seu inimigo fugir, mande o mar persegui-lo." — Kiora
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 93 - Rompedor de Barragens de Kiora



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 96 - Aguilhoador Kraul

Kraul Stinger	Aguilhoador Kraul
He listens to the sounds of battle filtering down from above, waiting for silence, waiting for his time to claim the streets.	Ele ouve os sons da batalha que lhe chegam lá de cima, esperando o silêncio, esperando sua vez de reinar nas ruas.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 94 - Aguilhoador Kraul



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 97 - Krenko, Chefão da Rua do Estanho

Krenko, Tin Street Kingpin	Krenko, Chefão da Rua do Estanho
"After the people flee, but before the enemy arrives—that's grabbin' time."	"Depois que todos fogem, mas antes do inimigo chegar, essa é a hora de passar o rodo."
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / paráfrase	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* de “Krenko, Tin Street Kingpin / Krenko, Chefão da Rua do Estanho”, como traz a Tabela 97, Figura 95, apresenta uma mudança semelhante a duas outras comentada anteriormente, nos *card* “Aid the Fallen / Ajudar os Caídos” e “Battlefield Promotion / Promoção em Campo”. A troca, no texto alvo, do travessão por uma vírgula visa dar mais conformidade a normas de escrita típicas do *locale*. Portanto, percebe-se o uso, novamente, da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Outra estratégia que pode ser percebida a partir da análise deste segmento é a estratégia de paráfrase, na localização da última oração do *flavor text*. A expressão “*that's*

grabbin' time” tem alto teor coloquial e, para alcançar um nível semelhante de oralidade, a tradução optou por parafraseá-la utilizando uma expressão comum e bastante coloquial na língua alvo: “*hora de passar o rodo*”.

Figura 95 - Krenko, Chefão da Rua do Estanho



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 98 - Peão de Kronch

Kronch Wrangler	Peão de Kronch
Looking over two city blocks of destruction, he could only cackle with pride.	Ao ver os dois quarteirões de destruição, ele só conseguiu gargalhar de orgulho.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 96 - Peão de Kronch



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 99 - Impositor das Runas-da-lei

Law-Rune Enforcer	Impositor das Runas-da-lei
"See that no one enters or leaves New Prahv today. And notify me at once of any Planeswalker activity." —Dovin Baan	"Ninguém deve entrar ou sair de Nova Prahv hoje. E notifique-me imediatamente de qualquer atividade dos planeswalkers." —Dovin Baan
Estratégia(s): mudança ilocucionária	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, no segmento em análise, como mostra a Tabela 99, Figura 97, uma mudança que diz respeito ao ato de fala expresso na primeira frase do *flavor text*. No texto fonte, temos uma ordem direta a uma pessoa ou grupo de pessoas, ordem esta manifestada pelo uso do verbo “see” sem um sujeito, no modo imperativo. O texto alvo, entretanto, omite este verbo no imperativo e utiliza uma frase com verbos no modo indicativo, indicando mais uma recomendação do que uma ordem. Esta mudança foi realizada na primeira frase do texto, mas não na segunda, que também possui um verbo no imperativo no texto fonte. No texto alvo, a forma verbal “notifique-me” mantém o imperativo estabelecido com o uso do verbo “notify” no texto fonte.

Figura 97 - Impositor das Runas-da-lei



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 100 - Behemoth de Lazotep

Lazotep Behemoth	Behemoth de Lazotep
"I know I should be more concerned. But a big, blue zombie-potamus from beyond the stars? This is what they're invading us with?" —Mileva, Boros legionnaire	"Eu sei que deveria estar mais preocupada. Mas um grande zumbopótamo azul d'além das estrelas? É com isso que eles estão nos invadindo?" — Mileva, legionária Boros
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 98 - Behemoth de Lazotep



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 101 - Despojador de Lazotep

Lazotep Reaver	Despojador de Lazotep
Despite their many forms, the Eternals worked in chilling harmony, unburdened by instinct or emotion.	A despeito de suas muitas formas, os Eternos trabalhavam com uma harmonia arrepiante, sem o fardo do instinto ou da emoção.
Estratégia(s): tradução literal	
Fonte: elaborada pelo autor	

Figura 99 - Despojador de Lazotep



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 102 - Espreitor da Linha de Força

Leyline Prowler	Espreitor da Linha de Força
It feeds on the dark energies that course through the deep world—and on any other creature lured by the leyline's pull.	Ele se alimenta das energias sombrias que correm pelo mundo das profundezas... e de qualquer outra criatura atraída pela linha de força.
Estratégia(s): transposição / filtragem cultural (domesticação) / mudança na estrutura do sintagma	
Fonte: elaborada pelo autor	

O *flavor text* constante da Tabela 102, Figura 100, traz uma alteração já vista anteriormente em alguns outros segmentos. A troca do travessão por outros tipos de pontuação, neste caso as reticências, torna o texto alvo mais usual para os consumidores brasileiros, configurando uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Além desta estratégia, temos um exemplo de mudança na estrutura do sintagma ao analisar a escolha feita pela tradução referente ao sintagma “*by the leyline's pull*”, localizado no final do texto fonte. Este sintagma foi traduzido para o texto alvo como “*pela linha de força*”. Este sintagma, no texto fonte, apresenta uma estrutura possessiva que não foi transposta para o texto alvo. Neste contexto, a criatura não era atraída pela linha de força (tradução consagrada do termo “*leyline*”) em si, mas por seu magnetismo (uma opção de tradução para a palavra “*pull*”, que foi omitida no texto alvo).

Figura 100 - Espreitor da Linha de Força



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 103 - Triunfo de Liliana

Liliana's Triumph	Triunfo de Liliana
Her triumph came not from escaping her death, but in claiming her independence.	Seu triunfo não foi escapar da morte, mas conquistar sua independência.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 101 - Triunfo de Liliana



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 104 - Tornado Vivo

<p>Living Twister</p> <p>"The ancient places of Ravnicia awaken, stirred by the hoofbeats of Ilharg!" —Nikya of the Old Ways</p>	<p>Tornado Vivo</p> <p>"Os lugares ancestrais de Ravnicia despertam, agitados pela batida dos cascos de Ilharg!" — Nikya dos Costumes Antigos</p>
<p>Estratégia(s): tradução literal</p>	

Figura 102 - Tornado Vivo Fonte: elaborada pelo autor



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 105 - Sargento Loxodonte

Loxodon Sergeant	Sargento Loxodonte
His voice is both war horn and rallying cry, a trumpeting call that stirs even the faintest heart.	Sua voz é trombeta e grito de guerra, um brado de convocação até para o mais fraco coração.
Estratégia(s): mudança de ênfase / mudança na estrutura da oração	

Fonte: elaborada pelo autor

Conforme a Tabela 105, Figura 103, este segmento apresenta, primeiramente, um uso da estratégia de mudança de ênfase, visto que a palavra “*both*”, situada na primeira oração do segmento no texto fonte e que enfatiza as duas qualidades atreladas ao substantivo “*voice*”, é omitida no texto alvo.

Além desta, temos uma mudança na estrutura da oração na segunda parte do segmento, após a vírgula. No texto fonte, temos uma oração cujo verbo é a palavra “*stirs*”. No texto alvo, por sua vez, este verbo foi omitido e não há uma oração propriamente dita, perdendo-se, assim, a imagem de que o brado de convocação mexe com os corações de quem o ouve.

Figura 103 - Sargento Loxodonte



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 106 - Batalhão Improvisado

Makeshift Battalion	Batalhão Improvisado
Their ranks are thin, their formation is improvised, their weapons are borrowed, and you'd best get out of their way.	As fileiras deles são rasas, a formação é improvisada, as armas são emprestadas, e é melhor sair do caminho deles.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 104 - Batalhão Improvisado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 107 - Geodo de Mana

Mana Geode	Geodo de Mana
"I don't care if it's an all-powerful relic or a street vendor's lucky charm. If it brings you courage, wear it." —Saheeli Rai	"Não me importa se é uma relíquia onipotente ou um amuleto de camelô. Se lhe dá coragem, use." — Saheeli Rai
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* de “Mana Geode / Geodo de Mana”, conforme mostra a Tabela 107, Figura 105, traz um exemplo de utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação na escolha feita pela tradução referente ao termo “*street vendor*”, localizado no final da primeira frase do texto fonte. No texto alvo, vemos que a tradução escolhida para este termo foi “*camelô*”, que é particularmente característico da cultura de chegada. Portanto, temos uma preocupação com o *locale* para o qual o produto está sendo localizado e isso configura a estratégia de filtragem cultural.

Figura 105 - Geodo de Mana



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 108 - Mártir da Causa

Martyr for the Cause	Mártir da Causa
"If I am to die in service, there is no more worthy fight than this."	"Se devo morrer em serviço, nenhuma batalha será mais digna do que essa."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 106 - Mártir da Causa



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 109 - Diabo do Pandemônio

Mayhem Devil	Diabo do Pandemônio
Despite their stake in the city's survival, Rakdos cultists are loath to pass up any opportunity to sow chaos.	A despeito do próprio interesse na sobrevivência da cidade, os cultistas de Rakdos odeiam deixar passar uma oportunidade de semear o caos.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 107 - Diabo do Pandemônio



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 110 - Distrito Mobilizado

Mobilized District	Distrito Mobilizado
Sometimes the strongest weapon you can hold in your hand is another hand.	Às vezes, a arma mais forte que você pode ter nas mãos é outra mão.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 108 - Distrito Mobilizado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 111 - Mowu, Companheiro Leal

Mowu, Loyal Companion	Mowu, Companheiro Leal
Wherever Yanggu goes, Mowu follows—sometimes at his side, sometimes obscuring him from view entirely.	Onde quer que Yanggu vá, Mowu o segue. Às vezes ao lado dele, às vezes eclipsando-o completamente.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / mudança na estrutura da frase	

Fonte: elaborada pelo autor

Este *flavor text*, como apresentado na Tabela 111, Figura 109, traz mais uma mudança relativa à pontuação do texto fonte. Aqui, o travessão presente no texto fonte foi trocado por um ponto final no texto alvo e, como consequência, um segmento composto por uma única frase passou a ter duas. Esta alteração configura o uso de duas estratégias distintas. Primeiramente, a já mencionada filtragem cultural, visto que a separação de ideias pelo ponto final é uma norma mais usual no *locale* para qual o produto está sendo localizado. Além desta, a mudança de uma só frase para duas configura uma utilização da estratégia de mudança na estrutura da frase.

Figura 109 - Mowu, Companheiro Leal



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 112 - Eterna Naga

Naga Eternal	Eterna Naga
"I recognize that headdress. This one was feared even by her fellow initiates." —Samut	"Eu reconheço essa touca. Essa aí era temida até pelos colegas de iniciação." —Samut
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 110 - Eterna Naga



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 113 - Litolâminas de Nahiri

Nahiri's Stoneblades	Litolâminas de Nahiri
The ancient Planeswalkers Sorin and Nahiri battled across Ravnica, their blows cutting as deep as their grudge.	Os planeswalkers ancestrais Sorin e Nahiri travaram batalha por toda Ravnica, desferindo golpes tão profundos quanto seus rancores.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 111 - Litolâminas de Nahiri



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 114 - Reversão de Narset

Narset's Reversal	Reversão de Narset
"In the disarray of battle, an enemy's attack may be your most convenient weapon." —Narset	"No caos da batalha, o ataque de um inimigo pode ser a arma mais conveniente." — Narset
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 112 - Reversão de Narset



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 115 - Triunfo de Nissa

Nissa's Triumph	Triunfo de Nissa
Her triumph came not from destroying the unnatural, but from fostering life.	Seu triunfo não foi destruir o antinatural, mas estimular a vida.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 113 - Triunfo de Nissa



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 116 - Sem Escapatória

No Escape	Sem Escapatória
Jace surmised that they were walking into Bolas's trap. He felt no joy in being right.	Jace cogitou que estivessem caindo em uma armadilha de Nicol Bolas. E não ficou nada feliz por estar certo.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

A alteração referente ao nome do personagem Nicol Bolas, referido somente pelo sobrenome no texto fonte mas sempre pelo nome completo no texto alvo já foi mencionada diversas outras vezes. Percebe-se neste segmento, assim, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação, conforme pode ser visto na Tabela 116, Figura 114.

Figura 114 - Sem Escapatória



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 117 - Juramento de Kaya

Oath of Kaya	Juramento de Kaya
"So everyone gets what they truly deserve, I will keep watch."	"Para que todos recebam o que realmente merecem, eu serei uma sentinela."
Estratégia(s): mudança na estrutura da oração	

Fonte: elaborada pelo autor

Há, neste segmento, que se refere à Tabela 117, Figura 115, uma mudança na estrutura da última oração do texto fonte. A oração "I will keep watch" denota uma ação.

Entretanto, esta oração foi traduzida para o texto alvo como “*eu serei uma sentinela*”, que denota estado e adiciona o substantivo “*sentinela*” que não está presente no texto fonte.

Figura 115 - Juramento de Kaya



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 118 - Crueldade de Ob Nixilis

Ob Nixilis's Cruelty	Crueldade de Ob Nixilis
Trapped on Ravnica with no affection for either side, Ob Nixilis sought gratification in random acts of torment.	Preso em Ravnica sem afinidade com nenhuma das facções, Ob Nixilis buscou satisfação em atos aleatórios de tortura.
Estratégia(s): sinonímia / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* de “Ob Nixilis's Cruelty / Crueldade de Ob Nixilis”, como pode-se ler na Tabela 118, Figura 116, nos apresenta duas utilizações da estratégia de sinonímia. Primeiramente, pode-se perceber que a palavra “*side*”, localizada no final da primeira oração no texto fonte, foi traduzida no texto alvo por “*facções*”. A palavra na língua de chegada correspondente mais óbvia para a palavra “*side*” seria “*lado*”. A palavra “*facções*” serve como sinônimo, pois encaixa no campo semântico de conflito e de guerra que o contexto nos mostra.

O outro exemplo de sinonímia está situado no final do segmento, na escolha feita para a tradução da palavra “*torment*”. O correspondente mais direto “*tormento*” foi deixado de lado para a escolha da palavra correlata “*tortura*”. Temos, portanto, a estratégia de sinonímia sendo utilizada mais uma vez.

Figura 116 - Crueldade de Ob Nixilis



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 119 -Druida do Paraíso

Paradise Druid	Druida do Paraíso
"There are many kinds of duty, and mine is to see our world grow and endure."	"Há muitos tipos de dever, e o meu é ver nosso mundo crescer e perdurar."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 117 - Druida do Paraíso



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 120 - Promessa de Unidade

Pledge of Unity	Promessa de Unidade
"No one hero will save this day. Today we must all be heroes." —Gideon Jura	"Um único herói não basta. Hoje, todos temos que ser heróis." — Gideon Jura
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento em análise apresenta, na tradução de sua primeira frase, como mostra a Tabela 120, Figura 118, uma alteração referente ao tempo verbal utilizado. Temos, no texto fonte, o sintagma verbal “*will save*”, indicativo de futuro. Por outro lado, no texto alvo, temos que a escolha foi pela a forma verbal “*basta*”, utilizada no presente. Esta mudança referente ao tempo verbal configura um uso da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Figura 118 - Promessa de Unidade



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 121 - Lince Saltador

Pouncing Lynx	Lince Saltador
"I don't understand. He's normally so well behaved!"	"Não entendo. Ele é sempre tão bem-comportado!"
Estratégia(s): mudança de ênfase	

Fonte: elaborada pelo autor

Este item, que se refere à Tabela 121, Figura 119, traz uma particularidade relacionada à escolha efetuada para a tradução do advérbio “*normally*”, localizado na segunda

frase do segmento, no texto fonte. Este advérbio expressa a ideia de algo que ocorre com frequência bastante elevada. Porém, esta ideia de frequência é ainda mais intensificada pela escolha feita na tradução, que usou o advérbio “*sempre*” no texto alvo. Sendo assim, temos aqui uma utilização da estratégia de mudança de ênfase.

Figura 119 - Lince Saltador



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 122 - Preço da Traição

Price of Betrayal	Preço da Traição
The moment Liliana defied Nicol Bolas, her contract was broken, and her life was forfeit. But she was free to choose her fate, and she decided it was worth the price.	No momento em que Liliana desafiou Nicol Bolas, seu contrato foi quebrado e sua vida lhe foi tomada. Mas ela era livre para escolher o próprio destino, e resolveu que aquilo valeria o preço.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 120 - Preço da Traição



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 123 - Vorme Primordial

Primordial Wurm	Vorme Primordial
Elite training, single-minded devotion, and lazotep coating help only so much for invaders who are fundamentally bite-sized.	O treinamento de elite, a devoção obstinada e a capa de lazotep só ajudam até certo ponto quando os invasores são do tamanho de uma mordida.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 121 - Vorme Primordial



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 124 - Prismite

Prismite	Prismita
It didn't budge when the portal opened, nor when the ancient gods emerged. It came to life only when all ten guilds came together to face a common threat.	Ele não se moveu quando o portal se abriu, nem quando os antigos deuses emergiram. Ele só ganhou vida quando todas as dez guildas se uniram para enfrentar uma ameaça em comum.
Estratégia(s): tradução literal	
Fonte: elaborada pelo autor	

Figura 122 - Prismite



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 125 - Reino de Aprisionamento

Prison Realm	Reino de Aprisionamento
After millennia to craft victory, Bolas had eternity to contemplate defeat.	Depois de milênios planejando a vitória, Nicol Bolas tinha a eternidade para contemplar a derrota.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	
Fonte: elaborada pelo autor	

A alteração referente ao nome do personagem Nicol Bolas, referido somente pelo sobrenome no texto fonte mas sempre pelo nome completo no texto alvo já foi mencionada diversas outras vezes. Percebe-se neste segmento, desta vez referente à Tabela 125, Figura 123, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 123 - Reino de Aprisionamento



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 126 - Kronch Enfurecido

Raging Kronch	Kronch Enfurecido
"Seeing so much easy prey makes her crazy. See how she snorts and drools?" —Dhuuz, kronch wrangler	"Ela fica louca com tanta presa fácil. Viu como ela está bufando e babando?" — Dhuuz, peão de kronch
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 124 - Kronch Enfurecido



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 127 - Reunião de Asas

Rally of Wings	Reunião de Asas
Even the clouds became a field of battle. Known as the Sky Theater, it saw the Eternals clash with squadrons of angels.	Até as nuvens transformaram-se num campo de batalha. A área ficou conhecida como o Palco Celeste, e testemunhou os embates dos Eternos contra os esquadrões de anjos.
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Percebe-se facilmente a ocorrência, neste segmento, de uma mudança de distribuição na modalidade expansão, visto que o texto alvo, composto por 27 palavras, é até mesmo visualmente bem mais longo que o texto fonte, que tem 22 palavras, como pode ser constatado na Tabela 127, Figura 125. Esta expansão foi gerada principalmente pela tradução da segunda frase do texto. No texto fonte, primeira oração da segunda frase é “*Known as the Sky Theater*”. Esta oração, no texto alvo, foi traduzida por uma versão bem mais longa como “*A área ficou conhecida como o Palco Celeste*”.

Figura 125 - Reunião de Asas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 128 - Irrupção de Ral

Ral's Outburst	Irrupção de Ral
"Time to find the melting point of lazotep." —Ral Zarek	"Hora de descobrir o ponto de fusão do lazotep." — Ral Zarek
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 126 - Irrupção de Ral



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 129 - Ravnicia em Guerra

Ravnica at War	Ravnica em Guerra
The heart of Ravnica disappeared before anyone could strike a blow in its defense.	O coração de Ravnica desapareceu antes que qualquer um pudesse vir em sua defesa.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 127 - Ravnicia em Guerra



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 130 - Avanço Implacável

Relentless Advance	Avanço Implacável
They approach in formation, every movement efficient and sure. They halt, listen, and then press on in silent unison.	Eles se aproximam em formação, com movimentos eficazes e precisos. Eles param, escutam e então seguem num uníssono silente.
Estratégia(s): sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

De acordo com a Tabela 130, Figura 128, o segmento em análise apresenta uma alteração referente à palavra “*efficient*”, localizada na primeira frase no texto fonte. No texto alvo, esta palavra foi traduzida como “*eficazes*”. A palavra correspondente mais óbvia na língua de chegada para “*efficient*” seria “*eficiente*”, então a escolha pela palavra correlata “*eficaz*” (que não é realmente um sinônimo, visto que eficiente e eficaz são palavras com significados bem distintos na área, por exemplo, da Administração) configura um uso da estratégia de sinonímia.

Figura 128 - Avanço Implacável



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 131 - Esfinge de Resgate

Rescuer Sphinx	Esfinge de Resgate
"Now, little fighter, show me you deserved this second chance."	"Agora, guerreirinho, mostre-me que mereceu esta segunda chance."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 129 - Esfinge de Resgate



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 132 - Retorno à Natureza

Return to Nature	Retorno à Natureza
"Yes, nature is stronger. You don't see little buildings sprouting on trees." —Emmara	"Sim, a natureza é mais forte. Você não vê prediozinhos brotando em árvores." — Emmara
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 130 - Retorno à Natureza



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 133 - Levante Popular

Rising Populace	Levante Popular
Grief is a crucible where resolve is tempered.	O luto é um crisol em que se tempera a determinação.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 131 - Levante Popular



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 134 - Inversão de Papéis

Role Reversal	Inversão de Papéis
Uthlon the Wise scandalized sphinx society, hooting the answers to riddles as he rampaged through Tin Street. Grangle, on the other hand, sat for hours, deep in thought, largely ignored by fellow goblins.	Uthlon, o Sábio, scandalizou a sociedade esfíngica berrando respostas de enigmas enquanto aterrorizava a Rua do Estanho. Grengo, por outro lado, ficou horas sentado, perdido em pensamentos, praticamente ignorado pelos outros goblins.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 132 - Inversão de Papéis



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 135 - Desordeiros da Faixa de Escombros

Rubblebelt Rioters	Desordeiros da Faixa de Escombros
"If the system is broken, break the system." —Domri Rade	"Se o sistema não funcionar, destrua o sistema." — Domri Rade
Estratégia(s): transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

Este *flavor text* traz uma alteração referente à classe gramatical da palavra “*broken*”, localizada na primeira oração do texto fonte, como vista na Tabela 135, Figura 133. No texto fonte, esta palavra foi usada como adjetivo. No texto alvo, por outro lado, foi feita a opção pelo verbo “*funcionar*”. Esta mudança evidencia uma utilização da estratégia de transposição.

Figura 133 - Desordeiros da Faixa de Escombros



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 136 - Asa-de-prata de Saheeli

Saheeli's Silverwing	Asa-de-prata de Saheeli
"Track the source of those thopters," Saheeli told her creation. "And feel free to snack on as many as you want."	"Rastreie a fonte dos tópteros", disse Saheeli à própria criação. "E esteja à vontade para petiscar os que quiser."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 134 - Asa-de-prata de Saheeli



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 137 - Corrida de Samut

Samut's Sprint	Corrida de Samut
Samut's war was intensely personal. Every hour she faced enemies she once loved as friends and horrors she once revered as gods.	Para Samut, a guerra foi intensamente pessoal. Ela teve de enfrentar constantemente inimigos outrora amados e horrores outrora venerados.
Estratégia(s): mudança na estrutura do sintagma / mudança de explicitude (implicitação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste segmento, ilustrado pela Tabela 137, Figura 135, uma mudança efetuada no sintagma que contém a palavra “war”, localizada na primeira frase do *flavor text*. No texto fonte, o sintagma “*Samut’s war*” traz um determinante indicativo do caso genitivo para a palavra “war”. No texto alvo, diferentemente, temos simplesmente o sintagma “a guerra” determinado somente pelo artigo definido e a referência à personagem foi movida para o início do segmento e faz parte de outro sintagma. Assim, isto configura uma utilização da estratégia de mudança na estrutura do sintagma.

Além desta, podemos apontar também o uso da estratégia de mudança de explicitude em dois momentos da segunda frase do segmento. Dois sintagmas presentes no texto fonte foram omitidos no texto alvo, tornando suas respectivas informações implícitas. A oração “*enemies she once loved as friends*” foi traduzida como “*inimigos outrora amados*” e “*horrors she once revered as gods*” foi traduzida como “*horrores outrora venerados*”. Os sintagmas “*as friends*” e “*as gods*” estão implícitos no texto alvo, que, portanto, sofreu uma mudança em seu nível de explicitação.

Figura 135 - Corrida de Samut



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 138 - Catarse de Sarkhan

Sarkhan's Catharsis	Catarse de Sarkhan
"You once brought havoc to my home and ruined my mind. I'm here to return the favor, Bolas."	"Você mergulhou meu lar no caos e arruinou minha mente. Eu vim retribuir o favor, Nicol Bolas."
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* deste *card*, conforme consta da Tabela 138, Figura 136, nos apresenta mais uma vez a utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação referente ao nome do vilão no texto alvo, mudança já tratada inúmeras vezes em segmentos anteriores.

Figura 136 - Catarse de Sarkhan



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 139 - Guinchador de Mergulho

Shriekdiver	Guinchador de Mergulho
"It's faster than we are. Draw its attention while the Ledev take aim!" —Shauntal, Boros legionnaire	"Ele é mais rápido que nós. Atraiam a atenção dele enquanto os Ledev fazem pontaria!" — Shauntal, da Legião Boros
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 137 - Guinchador de Mergulho



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 140 - Portão da Guilda Simic

Simic Guildgate	Portão da Guilda Simic
"Mystery is beauty. Within the unknown we plumb revelation." —Vannifar	"O mistério é lindo. É no desconhecido que sondamos a revelação." — Vannifar
Estratégia(s): transposição	

Fonte: elaborada pelo autor

O *flavor text* de “Simic Guildgate / Portão da Guilda Simic”, como traz a Tabela 140, Figura 138, apresenta uma modificação na primeira frase do segmento. O substantivo “*beauty*” é utilizado no texto fonte. Entretanto, o texto alvo utiliza o adjetivo “*lindo*”. Esta mudança referente à classe gramatical de uma palavra evidencia o uso da estratégia de transposição.

Figura 138 - Portão da Guilda Simic



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 141 - Combate Isolado

Single Combat	Combate Isolado
Not even a threat to the entire Multiverse could persuade them to put aside their feud.	Nem mesmo uma ameaça a todo o Multiverso pôde persuadi-los a deixar a própria contenda de lado.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 139 - Combate Isolado



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 142 - Strix do Palco Celeste

Sky Theater Strix	Strix do Palco Celeste
Courier owls joined the fray, attacking the Dreadhorde with a viciousness usually reserved for mail thieves.	As corujas mensageiras entraram na batalha, atacando a Horda Medonha com uma ferocidade geralmente reservada aos ladrões de correio.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 140 - Strix do Palco Celeste



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 143 - Tecedora de Ardis

Snarespinner	Tecedora de Ardis
"Let's lure the drakes to the webs over the Samok Stand. Keep the spiders content." —Aurelia	"Vamos atrair os dragonetes para as teias no Arvoredo de Samok. Vamos manter as aranhas satisfeitas." — Aurélia
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

O nome da personagem *Aurelia* / Aurélia recebeu a adição de um acento agudo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra, como pode ser visto na Tabela 143, Figura 141. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 141 - Tecedora de Ardis



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 144 - Labareda Solar

Solar Blaze	Labareda Solar
"The primary weapon is nothing more than light. It shows them what they are, and they burn of their own accord." —Aurelia	"A arma principal nada mais é do que luz. Mostra a eles o que são e eles ardem por vontade própria." — Aurélia
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Conforme apresentado na Tabela 144, Figura 142, o nome da personagem *Aurelia* / Aurélia recebeu a adição de um acento agudo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 142 - Labareda Solar



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 145 - Sede de Sorin

Sorin's Thirst	Sede de Sorin
"I see you're out of the wall." —Nahiri	"Vejo que você saiu da parede." — Nahiri
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 143 - Sede de Sorin



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 146 - Adivinho das Almas

Soul Diviner	Adivinho das Almas
As the Eternal's cold fingers tightened around his throat, Domri realized what kind of master he had rushed to serve.	Conforme os frios dedos do Eterno apertavam seu pescoço, Domri percebeu que tipo de mestre ele aceitara servir.
Estratégia(s): sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

O segmento em análise, referente à Tabela 146, Figura 144, apresenta uma utilização da estratégia de sinonímia referente à tradução escolhida para a palavra “*throat*”, localizada no final da primeira oração do texto fonte. A palavra correspondente mais óbvia na língua de chegada para esta palavra seria “*garganta*”. Contudo, a tradução optou por utilizar a palavra “*pescoço*”.

Figura 144 - Adivinho das Almas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 147 - Colheita das Centelhas

Spark Harvest	Colheita das Centelhas
With the harvest of Domri's spark, the Elderspell began to fuel Bolas's ascension to godhood.	Com a colheita da centelha de Domri, a Ancianomancia começou a alimentar a ascensão de Nicol Bolas rumo à divindade.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Primeiramente, o *flavor text* trazido na Tabela 147, Figura 145, nos apresenta mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação referente ao nome do vilão no texto alvo, mudança já tratada inúmeras vezes em segmentos anteriores.

Além desta, podemos perceber que houve uma expansão do texto ao comparar o texto alvo com o texto fonte. Além do texto alvo ser visualmente mais longo que o texto fonte, este possui somente 15 palavras, enquanto aquele é composto por 20. Logo, percebe-se que há, neste segmento, uma mudança de distribuição na modalidade expansão.

Figura 145 - Colheita das Centelhas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 148- Ceifador de Centelhas

Spark Reaper	Ceifador de Centelhas
"I know they're unstoppable fighters created to harvest souls—it's just they're so rude about it." —Kaya	"Eu sei que eles são guerreiros irrefreáveis criados para coletar almas, mas eles são tão rudes!" — Kaya
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Podemos constatar, no segmento em análise, apresentado pela Tabela 148, Figura 146, outra mudança referente à pontuação do texto fonte. Mais uma vez, temos a utilização do travessão no texto fonte e a troca deste travessão por uma vírgula no texto alvo. Como já tratado anteriormente, uma mudança deste tipo evidencia o uso da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 146 - Ceifador de Centelhas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 149 - Bizarro Devora-magia

Spellgorger Weird	Bizarro Devora-magia
Freed from their respective labs, the two weirds formed a partnership, feeding on the arcane energies of war.	Libertados de seus respectivos laboratórios, os dois bizzaros formaram uma parceria, alimentando-se das energias arcanas da guerra.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 147 - Bizarro Devora-magia



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 150 - Bizarro Guarda-magia

Spellkeeper Weird	Bizarro Guarda-magia
They worked well as a team, but they knew it couldn't last forever.	Eles trabalhavam bem juntos, mas sabiam que aquilo não poderia durar para sempre.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 148 - Bizarro Guarda-magia



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 151 - Mira Firme

Steady Aim	Mira Firme
The archer's heart broke seeing her compatriots die far below, but she held position until the enemy was in range.	Partiu o coração da arqueira ver seus compatriotas morrerem lá embaixo, mas ela manteve a posição até o inimigo estar em seu alcance.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 149 - Mira Firme



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 152 - Missão Furtiva

Stealth Mission	Missão Furtiva
"What they don't know will definitely hurt them." —Lazav	"O que os olhos deles não veem, o coração definitivamente vai sentir." — Lazav
Estratégia(s): paráfrase	

Fonte: elaborada pelo autor

Consoante a Tabela 152, Figura 150, o *flavor text* em comentário faz uso da estratégia de paráfrase para manter o cerne da mensagem expressa pela expressão idiomática utilizada no texto fonte. A tradução optou por fazer uso da expressão idiomática da língua de chegada “O que os olhos não veem, o coração não sente” como semelhante a “*What you don't know won't hurt you*”, na língua de partida, alterando-a ligeiramente para atingir o efeito humorístico desejado.

Figura 150 - Missão Furtiva



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 153 - Invasão da Cidadela

Storm the Citadel	Invasão da Cidadela
"If we die, we die. But we cannot let him win." —Ajani Goldmane	"Se morrermos, morremos. Mas não podemos deixar que ele vença." — Ajani Juba D'ouro
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 151 - Invasão da Cidadela



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 154 - Storrev, Lich Devkarin

Storrev, Devkarin Lich	Storrev, Lich Devkarin
In times of war, only death flourishes.	Em tempos de guerra, só a morte floresce.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 152 - Storrev, Lich Devkarin



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 155 - Anjo Espadachim Solar

Sunblade Angel	Anjo Espadachim Solar
At Feather's command, squadrons of battle angels swarmed out of the <i>Parhelion II</i> , unsheathing blades made of molten dawn.	Sob o comando de Pluma, esquadrões de anjos de batalha decolaram do <i>Parélio II</i> num enxame, sacando lâminas de aurora incandescente.

Estratégia(s): tradução literal

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 153 - Anjo Espadachim Solar



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 156 - Epifania de Tamiyo

Tamiyo's Epiphany	Epifania de Tamiyo
Tamiyo wished only to observe the war, but she soon realized neutrality was not an option.	Tamiyo queria apenas observar a guerra, mas logo deu-se conta de que a neutralidade não era uma opção.
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão) / sinonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

A forma verbal “*realized*” do texto fonte, como pode ser vista na Tabela 156, Figura 154, foi traduzida como “*deu-se conta de*” no texto alvo. Esta escolha exemplifica um uso da estratégia de mudança de distribuição na modalidade expansão, visto que uma única palavra do texto fonte foi convertida em quatro palavras no texto alvo.

Além disso, esta mesma escolha configura um exemplo da estratégia de sinonímia, pois a palavra correspondente mais óbvia para “*realized*” na língua alvo seria “*percebeu*”, mas a opção na tradução foi pela locução verbal correlata “*dar-se conta*”.

Figura 154 - Epifania de Tamiyo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 157 - Distorção Temporal de Teferi

Teferi's Time Twist	Distorção Temporal de Teferi
"The safest place for you is not now."	"O lugar mais seguro para você não é agora."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 155 - Distorção Temporal de Teferi



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 158 - Legionária do Décimo Distrito

Tenth District Legionnaire	Legionária do Décimo Distrito
"The Tenth is under heavy attack, but it's being handled. I sent Mileva." —Tajic	"O décimo está sob ataque pesado, mas isso já está sendo resolvido. Mandei a Mileva." — Tajic
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 156 - Legionária do Décimo Distrito



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 159 -Lumescudo de Teyo

Teyo's Lightshield	Lumescudo de Teyo
Teyo gifted his shields to as many allies as possible, knowing he could not always be there to protect them himself.	Teyo presenteou todos os aliados que conseguiu com seus escudos, sabendo que não podia estar sempre com eles para protegê-los.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 157 - Lumescudo de Teyo



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 160 - A Ancianomancia

The Elderspell	A Ancianomancia
The path to power is often paved with atrocities.	O caminho para o poder muitas vezes passa por atrocidades.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 158 - A Ancianomancia



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 161 - Dragonete do Trovão

Thunder Drake	Dragonete do Trovão
The arrival of the Planar Bridge caused eddies in the aether, creating some entirely new species while transforming others.	A chegada da Ponte Planar causou turbulências no éter, criando algumas espécies inteiramente novas e transformando outras.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 159 - Dragonete do Trovão



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 162 - Ceratok Trovejante

Thundering Ceratok	Ceratok Trovejante
"I thought this was a civilized plane. How are there so many feral beasts?" —Dovin Baan	"Achei que este fosse um plano civilizado. Como é possível haver tantos animais selvagens?" —Dovin Baan
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 160 - Ceratok Trovejante



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 163 - Raivoso de Tibalt

Tibalt's Rager	Raivoso de Tibalt
"Find out whose that is. I like its energy." —Judith	"Descubram de quem é esse aqui. Gosto da energia dele." — Judith
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 161 - Raivoso de Tibalt



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 164 - Limpeza Temporal

Time Wipe	Limpeza Temporal
"To comprehend the full answer requires years of temporal study. In short, they were now never born in the first place." —Teferi	"A compreensão da resposta inteira exige anos de estudo temporal. Em resumo, agora eles sequer chegaram a nascer." — Teferi
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 162 - Limpeza Temporal



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 165 - Gigante Porta-dízimos

Tithebearer Giant	Gigante Porta-dízimos
"I've always said full war chests win wars, but I didn't mean by bashing enemy skulls with them." —Teysa	"Eu sempre disse que a guerra se ganha com baús cheios, mas esmagar os crânios dos inimigos com eles não era o que eu tinha em mente." — Teysa
Estratégia(s): mudança de distribuição (expansão)	

Fonte: elaborada pelo autor

Este segmento, referente à Tabela 165, Figura 163, apresenta uma clara mudança no que tange à distribuição de itens lexicais na tradução em relação ao texto fonte. O texto alvo, composto por 28 palavras, é visualmente bem mais longo que o texto fonte, que possui 19 palavras. O sintagma mais responsável por essa expansão do texto alvo foi “*não era o que eu tinha em mente*”. Este sintagma composto por oito palavras é a tradução de “*I didn't mean*”, que possui somente três palavras.

Figura 163 - Gigante Porta-dízimos



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 166 - Tomik, Advquista Distinto

Tomik, Distinguished Advokist	Tomik, Advquista Distinto
"Some bend the law. I tie it into knots."	"Alguns distorcem a lei. Eu dou nós nela."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 164 - Tomik, Advquista Distinto



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 167 - Derrubar a Estátua

Topple the Statue	Derrubar a Estátua
Bolas cared little when his statue fell, thinking it a useful distraction, underestimating the surge of resolve it gave his opponents.	Nicol Bolas não se preocupou muito quando a própria estátua caiu. Considerou uma distração útil, subestimando a determinação que a queda instigou em seus oponentes.
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação) / mudança na estrutura da frase	

Fonte: elaborada pelo autor

Primeiramente, este *flavor text*, nos termos da Tabela 167, Figura 165, nos apresenta mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação referente ao nome do vilão no texto alvo, mudança já tratada inúmeras vezes em segmentos anteriores.

Além disso, pode-se constatar a ocorrência de uma mudança na estrutura da frase visto que, enquanto o texto fonte é composto por uma única frase, o texto alvo foi dividido em dois períodos distintos.

Figura 165 - Derrubar a Estátua



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 168 - Totalmente Perdido

Totally Lost	Totalmente Perdido
At least this was better than that week at the Juri Revue.	Pelo menos aquilo não era tão ruim quanto aquela semana na Trupe de Juri.
Estratégia(s): antonímia	

Fonte: elaborada pelo autor

Neste item, como apresentado pela Tabela 168, Figura 166, podemos apontar a utilização da estratégia de antonímia na mudança efetuada na tradução do sintagma “*this was better than*”. Em vez de manter a mensagem original de “*isso era melhor que*”, optou-se por um caminho diferente para chegar a uma ideia semelhante, fazendo uso de um antônimo no sintagma “*aquilo não era tão ruim quanto*”.

Figura 166 - Totalmente Perdido



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 169 - Pégaso Confiável

Trusted Pegasus	Pégaso Confiável
"Would you give your life to save this world?" Gideon murmured. The pegasus snorted and spread wide its mighty wings.	"Você daria a vida para salvar este mundo?", murmurou Gideon. O pégaso bufou e abriu suas asas poderosas.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 167 - Pégaso Confiável



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 170 - Ogro da Torreta

Turret Ogre	Ogro da Torreta
Common Gruul career aspirations: berserker, shaman, catapult.	Aspirações profissionais comuns para os Gruul: amoque, xamã, catapulta.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 168 - Ogro da Torreta



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 171 - Escárnio do Tirano

Tyrant's Scorn	Escárnio do Tirano
"The hero with the magic sword slays the dragon? Not this time." —Nicol Bolas	"O herói com a espada mágica mata o dragão? Não desta vez." — Nicol Bolas
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 169 - Escárnio do Tirano



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 172 - Ajuda Improvável

Unlikely Aid	Ajuda Improvável
"No one will ever ride me again, Gideon. Expect no further favors." —Rakdos	"Ninguém jamais montará em mim de novo, Gideon. Não espere nenhum outro favor." — Rakdos
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 170 - Ajuda Improvável



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 173 - Oportunista Vampira

Vampire Opportunist	Oportunista Vampira
"I think I cracked a fang."	"Acho que trinquei um canino."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 171 - Oportunista Vampira



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 174 - Vizir do Escorpião

Vizier of the Scorpion	Vizir do Escorpião
His blessing is a curse.	A bênção dele é uma maldição.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 172 - Vizir do Escorpião



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 175 - Finalizadora de Vraska

Vraska's Finisher	Finalizadora de Vraska
"You might have pleaded your case with my queen earlier. Now I am here, and it is far too late."	"Você pode ter apresentado seu caso a minha rainha antes. Agora eu estou aqui... e é tarde demais."
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 173 - Finalizadora de Vraska



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 176 - Barreira de Runas

Wall of Runes	Barreira de Runas
"It's strangely satisfying seeing an undead killing machine from another world standing befuddled in front of a wall of text." — Lavinia	"Provo uma estranha satisfação em ver uma máquina assassina morta-viva de outro mundo atordoada diante de uma barreira de texto." — Lavínia
Estratégia(s): transposição / filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

Temos, neste *flavor text*, conforme a Tabela 176, Figura 174, uma mudança referente ao sintagma “*strangely satisfying*”, localizado no início do texto fonte e composto por um advérbio e um adjetivo. Este sintagma foi traduzido para o texto alvo como “*estranha satisfação*”, um adjetivo e um substantivo. Essa alteração na classe gramatical configura uma utilização da estratégia de transposição.

Além disso, o nome da personagem *Lavinia* / Lavínia recebeu a adição de um acento agudo no texto alvo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 174 - Barreira de Runas



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 177 - Golpe da Errante

Wanderer's Strike	Golpe da Errante
"Precise, clean cuts. No one saw anything. Again. Tag the report with my code and file it." —Lavinia	"Cortes precisos, limpos. Ninguém viu nada. De novo. Marque o relatório com o meu código e archive-o." — Lavinia
Estratégia(s): filtragem cultural (domesticação)	

Fonte: elaborada pelo autor

No *flavor text* constante da Tabela 177, Figura 175, o nome da personagem *Lavinia* / Lavínia recebeu a adição de um acento agudo no texto alvo para, possivelmente, tornar a grafia do nome mais usual ao consumidor brasileiro com a clara indicação da sílaba tônica da palavra. Isso evidencia, portanto, mais uma utilização da estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação.

Figura 175 - Golpe da Errante



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 178 - Guinchador de Guerra

War Screecher	Guinchador de Guerra
Soaring over Vitu-Ghazi, New Prahv, and Orzhova, the Conclave's trained falcons provided critical intelligence.	Pairando sobre Vitu-Ghazi, Nova Prahv e Orzhova, os falcões adestrados do Conclave forneceram informações fundamentais.
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 176 - Guinchador de Guerra



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Tabela 179 - Crocodilo de Escamas Defletoras

Wardscale Crocodile	Crocodilo de Escamas Defletoras
"The Eternals had to endure Amonkhet's five trials. Let's see if they can pass the Trial of Ravnica." —Jace Beleren	"Os Eternos precisaram superar as cinco provas de Amonkhet. Vamos ver se eles superam a Prova de Ravnica." — Jace Beleren
Estratégia(s): tradução literal	

Fonte: elaborada pelo autor

Figura 177 - Crocodilo de Escamas Defletoras



Fonte: www.gatherer.wizards.com

4.3 ESTATÍSTICAS E ANÁLISE DOS DADOS

As informações obtidas a partir da contabilização de todas as estratégias identificadas na localização dos segmentos textuais de *flavor text* dos *cards* de A Guerra da Centelha para o português brasileiro estão organizadas de acordo com a tabela 180.

Tabela 180 - Ocorrências das estratégias de tradução

Estratégia de tradução	Ocorrências
Tradução literal	97
Filtragem cultural (domesticação)	27
Transposição	15
Mudança de distribuição (expansão)	13
Sinonímia	12
Mudança na estrutura do sintagma	11
Mudança de ênfase	7
Mudança na estrutura da frase	6
Mudança na estrutura da oração	5
Mudança interpessoal	3
Paráfrase	3
Mudança de distribuição (compressão)	3
Mudança de explicitude (implicitação)	3
Mudança ilocucionária	2
Antonímia	2
Hiponímia	2
Mudança de coerência	2
Mudança de explicitude (explicitação)	2

Fonte: elaborada pelo autor

Com 97 ocorrências identificadas, a estratégia de tradução literal foi, notadamente, a mais utilizada. Isso evidencia que, na maioria dos segmentos, foi feita a opção por aproximar ao máximo a forma da língua de partida da forma da língua de chegada sem, contudo, prejudicar a gramaticalidade desta. Isto parece denotar que, de modo geral, o processo tradutório para o corpus desta pesquisa foi feito de forma aparentemente bastante linear, com a forma do texto em português sendo aproximado bastante com a forma do texto em inglês.

Também é digno de nota a quantidade de vezes que foi utilizada a estratégia de filtragem cultural na modalidade domesticação. Diversos nomes próprios e sinais de pontuação foram modificados, ainda que de maneira muito sutil, para que o produto final do processo tradutório estivesse mais adaptado à realidade linguística do *locale* no qual aquilo seria efetivamente consumido. A mais repetida destas mudanças diz respeito à escolha feita pela tradução de se referir ao vilão da história pelo nome completo, Nicol Bolas, diferentemente do que acontece em inglês, no qual este personagem é referido quase sempre por “Bolas”. Esta escolha, consciente, visa evitar situações linguisticamente pejorativas que passíveis de ocorrer diante dos diversos significados desta palavra em português.

Mudanças deste tipo não são incomuns no que diz respeito ao mercado consumidor brasileiro. No filme *Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones* (2002), o personagem Dooku teve seu nome alterado para Dookan na versão exibida nos cinemas brasileiros. No desenho animado *Samurai Jack* (2001), a dublagem brasileira optou por trocar o nome do vilão da história de Aku, no original, para Abu. Já a série animada japonesa *InuYasha* (1996) sofreu uma alteração referente ao nome de uma de suas protagonistas. A personagem, chamada Kagome, tornou-se Agome no Brasil.

Já havia sido mencionado em tópico anterior, especificamente no item 4.1, que as informações obtidas a partir da análise quantitativa do corpus com a utilização da ferramenta *Sketch Engine* referentes ao número total de palavras (*tokens*) e aos itens únicos (*types*) estavam condizentes com um dos universais da tradução, o da explicitação. Isto ocorre visto que a língua de chegada apresenta valores mais elevados para as duas variáveis e a ideia de explicitação refere-se justamente à noção de que traduções normalmente são compostas por mais palavras e se apresentam mais longas que seus respectivos textos de partida. O número de vezes que a estratégia de mudança de distribuição na modalidade expansão foi identificada é outro fator que vai ao encontro desta ideia de explicitação.

O elevado uso da estratégia de filtragem cultural da maneira como foi identificada parece evidenciar outro dos universais da tradução, o da adaptação. Também chamado de normalização ou conservacionismo, a adaptação é uma tendência das traduções de exagerar os traços da língua de chegada de modo a se adaptar às normas da língua e cultura de chegada, o *locale* consumidor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação procurou descrever a localização da camada criativa, chamado de *flavor text*, componente de *cards* da coleção Guerra da Centelha do jogo de *cards* colecionáveis *Magic: The Gathering*. Mais especificamente, esta descrição consistiu em identificar quais foram as estratégias de tradução mais utilizadas neste processo, de acordo com a nomenclatura e as categorias propostas por Andrew Chesterman (2016).

Para alcançar este objetivo, fez-se necessário apresentar, ainda que superficialmente, não somente o jogo em si para um público que talvez o desconheça, mas também entender o jogo (de cartas, de tabuleiro, entre outros) como um ato linguístico multimodal. Assim, levantou-se a hipótese do *card* colecionável constituir um verdadeiro gênero textual, visto que exemplos *cards* de diversos títulos diferentes apresentam inúmeras características em comum. E não só um gênero textual, mas um gênero textual multimodal, que agrega elementos visuais e textuais para formar uma unidade indissociável. Como gênero textual que se utiliza de linguagem escrita, o processo de tradução é importante para levar um determinado produto, com qualidade, a diferentes mercados consumidores, de modo que mais pessoas ao redor do mundo possam ter acesso a uma experiência de jogabilidade similar.

Além disso, foi necessário apresentar ao leitor a ideia básica do paradigma sob o qual este trabalho foi realizado, o paradigma descritivista dos Estudos da Tradução, e entender que o que se busca é descrever a tradução já existente e tentar, com o auxílio de ferramentas tecnológicas da Linguística de Corpus, identificar semelhanças compartilhadas por textos traduzidos. Não se busca, aqui, avaliar uma tradução e muito menos dizer o que uma tradução deve ou não deve ser e/ou fazer, que seria a ideia básica do paradigma prescritivista dos Estudos da Tradução. Depois disso, sequência lógica apontou para tratar dos termos sob os quais o objeto de estudo seria descrito. Assim, foram apresentadas a ideia de estratégia de tradução e as diversas estratégias propostas por Chesterman (2016).

Também foi importante diferenciar os conceitos de tradução e localização, tidos por sinônimos e intercambiáveis por muitas pessoas, inclusive estudiosos da área dos Estudos da Tradução. Entretanto, buscou-se situar a localização, com a ajuda de Pym (2017), como um processo específico, dotado de peculiaridades, dentro do atividade maior e mais abrangente que é a tradução. Neste sentido, apesar deste trabalho versar sobre um tema relativamente novo e pouco explorado dentro dos Estudos da Tradução, a localização aplicada à área de

jogos, foi possível dar exemplos de pesquisas anteriores sobre este assunto. Fornazari (2014) e Silva (2018) contribuíram de maneira significativa para a realização do presente trabalho.

Finalmente, iniciou-se a análise e descrição do corpus da pesquisa. Primeiramente, uma análise quantitativa, a que se seguiu uma análise qualitativa e individual de cada *flavor text* da coleção A Guerra da Centelha. Então, apresentou-se ao leitor o número de ocorrências identificadas de cada estratégia e algumas conclusões que tais números parecem apontar.

A primeira destas conclusões, visto o número elevado de ocorrências da estratégia de tradução literal, é que o texto de chegada, em português brasileiro, é bastante fiel ao texto de partida, em inglês. A estratégia de tradução literal diz respeito à aproximação máxima da forma das duas línguas, sem prejudicar a gramaticalidade da tradução. As duas línguas compartilham muito de cultura lúdica, décadas de traduções dotaram a língua portuguesa de uma vasto repertório vocabular referente a magia e fantasia medieval, temática básica do enredo de *Magic: The Gathering*. A ausência de grandes lacunas entre as línguas neste sentido faz com que o processo tradutório ocorra de forma até certo ponto linear e também que a utilização de outras estratégias aconteça em menor grau.

Outra conclusão a que foi possível chegar, graças à análise quantitativa do corpus e ao número de vezes que a estratégia de mudança de distribuição foi identificada em sua modalidade de expansão, foi a de que os segmentos em português eram, em geral, mais longos que os segmentos correspondentes em inglês. Isto, inclusive, condiz com a ideia de explicitação, um dos chamados universais da tradução, que prega justamente que uma das características compartilhadas por textos traduzidos é a tendência a serem mais extensos que seus respectivos textos fontes.

Também foi possível concluir que, na localização dos *flavor texts* componentes do corpus da pesquisa para o *locale* consumidor, o Brasil, há uma grande tendência para o fenômeno da domesticação, que é o apagamento de traços característicos da cultura de partida em detrimento de traços mais parecidos com a cultura de chegada. Traduzir uma língua é também traduzir uma cultura e esse fenômeno obedece a escolhas conscientes feitas durante o processo tradutório. Achou-se mais desejável domesticar nomes próprios, adicionando acentos gráficos inexistentes no texto de partida, de modo a uniformizar a pronúncia correta de nomes de personagens. Também optou-se pela escolha linguística de trocar alguns sinais de pontuação mais convencionais ao português brasileiro.

A opção por não se referir ao vilão da história por “Bolas”, muito comum na língua de partida, e só referir-se a ele por “Nicol Bolas” na língua de chegada denota uma escolha consciente pelo politicamente correto ao procurar evitar situações linguisticamente pejorativas

no Brasil. Diversos exemplos de escolhas parecidas foram mencionados anteriormente para ilustrar que este não é um fato isolado quando estamos tratando de tradução para o mercado consumidor brasileiro.

Por fim, é importante ressaltar que a presente pesquisa é pioneira no que diz respeito ao trabalho com a localização da camada criativa de um jogo de *cards* colecionáveis. Espera-se, portanto, que caminhos sejam abertos para futuras iniciativas nesta mesma área e que as futuras pesquisas possam se apoiar nesta e nas pesquisas anteriores que contribuíram para a realização desta. *Magic* possui uma infinidade de material passível de ser estudado e existem tantos outros jogos que também podem ser pesquisados para que se possa entender como se dá o processo de localização em diversos jogos e para que o consumidor destes produtos possam ter a melhor experiência de jogabilidade possível.

REFERÊNCIAS

- BAKER, M. **The Routledge Encyclopedia of Translation Studies**. New York: Routledge, 1993.
- CHESTERMAN, A. **Mememes of translation: the spread of ideas in translation theory**. Amsterdam: John Benjamins, 2016.
- FORNAZARI, M. R. **Localization practices in trading card games: Magic The Gathering from English into Portuguese**. Dissertação (Mestrado em Inglês: Estudos Linguísticos e Literários). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.
- HEMAIS, B. J. W. (org.) **Gêneros discursivos e multimodalidade: desafios, reflexões e propostas no ensino de inglês**. Campinas: Pontes Editores, 2015.
- LORSCHER, W. **Translation Performance, Translation Process and Translation Strategies: A psycholinguistic investigation**. Tübingen: Narr, 1991
- MAGALHÃES, C. M. Pesquisas textuais/discursivas em tradução: o uso de corpora. *In*: PAGANO, A. (org.). **Metodologias de pesquisa em tradução**. Belo Horizonte: FALE-UFGM, 2001.
- MANGIRON, C.; O'HAGAN, M. **Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation**. *The Journal of Specialised Translation*, n. 6, p.10-21, jul 2006. Disponível em: <www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf>. Acesso em: 05 set. 2019
- PALUMBO, G. **Key Terms in Translation Studies**. London: Continuum, 2009.
- PYM, A. **Explorando as teorias da tradução**. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- SILVA, H. S. S. **O estado da arte da localização/tradução de videogames**. Dissertação (Mestrado em Estudo da Tradução). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018.