

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA**  
**CURSO DE TRADUÇÃO**

**JAHYNNE MARTINS SALVADOR**



**Tradução e localização de website: Translation**  
**tradução comentada das escolas de bruxaria de Pottermore.com**

Uberlândia/MG

2018

**JAHYNNE MARTINS SALVADOR**

**Tradução e localização de website:  
tradução comentada das escolas de bruxaria de pottermore.com**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG

2018

**JAHYNNE MARTINS SALVADOR**

**Tradução e localização de website:  
tradução comentada das escolas de bruxaria de pottermore.com**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução. Orientadora: Professora Dra. Marileide Dias Esqueda.

Uberlândia/MG, 25 de junho de 2018.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda (UFU)

Orientadora

Prof. Dr. Stéfano Paschoal (UFU)

Examinador

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares (UFU)

Examinador

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo traduzir, do inglês para o português do Brasil, parte do website [pottermore.com](http://pottermore.com), mais especificamente as escolas de bruxaria que nele se encontram e traçar comentários acerca desse processo de tradução. Utiliza-se, nesta pesquisa, um modelo teórico processual, de viés qualitativo-descritivo, que está interessado no processo e na sequência de escolhas e tomadas de decisões na tarefa de tradução do website [pottermore.com](http://pottermore.com). Nos Estudos da Tradução, a tradução comentada de hipertextos é pouco discutida, e, assim, este trabalho mostra-se relevante para instigar uma discussão sobre as especificidades da tradução e localização de um website e suas dificuldades e limitações. Para tanto, será apresentada a tradução das escolas de bruxaria de [pottermore.com](http://pottermore.com) com comentários a respeito do percurso tradutório, das dúvidas, escolhas feitas, além de uma breve teorização sobre a tradução e localização de websites, na qualidade de uma subárea dos Estudos da Tradução, que envolve a tradução para produtos digitais a partir do manuseio de tecnologias para extração e manipulação de seus conteúdos.

Palavras-chave: Harry Potter. Localização. Pottermore. Tradução Comentada.

## **ABSTRACT**

This work aims at translating, from English into Brazilian Portuguese, part of the website [pottermore.com](http://pottermore.com), more specifically the wizarding schools found into it, followed by an annotated translation about this translation process. In this research, a qualitative-descriptive procedural theoretical model is used, which is interested in the process and in the sequence of choices and decision-making in the translation task of the website [pottermore.com](http://pottermore.com). In Translation Studies, the annotated translation of hypertexts is little discussed, and thus, this work proves to be relevant in instigating a discussion about the specificities of the translation and localization of a website and its difficulties and limitations. In doing so, the translation of [pottermore.com](http://pottermore.com)'s wizarding schools will be presented with comments on the translation process, illustrating doubts and choices emerged during it. Theoretical assumptions on the translation and localization of websites are also provided, once they are perceived as a subarea of Translation Studies, which involves the translation of digital products, and the handling of technologies for extraction and manipulation of their contents.

**Keywords:** Harry Potter. Localization. Pottermore. Translation with commentaries.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem da página inicial de pottermore.com	11
Figura 2 – Writing by J.K. Rowling	12
Figura 3 – Processo GILT	15
Figura 4 – Modalidades de localização	17
Figura 5 – Mapa com a localização das escolas de bruxaria.	22
Figura 6 – Zoom da parte superior central do mapa das escolas de bruxaria.	23
Figura 7 – Captura de tela de página inicial do SDL Trados Studio.	26
Figura 8 – Captura de tela do alinhamento da escola Ilvermorny no SDL Trados Studio.	27
Figura 9 – Captura de tela da escola Castelobruxo no site Pottermore.com.	35
Figura 10 – Captura de tela da escola Castelobruxo traduzida pela opção “Inspeccionar” do navegador.	35
Figura 11 – Captura de tela 1 da autorização negada pela equipe Pottermore.	84
Figura 12 – Captura de tela 2 da autorização negada pela equipe Pottermore.	84
Figura 13 – Captura de tela 3 da autorização negada pela equipe Pottermore.	85
Figura 14 – Captura de tela 4 da autorização negada pela equipe Pottermore.	85

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Original e tradução do excerto 1	29
Quadro 2 – Original e tradução do excerto 2	29
Quadro 3 – Original e tradução do excerto 3	30
Quadro 4 – Original e tradução do excerto 4	30
Quadro 5 – Original e tradução do excerto 5	31
Quadro 6 – Original e tradução do excerto 6	31
Quadro 7 – Original e tradução do excerto 7	32
Quadro 8 – Original e tradução do excerto 8	32
Quadro 9 – Original e tradução do excerto 9	32
Quadro 10 – Original e tradução do excerto 10	33
Quadro 11 – Original e tradução do excerto 11	33
Quadro 12 – Original e tradução do excerto 12	33
Quadro 13 – Original e tradução do excerto 13	36
Quadro 14 – Original e tradução do excerto 14	36
Quadro 15 – Original e tradução do excerto 15	37
Quadro 16 – Texto completo de <i>Wizarding Schools</i> com tradução	51
Quadro 17 – Texto completo de <i>Beauxbatons Academy of Magic</i> com tradução	52
Quadro 18 – Texto completo de <i>Castelobruxo</i> com tradução	53
Quadro 19 – Texto completo de <i>Mahoutokoro</i> com tradução	54
Quadro 20 – Texto completo de <i>Uagadou</i> com tradução	55
Quadro 21 – Texto completo de <i>Durmstrang Institute</i> com tradução	57

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO ACERCA DO TEMA TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE WEBSITES .....</b>	<b>15</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>22</b>
3.1 MATERIAIS .....	22
3.2 OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICOS .....	24
3.3 A TRADUÇÃO COMENTADA.....	25
<b>4 TRADUÇÃO, RESULTADOS E DESAFIOS, E MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>26</b>
4.1 APRESENTAÇÃO DO WEBSITE E SUAS PARTES .....	26
4.2 ANÁLISE DE ALGUNS ELEMENTOS CULTURAIS CONTIDOS NOS TEXTOS DAS ESCOLAS DE BRUXARIA: PERCURSOS TRADUTÓRIOS E TRADUÇÃO COMENTADA .....	28
4.2.1 AS TRADUÇÕES COM SEUS RESPECTIVOS COMENTÁRIOS.....	30
4.2.1.1 WIZARDING SCHOOLS.....	30
4.2.1.2 BEAUXBATONS ACADEMY OF MAGIC.....	31
4.2.1.3 CASTELOBRUXO .....	32
4.2.1.4 UAGADOU.....	37
4.2.1.5 MAHOUTOKORO .....	38
4.2.2 COMENTÁRIOS GERAIS SOBRE OS DESAFIOS TRADUTÓRIOS.....	38
4.3 BREVE RELATO DA CRONOLOGIA DA PRODUÇÃO DAS TRADUÇÕES .....	39
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>41</b>
<b>APÊNDICE A – MAPA DO SITE POTTERMORE.COM.....</b>	<b>44</b>
<b>APÊNDICE B – TRADUÇÃO COMPLETA DAS ESCOLAS DE BRUXARIA EM POTTERMORE .....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICE C – LOCALIZATION, KEIRAN DUNNE.....</b>	<b>60</b>
<b>APÊNDICE D – CAPTURAS DE TELA DA AUTORIZAÇÃO NEGADA PELA EQUIPE POTTERMORE.....</b>	<b>85</b>
<b>ANEXO A – ORIGINAL E TRADUÇÃO DA ESCOLA ILVERMORNRY.....</b>	<b>87</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como proposta traduzir e comentar parte do website<sup>1</sup> [pottermore.com](http://pottermore.com).

Pottermore<sup>2</sup> é um projeto criado por Joanne Kathleen Rowling – mais conhecida por J. K. Rowling, autora da série de livros *Harry Potter* – com o intuito de propagar a cultura desenvolvida em seus livros de forma digital e interativa.

*Harry Potter* é uma série de sete livros, sendo que o primeiro livro intitulado *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (no Brasil, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*), foi lançado pela editora Bloomsbury Publishing, em 1997, no Reino Unido, e lançado no Brasil pela editora Rocco, em 2000, com tradução de Lia Wyler<sup>3</sup>. O último livro da saga intitulado *Harry Potter and the Deathly Hallows* (no Brasil, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*) foi lançado no Reino Unido em 2007, e, no Brasil, quatro meses depois do lançamento oficial. A história gira em torno do personagem principal, Harry Potter que, ao completar 11 anos, descobre ser um bruxo ao receber uma carta da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Cada livro conta um ano da vida de Harry, suas aventuras, seus amigos, seu cotidiano escolar e a sua jornada para derrotar o grande bruxo das trevas, Lord Voldemort.

Com o grande sucesso da série, a história foi adaptada para o cinema, distribuída pela Warner Bros<sup>4</sup>, contando com oito filmes. Além dos filmes, existem também jogos eletrônicos – recentemente foi lançado o jogo para celular, chamado *Harry Potter: Hogwarts Mystery* –, parques temáticos de *Harry Potter (Wizarding World of Harry Potter)*, na Universal Orlando Resort, nos Estados Unidos, e *Warner Bros. Studio – The making of*

---

<sup>1</sup> Website e site serão utilizados como termos intercambiáveis neste trabalho.

<sup>2</sup> Nesta pesquisa, será usado o nome “Pottermore” para designar o site [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com), conforme conhecido pelos fãs de *Harry Potter* ao redor do mundo. Em alguns momentos, o site será referido pelo link, quando houver necessidade de especificar algum conteúdo do material a ser utilizado.

<sup>3</sup> Lia Carneiro da Cunha Alverga-Wyler trabalhou como tradutora, intérprete e professora de inglês. Possui Licenciatura e Bacharelado em Tradução pela PUC-RJ e mestrado em Comunicação pela ECO-UFRJ. Traduziu mais de 70 títulos em tradução literária, principalmente de ficção e infanto-juvenis. Recebeu alguns prêmios pelo trabalho que mais lhe deu visibilidade: a tradução da série completa de *Harry Potter* de J. K. Rowling. Como pesquisadora, colaborou na primeira enciclopédia mundial de tradução, a *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, organizada por Mona Baker, em 1998. Publica com frequência artigos sobre tradução em revistas especializadas do Brasil e do exterior. Suas pesquisas na História da Tradução no Brasil resultaram no livro *Línguas, poetas e bacharéis* que é a primeira publicação brasileira, de 2003, que trata, de forma detalhada, a história da tradução no Brasil e é adotado em cursos universitários de tradução. (PIUCCO, 2012, p. 247).

<sup>4</sup> Fundada em 1923 pelos irmãos Albert, Sam, Harry e Jack L. Warner, é uma produtora e distribuidora dos Estados Unidos de filmes e entretenimento televisivo. A Warner Bros faz parte do Grupo Time Warner, e está à frente de cada aspecto da indústria do entretenimento, desde longa-metragem, televisão, e produção de entretenimento em casa, até a distribuição mundial de DVDs e Blu-ray, distribuição digital, vídeo games, animação e licença de produtos e suas marcas, além de estação de transmissão. Informações disponíveis em: <https://www.warnerbros.com.br/sobre>

*Harry Potter* em Londres), dentre outros materiais propagandísticos envolvendo a série, tais como subprodutos de papelaria, vestimenta, brinquedos, etc.

Após o grande sucesso dos filmes, a autora confirmou que faria um *spin-off* da série, ou seja, uma história derivada do mundo de *Harry Potter*. Esse *spin-off* é uma história que se passa nos anos de 1920, chamada *Fantastic Beasts and Where To Find Them*, em português *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. O nome desse *spin-off* é mencionado na série *Harry Potter*, pois se refere a um dos livros didáticos usados pelos alunos da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, escola em que os personagens principais estudam e grande parte da saga acontece. A autora confirmou, também, que essa nova saga contaria com cinco filmes, sendo que o primeiro foi aos cinemas no ano de 2016. Logo após a confirmação de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, J. K. Rowling confirmou uma oitava história da série *Harry Potter*, chamada *Cursed Child* (em português, *A Criança Amaldiçoada*). Porém, ao contrário de *Animais Fantásticos*, essa história não chegou aos cinemas, ainda tendo sido apenas adaptada ao teatro, com montagem em Londres e em Nova York. Logo em seguida, a autora escreveu, em forma de livro, o roteiro da peça.

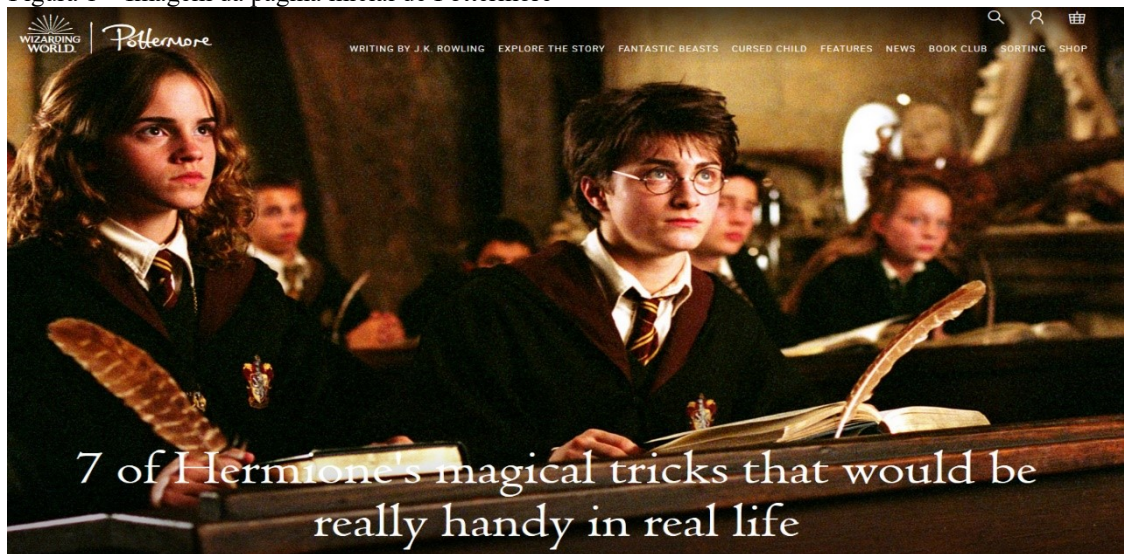
A saga *Wizanding World of J. K. Rowling* – Mundo Mágico de J. K. Rowling – (que inclui a saga *Harry Potter* e *Animais Fantásticos*) está na segunda posição de maior bilheteria mundial, tendo arrecadado mais de 8 bilhões de dólares.

Além das histórias do bruxo *Harry Potter*, Rowling também escreveu outras obras para o público adulto, como *The Casual Vacancy* (no Brasil, *Morte Súbita*) – pela editora Nova Fronteira, com tradução de Maria Helena Rouanet –, a série policial *The Cuckoo's Calling* (no Brasil, *O Chamado do Cuco*), sob o pseudônimo Robert Galbraith e o livro *Very Good Lives: The Fringe Benefits of Failure and the Importance of Imagination* (no Brasil, *Vidas Muito Boas: As Vantagens do Fracasso e a Importância da Imaginação*), que é a versão do discurso, em forma de livro, proferido por Rowling na Universidade de Harvard. O livro chegou ao Brasil em outubro de 2017. Tanto a série *O Chamado do Cuco* e *Vidas Muito Boas* foram publicados pela editora Rocco, com tradução de Ryta Vinagre.

O site Pottermore, como já dito, é um projeto criado por Rowling para que os fãs tivessem acesso às histórias exclusivas e às notícias, em primeira mão, do mundo de *Harry Potter*. O site, lançado em 2012, armazena diversas histórias adicionais do universo de *Harry Potter* que não constam nas obras, escritas por Rowling exclusivamente para criar um ambiente totalmente interativo para os fãs da saga. O site permite que o usuário crie uma conta, passe pela seleção das casas de Hogwarts (que são Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal), escolha sua varinha e até mesmo escolha seu patrono. O intuito do site,

inicialmente, era recriar, de forma digital, o universo de *Harry Potter*, contando as histórias dos sete livros em forma de jogo, em que o usuário desbloqueava as histórias exclusivas, coletava itens, preparava poções e praticava feitiços. Logo após a divulgação da história do sétimo livro, o site foi totalmente modificado e, hoje, seu propósito é divulgar as escritas exclusivas da autora e manter os fãs atualizados sobre as novidades. A figura abaixo é uma captura de tela da página inicial do site – as imagens mostradas na tela inicial do site mudam a todo momento.

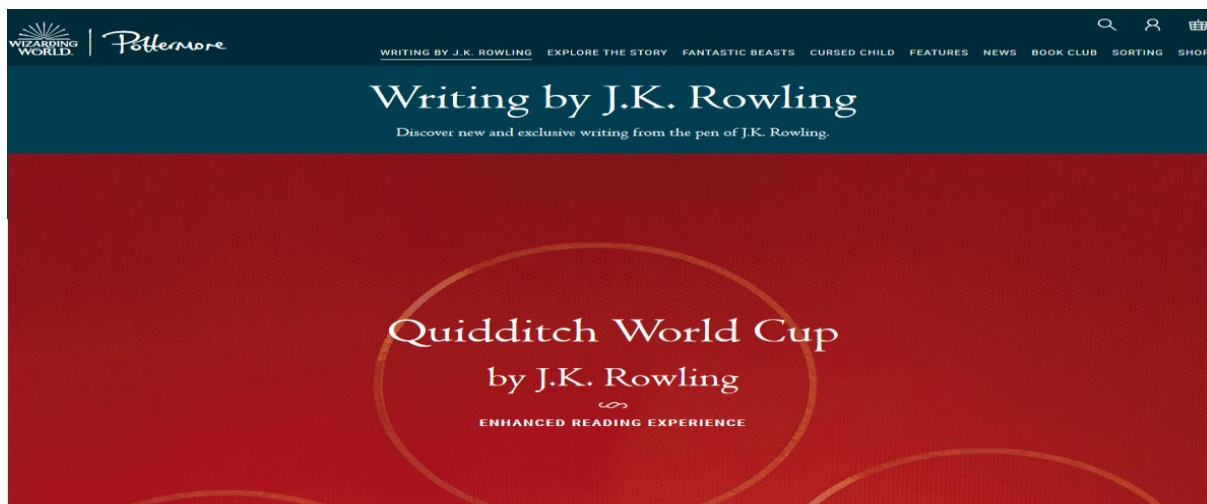
Figura 1 – Imagem da página inicial de Pottermore



Fonte: <https://www.pottermore.com/>

O site está dividido nas seguintes partes: *Writing by J. K. Rowling* (Histórias por J. K. Rowling); *Explore the Story* (Explorando a História); *Fantastic Beasts* (Animais Fantásticos); *Cursed Child* (Criança Amaldiçoada); *Features* (Curiosidades); *News* (Notícias); *Book Club* (Clube do Livro); *Sorting* (Seleção) e *Shop* (Loja). A imagem abaixo é uma captura de tela da aba *Writing by J. K. Rowling*.

Figura 2 – Writing by J.K. Rowling



Fonte: <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/wizarding-schools>

Em 2016, com a aproximação da estreia mundial de *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, a equipe do site divulgou cinco histórias relacionadas ao filme e disponibilizou suas traduções para 36 idiomas, incluindo em português do Brasil. O restante do site permanece em inglês. Os textos que serão traduzidos e comentados nesta monografia encontram-se na aba *Writing by J. K. Rowling* (Histórias por J. K. Rowling), *Wizarding Schools* (Escolas de Bruxaria<sup>5</sup>). Em *Wizarding Schools*, encontram-se as seis escolas de bruxaria criadas por J.K. Rowling ao redor do mundo (com exceção de *Hogwarts*). As seis escolas são: *Beauxbatons Academy of Magic*, situada na França; *Castelobruxo*, situada no Brasil; *Durmstrang Institute*, situada na Suécia ou Noruega (sua localização exata é incerta); *Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry*, escola que se situa nos Estados Unidos; *Mahoutokoro*, no Japão e *Uagadou* na África. A escola *Ilvermorny*<sup>6</sup> não fará parte das escolas que serão traduzidas, porque faz parte das cinco histórias com tradução (a razão para que essa escola fosse traduzida é que é a escola que está em foco no filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam*).

A principal razão da escolha pela tradução dessas escolas justifica-se, em primeiro lugar, por seus elementos culturais. J. K. Rowling, para envolver os fãs do mundo todo, escreve a história das escolas de bruxaria e as situa em diversas partes do mundo, o que revela uma tentativa de globalização de sua obra como um todo e, ao mesmo tempo, uma forma de contemplar a cultura dessas regiões.

<sup>5</sup> Para *Wizarding Schools*, será usada a tradução “escolas de bruxaria”, porém no decorrer desta monografia, especificamente nos textos apresentados das escolas, as nomenclaturas para essas escolas variam, como por exemplo *School of Magic*, *Magic School*, etc. Todos esses termos são intercambiáveis e as traduções vão de acordo com a nomenclatura apresentada.

<sup>6</sup> O original e a tradução dessa escola encontram-se no Anexo A desta monografia.

Assim, uma vez que Pottermore é a principal e a mais importante fonte de informações e atualizações do mundo de *Harry Potter*, revelando também as novidades e lançamentos sobre os filmes, a proposta desta monografia é traduzir parte do site, as escolas de bruxaria disponíveis em <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/wizarding-schools>, com vistas a compreender suas especificidades quando se trata de um produto digital e já culturalmente difundido para outros suportes, como livros, cinema e videogame.

Embora não seja o propósito deste trabalho discutir os preceitos teóricos da tradução comentada, este trabalho alia-se, de um lado, aos tipos de comentários sobre textos traduzidos que normalmente são elaborados em obras editoriais (ZAVAGLIA et al., 2015). Por se tratar de um alargamento da obra *Harry Potter*, os textos sobre as escolas de bruxaria presentes no site utilizam as mesmas referências da obra direcionada a outros suportes, como os já mencionados livros, cinema e videogame, e o conhecimento dos conteúdos presentes nas obras e em seus produtos derivados podem ser significativos para a tradução do site. Nesse prisma, a tradução comentada que será aqui produzida mostrará e discutirá as escolhas linguísticas da proponente desta monografia na tradução e localização dos textos referentes às escolas de bruxaria no site. Os comentários, além de traçarem as especificidades de organização e layout do site, serão de caráter histórico, cultural e estilístico, fundamentando-se também nas escolhas linguísticas e nas estratégias globais de tradução<sup>7</sup> utilizadas. A proposta é relatar o percurso tradutório de uma estudante de Tradução, suas dúvidas, escolhas e seu embasamento teórico. Para Williams e Chesterman (2002), esse tipo de trabalho aumenta a autoconsciência da qualidade de tradução realizada por tradutores, fazendo com que a tradução não exerça função acessória, mas se revele como em uma atividade que conflui e depende de várias outras leituras, neste caso, sobre a obra de J. K. Rowling e sua escrita voltada para a literatura infanto-juvenil. Além disso, esta monografia também trata brevemente da teorização sobre a tradução e localização de websites, uma subárea dos Estudos da Tradução, que envolve a tradução para produtos digitais e o manuseio das tecnologias envolvidas para extração e manipulação de conteúdos difundidos tão somente pela internet.

Por fim, vale mencionar que este trabalho, ainda que modestamente, revela-se inédito, pois além de traduzir parte de um website que não possui tradução para nenhuma língua, também não encontra ressonância no contexto acadêmico dos Estudos da Tradução no que se refere à tradução comentada de hipertextos.

---

<sup>7</sup> Tais estratégias globais de tradução estão ligadas ao que dizem respeito à teorização sobre a localização.

Este trabalho está organizado em cinco capítulos, sendo este o primeiro com a introdução; o segundo com uma breve contextualização sobre o tema tradução e localização de websites; o terceiro contendo os procedimentos metodológicos, os objetivos e preceitos da tradução comentada; o quarto com a apresentação do website utilizado e dos resultados; e, por fim, as conclusões finais.

## 2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO ACERCA DO TEMA TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE WEBSITES

Nos dias de hoje, é difícil imaginar o mundo sem a internet. Com ela, temos acesso rápido e instantâneo a um grande volume de informações sobre o que acontece em todo o mundo. As informações, os produtos e os serviços tornaram-se muito acessíveis, principalmente devido aos avanços tecnológicos ligados à popularização dos computadores pessoais, à rede mundial de computadores e à internet.

Como consequência desses avanços, há o aumento da demanda por traduções para os mais diversos pares linguísticos, envolvendo os conteúdos de websites e de outros produtos e serviços tecnológicos, movimentando e fazendo crescer o ciclo GILT, ou, em inglês, *Globalization, Internationalization, Localization and Translation* (Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução). Para Sandrini (2008):

Globalização possui dois significados: em geral, refere-se ao escopo globalizador da economia e da atividade comercial. No contexto da localização, refere-se às atividades relacionadas à comercialização de um produto ou serviço para diversos mercados regionais. Internacionalização descreve o “processo de habilitação de um produto em nível técnico para localização” (...) para que ele seja facilmente adaptado para um determinado mercado, após sua fase de engenharia. Localidade é um conjunto de parâmetros usados para identificar o idioma, o país e outras preferências de um usuário. É a combinação entre idioma e uma região geográfica com todas as implicações culturais envolvidas. Por exemplo, um país, uma região ou uma cidade. Uma localidade não é uma cultura, uma vez que cultura é mais abrangente, muito mais enraizada e muito menos volátil que uma localidade. (...) Localidade não é um idioma, embora o idioma seja parte fundamental de uma localidade. (...) Localização, de forma prática, é “o processo de modificação de um produto para uma determinada localidade” (...). O objetivo da localização deve ser que pessoas de uma dada localidade possam usar um produto sem dificuldade em seu próprio idioma. (...) Na prática, o termo localização é normalmente usado para softwares e websites.<sup>8</sup> (SANDRINI, 2008, p. 167-168, tradução nossa)

Assim, a Globalização, representada pelo acrônimo G11n<sup>9</sup>, representa a organização geral do processo. Trata-se de um processo cíclico que ocorre não apenas antes, mas também

---

<sup>8</sup> *Globalization has two meanings: in general, it refers to the globalizing scope of the economy and of business activity. In the context of localization, it refers to the business activities related to marketing a product or service in multiple regional markets. Internationalization describes the “process of enabling a product at a technical level for localization” so that it can be easily adapted for a specific market after the engineering phase. Locale is a set of parameters used to identify the user's language, country and other preferences. It is roughly the combination of a language and a geographical region with all the cultural implications involved. For example, a country, a region, or a city. A locale is not a culture since a culture is more comprehensive, much more rooted and much less volatile than a locale. (...) A locale is not a language, though language is a vital part of a locale. More practically, localization is the “process of modifying a product for a specific locale”. (...) The aim of localization should be that people from a specified locale can use the product without any difficulty in their own language (...) in practice the term localization is usually used for software application programs and websites.*

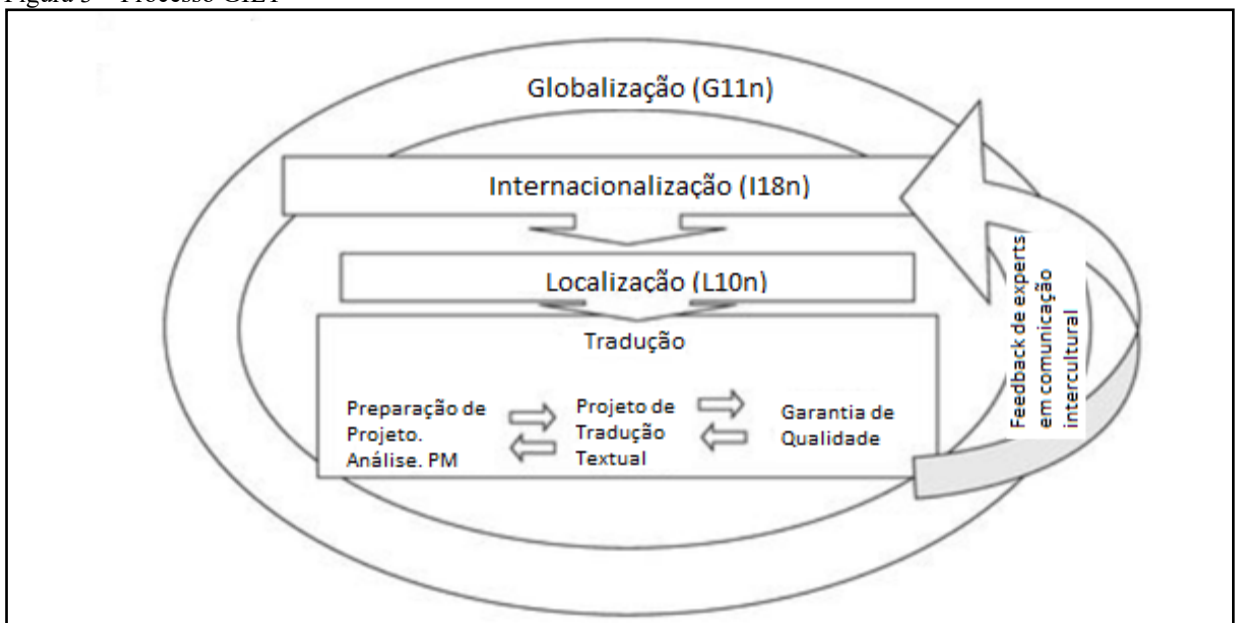
<sup>9</sup> O acrônimo G11n (11 caracteres entre G e n) é usado para designar “globalization” (globalização).

durante a adequação de produtos e serviços a outras culturas, diferente daquelas em que tais produtos ou serviços se originaram. A Internacionalização, representada pelo acrônimo I18n<sup>10</sup>, ocorre durante os estágios de desenvolvimento de todo o produto digital e pode ser descrita como o ciclo que garante que o produto não esteja atrelado a somente uma cultura, mas que seja independente de qualquer língua, evitando um *future redesign*.

Já a Localização, conforme explica Sandrini (2008), que corresponde ao acrônimo L10n<sup>11</sup>, é o processo que contempla a preparação, manipulação, engenharia e qualidade de websites, softwares utilitários e de entretenimento (jogos eletrônicos), adequando-os a outras línguas e culturas, sendo a tradução, última letra do acrônimo GILT, considerada parte do processo de localização, neste caso a adequação linguística do conteúdo relativo aos produtos e serviços que serão comercializados a outros países.

A integração do texto desses produtos e serviços que o tradutor traduz pode ser feita pelos engenheiros ou diretamente por tradutores-localizadores, que são assistidos por tecnologias desenvolvidas para esse fim. A separação da tradução de todo o processo parece ser aparentemente comum e 80% do volume de textos de website, softwares e outros produtos digitais são terceirizados. Com base em Jiménez-Crespo (2013), a imagem abaixo ilustra o ciclo pelo qual passam os produtos e serviços digitais que são traduzidos e localizados para países diferentes daqueles onde foram criados:

Figura 3 – Processo GILT



Fonte: Adaptado e traduzido pela aluna e orientadora com base em JIMÉNEZ-CRESPO (2013)

<sup>10</sup> O acrônimo I18n (18 caracteres entre I e n) é usado para designar “internationalization” (internacionalização).

<sup>11</sup> O acrônimo L10n (10 caracteres entre L e n) é usado para designar “localization” (localização).

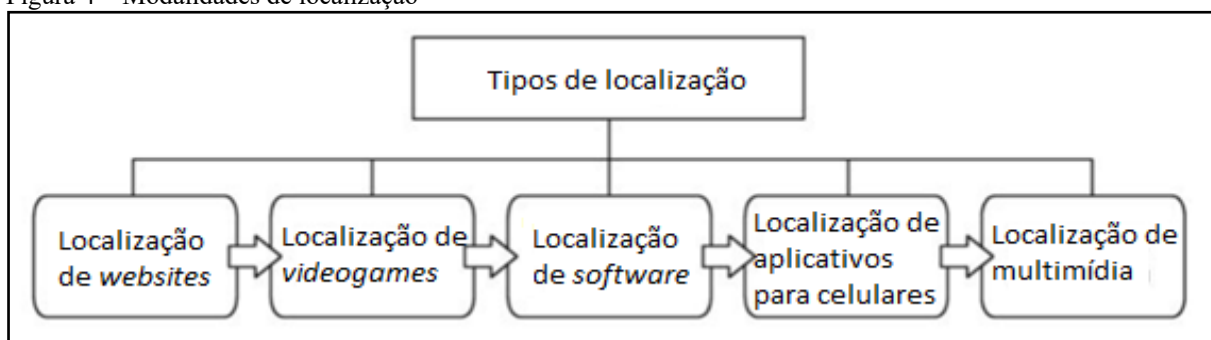


Atualmente, a localização expandiu-se para além de suas origens relacionadas à adaptação de softwares utilitários. As origens da localização remontam ao surgimento do computador pessoal no final de 1970 e início dos anos 80 (nos Estados Unidos). Tais tecnologias começaram a se popularizar entre usuários que não possuíam habilidades de programação, e, como resultado, muitas empresas de computação dos EUA propuseram-se a atender o mercado de forma mais abrangente (ESSELINK, 2006). Uma vez que empresas como Sun Microsystems, Oracle ou Microsoft conseguiram popularizar seus produtos nos EUA, elas voltaram-se aos mercados internacionais; os alvos iniciais eram o Japão e os chamados países FIGS (França, Itália, Alemanha e Espanha). Razões econômicas são, portanto, facilmente identificáveis como o principal impulsionador para o surgimento e a evolução da localização. (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013).

Emergindo originalmente nos Estados Unidos, os processos de localização fluíam inicialmente do inglês para outras línguas (UREN et al., 1993). No entanto, com o surgimento das localizações da WWW, começaram a fluir projetos tradutórios na direção oposta, com um constante fluxo de sites localizados para o inglês em todo o mundo. Hoje em dia, é comum, em todo o mundo, encontrarmos sites localizados em *lingua franca* (inglês), a fim de atender ao público global.

A partir dos anos 2000, portanto, diferentes tipos de localização consolidaram-se em categorias que passaram a requerer traduções específicas e habilidades técnicas por parte dos agentes envolvidos e, embora várias delas ainda existam, novas modalidades vão emergindo. Por exemplo, as aplicações que são acessadas diretamente via browser, as chamadas *web-based applications*, combinam a localização de web e software em um único processo. Essa combinação aparece na localização de aplicações contidas em celulares ou em *players* de MP3: *smartphones* possuem, hoje em dia, a possibilidade de incluir games e outros aplicativos por meio da conexão de web. E todos os gêneros são complexos por incluírem uma natureza interativa que requer a colaboração entre profissionais. Para Jimenez-Crespo (2013), as modalidades de localização atuais podem ser definidas com base na figura a seguir:

Figura 4 – Modalidades de localização



Fonte: Adaptado e traduzido pela aluna e orientadora com base em JIMÉNEZ-CRESPO (2013)

Para Dunne (2015, p. 550, tradução nossa), “a localização é um hiperônimo que se refere a processos através dos quais conteúdos e produtos digitais desenvolvidos em uma determinada localidade são adaptados para uso e comercialização em outras localidades”<sup>12</sup>.

No caso específico de tradução e localização de websites<sup>13</sup>, tema desta monografia, estamos testemunhando, nas últimas décadas, o crescimento da internet que agora permeia todos os aspectos da vida moderna. A internet vem revolucionando a comunicação humana e auxiliando na interconexão entre pessoas como nunca se viu. Abrem-se, assim, novas formas de comunicação e, com isso, de práticas tradutórias mediadas pelas novas tecnologias. A web tornou-se o maior setor a se expandir, um mercado que move mais de 3 milhões de dólares, acusando a existência de mais de 1 trilhão de sites ativos.

A localização de websites emergiu depois de todo o sucesso da localização de software, resultando em um campo muito lucrativo, com isso envolvendo uma grande gama de profissionais, incluindo tradutores, que passaram a ter que desenvolver novas habilidades (de escrita, de gerenciamento de conteúdo para web, de uso de memórias de tradução e também da dinâmica de projetos multilíngues que demanda contínua atualização e publicação).

Diante do exposto, a localização de website precisa, necessariamente, ser conceituada em relação à internet. Trata-se de uma plataforma que congrega práticas e modelos comunicacionais e comerciais. Em 2012, já era usada por 30% da população mundial. Criada por Tim Berners-Lee, é caracterizada por sua natureza hipertextual e em rede. Internet e WWW são comumente confundidos, mas a WWW é uma forma de comunicação que é possibilitada, pela internet, e com ela surgiram outras práticas: *open-source software*, *subtitling online videos* e localização voluntária de websites.

<sup>12</sup> Localization is an umbrella term that refers to the processes whereby digital content and products developed in one locale are adapted for sale and use in one or more other locales.

<sup>13</sup> Encontram-se, na literatura da área escrita em língua inglesa, os termos *website localization*, *e-localization*, *web-content localization* e *website translation* ou *translation of web products*. Nesta monografia, opta-se pelo termo localização de website, que faz referência à tradução e à adequação técnica do produto.

Ao definirmos a internet e a localização, estabelecemos novos parâmetros de qualidade. Esses modelos de análise, investigação e qualidade não apenas determinam como tratamos do assunto, mas também como justificamos nossas decisões, argumentos e ações.

Como já destacado por Sandrini (2008), a localização refere-se à localidade, a combinação de uma região sociocultural com uma língua. Refere-se ao processo por meio do qual os textos são modificados para serem usados em diferentes regiões. Dois setores distintos tentam definir o processo de localização.

No setor da indústria, a localização não envolve só a língua, mas uma variedade de linguagens, moedas, datas, etc., envolvendo também convenções culturais, e tendo como parâmetro a ISO 639, referente a códigos linguísticos, + ISO 3166, referente a códigos dos países (PT-BR, isto é, produtos em português do Brasil). Para a indústria, o objeto a ser traduzido é um produto e não texto; o processo separa a língua da cultura; fala-se em mercados, não em países; o termo tradução é evitado, por implicar outro processo. No site da GALA – *Globalization and Localization Association* (Associação de Globalização e Localização) – que corrobora as perspectivas do setor industrial, o objetivo da localização é a extrema domesticação, minimizando as características da cultura estrangeira. A tradução é entendida como um processo simples e está pautada em uma noção de equivalência em que existe apenas a substituição linguística de um item para outro e que o que interessa é tão somente a visão do cliente<sup>14</sup>.

No setor acadêmico-científico, especificamente na área dos Estudos da Tradução, a localização é um tipo de tradução condicionada a projetos tecnológicos específicos, principalmente depois que os estudiosos vêm tentando incorporá-la na formação do tradutor. Vários autores destacam os passos do processo que coincidem com quaisquer outros processos de tradução. Alguns autores tratam da natureza de gerenciamento de projeto atrelada à localização. Para Gouadec (2007), a localização é definida como:

A adaptação de conteúdos e funcionalidades de um site para um grupo de usuários que compartilham uma série de características culturais e linguísticas, diferentes daquelas para as quais o site foi originalmente projetado.<sup>15</sup> . (GOUADEC, 2007, p. 297, tradução nossa)

A localização está atrelada à abordagem orientada ao público-alvo (*target-oriented translation approach*), que se adequa à noção funcionalista de tradução. A teorização sobre localização nos Estudos da Tradução é inspirada pelo funcionalismo, que aborda o *brief* de

<sup>14</sup> <https://www.gala-global.org/>

<sup>15</sup> *Adaptation of the contents and functionalities of a website for a group of users who share a number of specific cultural and linguistic features different from those for whom the website was originally designed.*

tradução e o “purpose-plus-loyalty” (propósito-mais-lealdade ao cliente) de Christiane Nord (1997).

De acordo com Sandrini (2008), a localização de websites está no mercado desde 1999 e, basicamente, refere-se à tradução de serviços veiculados por meio da internet para as mais diversas línguas. Além da adaptação linguística, os sites localizados recebem ajustes técnicos para que possam funcionar de forma adequada em outros países. O autor explica que a localização de websites se difere da localização de softwares, já que os serviços ao internauta são mais suscetíveis a mudanças constantes. Textos, imagens, links, componentes de áudio e vídeo são constantemente modificados e atualizados, o que revela uma dependência constante dos tradutores e de seu *know-how* tecnológico. (SANDRINI, 2008, p. 176)

De acordo com Pym (2010), a tradução de conteúdos linguísticos em um website não se resume a uma simples adequação de conteúdos linguísticos. Para o autor, o processo de localização nem sempre é igual para todos os websites, existem níveis de localização que podem ser adotados, quais sejam:

1. Padronizado: um website para todos os países.
2. Semi-localizado: um website que provê informações para vários países.
3. Localizado: um website totalmente localizado, um para cada país.
4. Altamente localizado: o website possui traduções e adaptações específicas destinadas a atender uma localidade específica.
5. Culturalmente personalizado: um novo website completamente emergido na cultura-alvo.

Para Pym (2012), a tradução e localização de websites envolve a natureza do próprio site, como seus elementos serão manipulados, quais ferramentas tecnológicas estão envolvidas nesse processo, como a falta de linearidade (ausência de começo, meio e fim do texto como nos materiais convencionais) será processada, o nível de mudanças e o grau de localização que será aplicado.

Segundo Fernández Costales (2010), da mesma forma que são necessárias adequações nas traduções de textos convencionais e impressos, uma série de elementos devem ser alterados em um site para obter a experiência que o usuário espera na cultura de destino. A informação textual na página, o conteúdo, é normalmente o primeiro passo a ser dado na localização, além da flexibilidade em termos técnico-operacionais. Além disso, é necessário adaptar cores, imagens, logomarca, elementos culturais (data, hora, calendário, etc.), música, elementos

audiovisuais e interface gráfica, que deverá ser configurada de acordo com os parâmetros do local de destino. (FERNÁNDEZ COSTALES, 2010)

A adaptação de um site requer, na visão do autor, grande responsabilidade para com o receptor, dada a influência que os portais exercem atualmente, fornecendo informações sobre as instituições e promovendo-as internacionalmente, evidenciando o papel criativo importante desempenhado pelo tradutor nesse ato de comunicação. Para Fernández Costales (2010), um site permite que esse ato comunicativo seja disponibilizado para o internauta de forma bidirecional, aumentando a responsabilidade dos tradutores que podem ter seus textos o tempo todo comparados com uma ou mais línguas.

Para o autor, ainda, torna-se necessário analisar a função e as características de um site no momento de registrar seu conteúdo e de traduzi-lo. O conteúdo deve ser simples, claro e compreensível para qualquer usuário, sendo aconselhável escrever até 50% menos do que é feito em outros meios de comunicação, usando os *links* para distribuir a informação em diferentes documentos e usar parágrafos simples, de modo que os usuários possam acessar a página de que necessitam de forma mais rápida, o que poderá ser visto na tradução de Pottermore que será descrita e comentada adiante.

Semelhante ao já apontado pelos autores citados até aqui, Fouces (2012, p. 3-4) também ressalta que a localização de páginas na internet não envolve apenas o trabalho com línguas, mas também com as imagens fixas e em movimento, com os vídeos, com as cores, com a disposição dos elementos textuais a serem lidos (esquerda-direita ou direita-esquerda), com os tipos de letra, com a própria seleção de conteúdos e o modo como eles são apresentados. Todos esses elementos, aparentemente “periféricos”, fazem parte da mensagem, de informações, serviços ou produtos tangíveis que os sites da internet apresentam, sendo sua tradução e localização extraordinariamente complexa, em que as tarefas de natureza linguística (tradução, gestão de terminologia, desenvolvimento de guias de estilo, etc.), de programação e engenharia de software, processamento e design gráfico ou multimídia, gerenciamento de projetos, marketing ou vendas, entre outras, se sobrepõem.

O autor explica que a localização de sites não é efetivada pelo tradutor de modo isolado. Em vez disso, esse profissional trabalha em conjunto com o webmaster, web designer e outros profissionais, tornando seu trabalho complexo e longe de ser uma mera transferência linguística.

Para Harcz (2016),

a localização de website é um processo criativo, devido à diferença cultural entre os países onde as línguas-fonte e alvo são faladas, bem como às características culturais

de um país, que necessitam realizar a alteração do texto fonte para tornar o texto natural e consumível para os clientes.<sup>16</sup> (HARCZ, 2016, p. 24, tradução nossa)

Para o autor, um tradutor é o profissional que possui habilidades de escrita altamente desenvolvidas para tal.

Chen Yi (2018) também concorda que a tradução e a localização de websites está longe da concepção tradicional sobre tradução veiculada pela indústria da globalização, sendo o tradutor o profissional que desempenha papel central nesse processo. A autora, que faz uma comparação entre o site em inglês e chinês da loja de departamentos *Victoria's Secrets* afirma:

Se você ler e comparar as descrições dos produtos, logo perceberá que o mesmo produto é apresentado com formulações drasticamente diferentes. Tanto é assim que pode-se argumentar que se trata mais de uma transcrição do que uma tradução. Esse abandono deliberado da abordagem literal é o que eu acho que vale a pena compartilhar como práticas recomendadas para a localização de websites chinesa em geral<sup>17</sup>. (YI, 2018, p. 65, tradução nossa)

É com base nessas abordagens, diretrizes e teorizações acerca da tradução e localização de sites mencionadas pelos autores aqui estudados que serão analisadas e comentadas as traduções feitas, pela proponente desta monografia, para o português das escolas de bruxaria em Pottermore, visando a destacar seus desafios e possível adoção de estratégias tradutórias condizentes à teorização sobre localização no interior dos Estudos da Tradução.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 Materiais

Com base em Williams e Chesterman (op. cit.) e Zavaglia et al. (op. cit.), esta pesquisa utiliza um modelo teórico processual, de viés qualitativo-descritivo, que está interessado no processo e na sequência de escolhas e tomadas de decisões na tarefa de tradução do website Pottermore.

Figura 5 – Mapa das escolas de bruxaria

<sup>16</sup> [...] *website localization is a creative process: the cultural difference between the countries where the source and target languages are spoken, as well as other country-specific traits that necessitate the altering of the source text to make the target text sound natural and consumable for its readers. [...] a translator is endowed with more highly-developed writing skills.*

<sup>17</sup> *If you were to read and compare the product descriptions, you will soon realize that the same product is presented with drastically different wordings. So much so that you may argue it's more of a transcreation rather than a translation. This deliberate departure from the literal approach is what I think is worth sharing as best practices for Chinese localization in general.*

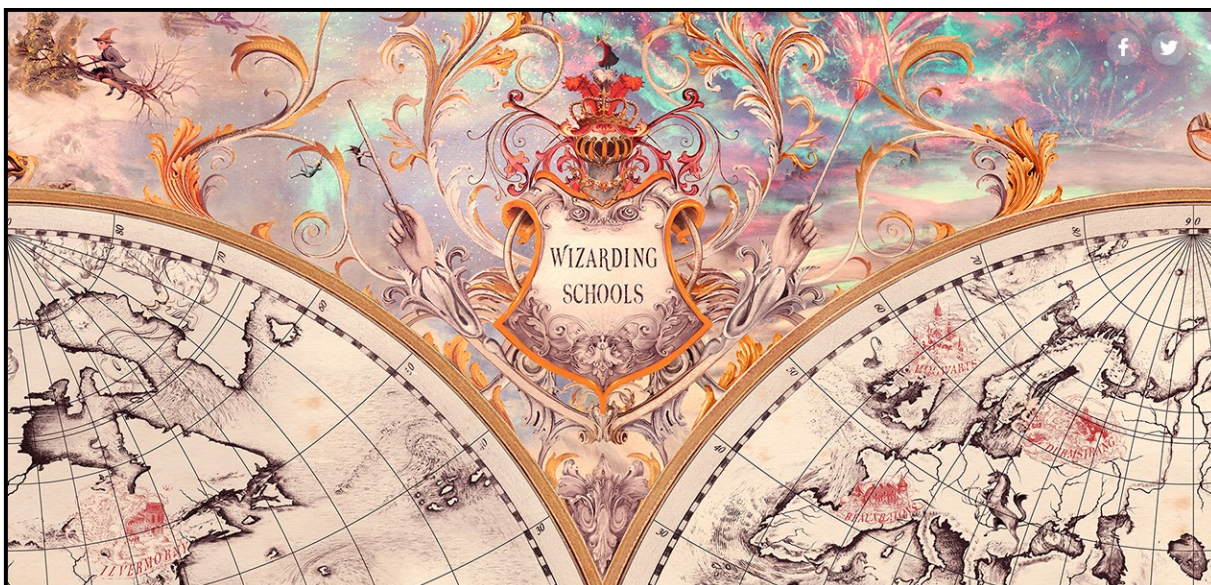


Fonte: <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/wizarding-schools>

Foram escolhidos textos que contam a história das escolas de bruxaria em *Harry Potter: Beauxbatons Academy of Magic, Castelobruxo, Durmstrang Institute, Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry, Mahoutokoro e Uagadou*. Na Figura 5, retirada do site em questão, a localização das escolas está marcada em vermelho no mapa. A escolha desses textos deu-se pelo fato de que, em quase todos eles, há inserções de elementos culturais que exigem alguma forma de adaptação.

A Figura 6 é parte da Figura 5, com o foco no brasão das escolas de bruxaria.

Figura 6 – Zoom da parte superior central do mapa das escolas de bruxaria



Fonte: <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/wizarding-schools>

### 3.2 Objetivos geral e específicos

Assim, a presente pesquisa tem como objetivo geral traduzir parcialmente, do inglês para o português do Brasil, o website [pottermore.com](http://www.pottermore.com), em específico os textos referentes às escolas de bruxaria publicadas no menu *Writing by J. K. Rowling*, na coleção *Magical Places* do site, com o propósito de verificar e comentar os aspectos linguístico-culturais que demandaram adaptação e estudo por parte da aluna-tradutora, além de compreender, como já dito, suas especificidades quando se trata de um produto digital, e que já se encontra culturalmente difundido para outros suportes, como livros, cinema e videogame.

Para alcançar esse objetivo geral, são traçados os seguintes objetivos específicos:

1. Traduzir para o português do Brasil as cinco escolas de bruxaria contidas no site [pottermore.com](http://www.pottermore.com), publicadas no menu *Writing by J. K. Rowling*.
2. Coletar e discutir os aspectos linguístico-culturais presentes nas escolas.
3. Comentar a tradução realizada com vistas a discutir seus aspectos linguístico-culturais que mais podem demandar adaptação, além das especificidades relacionadas à localização de websites.
4. Como subproduto desta monografia, também foi traçado como objetivo específico a tradução do texto de Keiran Dunne (2015) cujo título é *Localization*, publicado na *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*, de Sin-Wai Chan (2015). Embora essa tradução não tenha sido submetida a uma metodologia de tradução comentada, sua produção serviu para alicerçar o componente teórico deste trabalho, visando a uma melhor compreensão do tema localização. A tradução do texto na íntegra consta no Apêndice C.



### 3.3 A tradução comentada

Tendo como base as considerações teóricas aqui examinadas, que apontam para a complexidade dos processos de adaptação de conteúdos de um site para outros países, indaga-se quais os desafios tradutórios na tradução das escolas de bruxaria do site *pottermore.com*. Como podem ser traduzidos os elementos linguístico-culturais pertencentes aos textos dessas escolas para o suporte web?

A tradução comentada serve de apoio para a tradução das escolas de bruxaria do site *pottermore.com* e mostra quais foram as dúvidas e dificuldades enfrentadas e quais os caminhos tomados pela proponente deste trabalho.

Zavaglia et al. (op. cit.) apresentam uma definição do que é tradução comentada:

(...) uma tradução com comentários (ou tradução anotada) é uma forma de pesquisa introspectiva e retrospectiva em que o tradutor traduz um texto e, ao mesmo tempo, escreve um comentário a respeito de seu processo de tradução. (ZAVAGLIA, et al., op. cit., p. 333)

E ainda completam:

(...) os comentários apresentados pelo tradutor podem aparecer de diferentes formas, dentre os quais discussões sobre a tarefa de traduzir, análise do texto-fonte e do contexto em que ele foi escrito ou ainda justificativas sobre os problemas enfrentados e as soluções propostas no decorrer do processo tradutório. (ZAVAGLIA, et al., op. cit., p. 333)

Assim, os comentários acerca da tradução das escolas de bruxaria têm como finalidade ilustrar as dificuldades tradutórias encontradas, sendo construídos com base na sequência a seguir, adaptada de Zavaglia et al. (op. cit.):

1. Apresentação do website e suas partes, buscando familiarização com os softwares envolvidos na localização de websites.
2. Análise dos textos das escolas e do espaço destinados a estes na arquitetura do website, tomando como base os preceitos da localização, com comentários que tomam corpo na interface tradução e novas tecnologias; e tradução e análise dos elementos culturais presentes nas escolas.
3. Relato, de forma cronológica, do tempo gasto para a realização da tradução, com o auxílio do ferramental tecnológico e suas dificuldades.

## 4 TRADUÇÃO, RESULTADOS E DESAFIOS, E MATERIAL UTILIZADO

Nesta seção, serão apresentados os desafios da tradução dos textos das escolas de bruxaria do site *pottermore.com*, o arsenal tecnológico utilizado e um quadro demonstrativo da tradução com comentários e a captura de tela da escola brasileira, com sua respectiva tradução.

### 4.1 Apresentação do website e suas partes

O site *Pottermore.com* foi desenvolvido no ano de 2012, sendo um espaço único onde os fãs de *Harry Potter* pudessem ter acesso, de maneira interativa, a escritas exclusivas da autora J. K. Rowling e reviverem as histórias dos livros em forma de jogo. Desde seu lançamento, o site foi modificado algumas vezes e, atualmente, seu foco é levar aos fãs de Potter novidades desse mundo mágico, incluindo informações sobre a nova série de filmes *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

O site é dividido nas abas *Writing by J. K. Rowling* (Histórias por J. K. Rowling); *Explore the Story* (Explore a História); *Fantastic Beasts* (Animais Fantásticos); *Cursed Child* (Criança Amaldiçoada); *Features* (Curiosidades); *News* (Notícias); *Book Club* (Clube do Livro); *Sorting* (Seleção) e *Shop* (Loja). Cada uma dessas abas direciona o internauta a um assunto diferente. *Writing by J. K. Rowling* é um espaço destinado a histórias novas e exclusivas da autora; em *Explore the Story* há informações sobre personagens, criaturas e feitiços do mundo mágico; *Fantastic Beasts* é onde se encontram as informações e notícias sobre os filmes *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, incluindo *trailers* do filme, fotos exclusivas e curiosidades; *Cursed Child* é destinado à peça de teatro; *Features* contém *quizzes*, curiosidades adicionais e discussões sobre o mundo *Harry Potter*; *News* contém as últimas notícias; *Book Club* é um ambiente em que os fãs discutem sobre determinado tema, que é escolhido semanalmente; *Sorting* é onde o internauta efetua o *login* e encontra informações sobre sua casa, seu tipo de varinha, seu patrono (feitiço em forma de animal que serve para proteção, cada pessoa tem uma representação de um animal diferente); e, por fim, *Shop*, que é a loja online.

Como já citado anteriormente, as escolas de bruxaria estão sob a aba *Writing By J. K. Rowling, Wizarding Schools*.

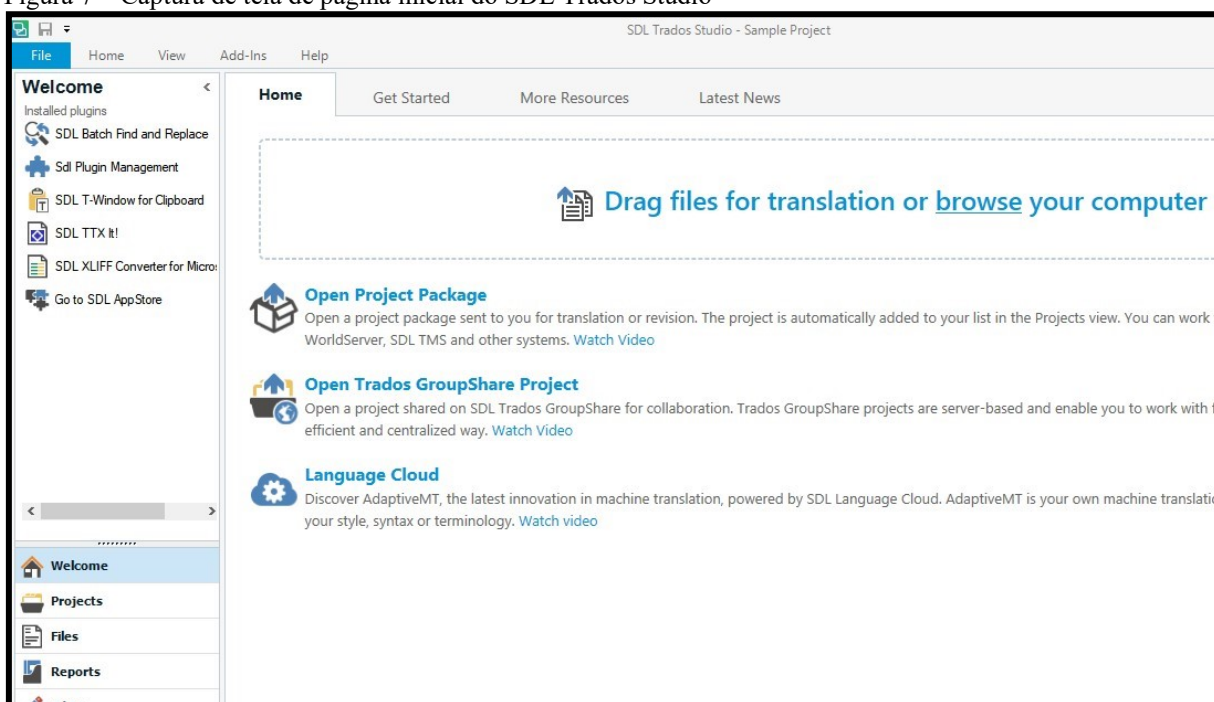
O mapa do site foi capturado por meio de recursos e ferramentas disponibilizadas pelo próprio navegador. Clicando-se com o botão direito do mouse em quaisquer partes do site, é possível inspecionar seus elementos, acionando o botão “Inspecionar Elementos”. A partir disso, tais elementos podem ser transferidos pelo recurso de hiperlink para uma página do Word e formar uma espécie de “árvore” ou “mapa” do site. Nesse recurso, seleciona-se uma parte do

texto e insere-se um link específico. Assim, quando se clica em determinada página, abre-se hierarquicamente o que nela está contido. O mapa completo pode ser visualizado no Apêndice A deste trabalho.

A tradução e a localização de um material digital, neste caso, páginas de um site, podem ser realizadas por *CAT tools* (*Computer-Assisted Translation*), ou ferramentas de auxílio à tradução. O propósito de uma *CAT tool*, especialmente os sistemas de memória de tradução (doravante SMT), é, grosso modo, minimizar o tempo e maximizar a produtividade do trabalho do tradutor (ESQUEDA e STUPIELLO, 2017). Para a tradução e localização de websites, por exemplo, é essencial que um SMT seja usado para que o componente linguístico que nos interessa traduzir seja extraído com segurança, sem interferir na linguagem de programação do site

Para este trabalho, foi escolhido o SMT Trados Studio 2017, ferramenta paga e disponível no Laboratório de Tradução do ILEEL / UFU, para prover auxílio no que diz respeito à extração dos componentes linguísticos. O Trados também foi utilizado para fazer o alinhamento do texto de uma das escolas já traduzida, no par linguístico inglês-português, a *Iilvermorny*, como ilustram as Figuras 7 e 8.

Figura 7 – Captura de tela de página inicial do SDL Trados Studio



Fonte: SDL Trados Studio

Figura 8 – Captura de tela do alinhamento da escola *Iilvermorny* no SDL Trados Studio

ilvermorny_en_ilvermornypt.sdlalign		
Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry	1	Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermorny
The great North American school of magic was founded in the seventeenth century.	2	A grande escola de magia norte-americana foi fundada no século XVII.
It stands at the highest peak of Mount Greylock, where it is concealed from non-magic gaze by a variety of powerful enchantments, which sometimes manifest in a wreath of misty cloud.	3	Está situada no pico mais alto do Monte Greylock, onde permanece escondida dos olhos não-mágicos graças a uma série de encantamentos poderosos que, às vezes, manifestam-se como um denso nevoeiro.
Irish Beginnings	4	A origem irlandesa
Isolt Sayre was born around 1603 and spent her earliest childhood in the valley of Coomloughra, County Kerry, in Ireland.	5	Isolt Sayre nasceu no ano de 1603 e passou a primeira infância no vale de Coomloughra, no condado de Kerry, na Irlanda.
She was the offspring of two pure-blood wizarding families.	6	Ela descendia de duas famílias bruxas puro-sangue.
Her father, William Sayre, was a direct descendant of the famous Irish witch Morrigan, an Animagus whose creature form was a crow.	7	Seu pai, William Sayre, era descendente direto de Morrigan, a famosa bruxa irlandesa, uma animaga cuja forma animal era um corvo.
William nicknamed his daughter 'Morrigan' for her affinity for all natural things when she was young.	8	William apelidou a filha de "Morrigan" pela afinidade da menina, desde pequena, com todas as coisas da natureza.
Her early childhood was idyllic, with parents who loved her and were quietly helpful to their Muggle neighbours, producing magical cures for humans and livestock alike.	9	Essa fase da infância foi idílica, com pais que a amavam e ajudavam discretamente os vizinhos trouxas, produzindo curas mágicas tanto para humanos, quanto para animais.
However, at five years old, an attack upon the family home resulted in the death of both of her parents.	10	Aos cinco anos, Isolt ficou órfã quando um ataque à casa da família resultou na morte dos seus pais.
Isolt was 'rescued' from the fire by her mother's estranged sister, Gormlaith Gaunt, who took her to the neighbouring valley of Coomcallee, or 'Hag's Glen', and raised her there.	11	Ela foi "resgatada" do fogo por Gormlaith Gaunt, uma irmã que vivia afastada de sua mãe, e que a levou para um vale vizinho – Coomcallee, ou "Ravina das Bruxas" – e lá a criou.
As Isolt grew older she came to realise that her saviour was in reality her kidnapper and the murderer of her parents.	12	Mas Isolt, ao crescer, logo percebeu que sua salvadora era, na realidade, sua sequestradora e a assassina dos seus pais.
Unstable and cruel, Gormlaith was a fanatical pure-blood who believed that her sister's helpfulness to her Muggle neighbours was setting Isolt upon a dangerous path to intermarriage with a non-magical man.	13	Instável e cruel, Gormlaith era uma fanática sangue-puro e acreditava que o zelo da irmã pelos vizinhos trouxas colocava Isolt em um caminho perigoso, que levaria ao casamento com um homem não-mágico.
Only by stealing the child, Gormlaith believed, could their daughter be brought back to the 'right way': raised in the belief that as a descendant of both Morrigan and Salazar Slytherin she ought to associate only with pure-bloods.	14	Acreditava que somente roubando a sobrinha poderia recolocá-la no "caminho certo": ser criada ciente de que, por ser descendente de Morrigan e Salazar Slytherin, deveria se relacionar apenas com bruxos de sangue puro.
		Gormlaith fez de si mesma o modelo que acreditava ser o ideal para

Fonte: SDL Trados Studio

O alinhamento do original e da tradução de *Ilvermorny* foi feito para que fosse criada uma memória de tradução<sup>18</sup> que servisse de ajuda para o processo tradutório das demais escolas.

Para a tradução em si dos textos das escolas, foi usado um segundo SMT, o Wordfast Classic, uma ferramenta gratuita e que se configura como um suplemento do processador de texto da empresa Microsoft, o Word, e instalado no computador da proponente desta monografia.

Os textos foram transferidos e traduzidos pelo SMT Wordfast Classic. A memória oriunda do alinhamento do Trados serviu como banco de dados para a elaboração da tradução das demais escolas. Com um formato universal, esses dados, em extensão de arquivo .tmx (*translation memory exchange*), puderam ser transferidos para o SMT Wordfast Anywhere.

## 4.2 Análise de alguns elementos culturais contidos nos textos das escolas de bruxaria: percursos tradutórios e tradução comentada

A tradução comentada neste trabalho tem como proposta contemplar duas perspectivas: tecer comentários a respeito do processo de localização de um produto digital, o website

<sup>18</sup> Programas de computador específicos para armazenar os segmentos originais e traduzidos, buscando facilitar, padronizar e controlar a qualidade das traduções, formando o banco de dados (ou patrimônio) do tradutor, que poderá ser consultado em trabalhos futuros. (ESQUEDA e STUPIELLO, op. cit., p. 1764-1765)

Pottermore e os componentes linguístico-culturais contidos nas escolas de bruxaria nele veiculados.

De acordo com Zavaglia et al. (op. cit.), os comentários de uma tradução podem aparecer nas próprias obras de várias formas: em prefácios, posfácios, notas de rodapé, apresentação, introdução, etc., ajudando na compreensão da tradução. No entanto, na tradução e localização de textos contidos em websites, os recursos a comentários citados por Zavaglia et al. (op.cit.) não são passíveis de serem incorporados nesse suporte, devido às limitações de espaço e às características dos hipertextos.

Por conter hipertextos, texto ou conjunto de textos disponíveis, que só podem ser acessados por um computador, e que estão organizados de modo que se possa percorrê-los por meio de *links*, ou por relação entre seus elementos correlatos, e não sequencialmente, como um texto impresso, as traduções dos elementos linguístico-culturais foram resolvidas no interior do próprio conteúdo do texto, já que não há a possibilidade de uso de estratégias tradutórias de explicitação ou amplificação do texto com inserção de notas de rodapé, por exemplo. E, os comentários acerca de tais elementos não foram incorporados ao texto, sendo feitos por meio deste trabalho monográfico.

Com relação aos componentes linguístico-culturais, a tradução foi elaborada mantendo-se como base as escolhas vocabulares já pertencentes à tradução oficial das obras, conforme possível. O mundo de *Harry Potter* inclui um vocabulário rico e inédito, composto de muitos itens lexicais criados pela autora e já traduzidos, pela tradutora Lia Wyler, para os livros impressos. Por ser uma obra mundialmente conhecida, tais vocábulos já contam com uma tradução consagrada entre os fãs, sendo que um mero desvio nessas traduções causaria um impacto extremamente negativo a estes, já conhecedores das características envolvendo o mundo mágico de *Harry Potter*.

Além disso, buscou-se manter certa proximidade ao texto da escola *Ilvermorny*, já traduzido no site e alinhado pelo Trados, dando especial atenção ao mesmo espaço destinado ao conteúdo no site. O original e a tradução dessa escola encontram-se no Anexo A.

Como nem todos os excertos são passíveis de comentários, elencamos, a seguir, apenas aqueles em que são apresentados elementos culturais ou itens culturalmente marcados, como é o caso de nomes de instituições, nomes próprios e alguns nomes comuns. A tradução completa das escolas de bruxaria de pottermore.com encontra-se no Apêndice B desta monografia. Nos subtópicos seguintes, encontram-se o título da escola, um quadro contendo o excerto original e sua respectiva tradução realizada pela proponente desta monografia, com destaque a determinados elementos culturais em negrito, seguido dos comentários.

### 4.2.1 As traduções com seus respectivos comentários

A seguir, encontram-se os excertos escolhidos, suas traduções e seus respectivos comentários. A frase original e sua tradução estão dispostos em quadros, seguidos dos comentários.

#### 4.2.1.1 Wizarding Schools

Quadro 1 – Original e tradução do excerto 1

There are eleven long-established and prestigious wizarding schools worldwide, all of which are registered with the <b>International Confederation of Wizards</b> .
Existem 11 escolas de bruxaria há muito estabelecidas e de prestígio pelo mundo, todas elas registradas na <b>Confederação Internacional de Bruxos</b> .

Fonte: a autora

Como já destacado, buscou-se seguir as traduções das obras de *Harry Potter* adotadas pela tradutora Lia Wyler. A instituição *International Confederation of Wizards* já possui a tradução “Confederação Internacional de Bruxos” adotada por Wyler. Além disso, buscou-se seguir a tradução da escola *Ilvermorny*, já traduzida, e na qual as instituições já possuem tradução. Evitou-se manter o nome das instituições em inglês, com sua tradução entre parênteses, como é feito em publicações editoriais, já que o texto de websites tem limitadores de espaço e se mostram mais reduzidos para não dispersar o leitor (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013).

Quadro 2 – Original e tradução do excerto 2

The schools fear not only <b>Muggle</b> persecution, for it is a sad fact that at various times in their long histories, all of these institutions have been buffeted by the effects of wizard wars, and of hostile attention from both the foreign and domestic magical communities (it is not only in Britain that the education of magical youth has been subject to Ministry interference or pressure).
As escolas não temem apenas a perseguição de <b>trouxas</b> , visto que é um triste fato constatar que em vários momentos de suas longas histórias todas essas instituições foram atingidas pelos efeitos das guerras dos bruxos, e pela atenção hostil de comunidades mágicas estrangeiras e domésticas (não é apenas na Grã-Bretanha que a educação mágica dos jovens está sujeita à interferência ou pressão do Ministério).

Fonte: a autora

A palavra “Muggle”, cuja tradução é “trouxa” é grafada em inglês em letra maiúscula. Optou-se aqui por utilizar a palavra traduzida no plural, para enfatizar a população trouxa, grafado com letra minúscula, uma vez que a palavra é um substantivo comum e assim utilizada na tradução de Lia Wyler para os livros.

Quadro 3 – Original e tradução do excerto 3

As a general rule, magical schools tend to be situated in landlocked, mountainous areas (although there are notable exceptions, as will be seen), as such regions are difficult for Muggles to access, and easier to defend from <b>Dark</b> wizards.
---

Como regra geral, as escolas de magia tendem a estar situadas em áreas montanhosas e sem acesso ao mar (embora haja exceções notáveis, como será visto adiante), pois tais regiões são de difícil acesso aos trouxas e mais fáceis de serem defendidas dos bruxos das <b>trevas</b> .
---

Fonte: a autora

Assim como ocorre com *Muggle*, que representa um substantivo comum, a tradução de *Dark* também foi grafada com letra minúscula, este se tratando de um adjetivo, e assim utilizado na tradução de Lia Wyler para os livros.

#### 4.2.1.2 Beauxbatons Academy of Magic

Quadro 4 – Original e tradução do excerto 4

Beauxbatons Academy has a preponderance of French students, though Spanish, Portuguese, Dutch, Luxembourgiens and Belgians also attend in large numbers (both Beauxbatons and Durmstrang have a larger <b>studentship</b> than Hogwarts).
---

A Academia Beauxbatons tem uma preponderância de alunos franceses, embora sejam muitos os alunos espanhóis, portugueses, holandeses, luxemburgueses e belgas (tanto Beauxbatons quanto Durmstrang concedem mais <b>bolsas de estudos</b> que Hogwarts).
---

Fonte: a autora

Apesar do termo *studentship* referir-se à variante do inglês britânico (NEUFELDT et al., 2002, p. 1330), sendo *scholarship* mais recorrente no inglês americano, utilizou-se a tradução “bolsas de estudos”, sem qualquer alusão a marcas regionais ou dialetais. Embora perceba-se que esta escola, situada na França, tenha, possivelmente, como propósito chamar a atenção do fã europeu para a obra de J.K. Rowling, relata-se que a opção “bolsas de estudos” não faz alusão, na tradução, aos fãs desse continente, tornando-se uma tradução mais global que direcionada para uma determinada localidade.

Quadro 5 – Original e tradução do excerto 5

Apart from the Flamels, famous ex-students of Beauxbatons include Vincent Duc de Trefle-Picques, who escaped the **Terror** by casting a concealment charm on his neck and pretending that his head had already been cut off; Luc Millefeuille, the infamous pastry-maker and Muggle-poisoner, and Fleur Delacour, who fought in the world-famous Battle of Hogwarts and was awarded medals of bravery from both the French and British Ministries of Magic.

Além dos Flamel, os ex-alunos famosos de Beauxbatons incluem Vincent Duc de Trefle-Picques, que escapou do **Terror** lançando um feitiço de ocultação no seu pescoço e fingindo que sua cabeça já estava decapitada; Luc Millefeuille, o infame confeitoiro e envenenador de trouxas; e Fleur Delacour, que lutou na mundialmente famosa Batalha de Hogwarts e recebeu medalhas por sua bravura dos Ministérios da Magia francês e britânico.

Fonte: a autora

Por se tratar de um período sombrio da história bruxa, que se passou na França entre 1793 e 1794, *Terror* foi mantido com letra maiúscula na tradução para o português. Caso essa tradução pudesse ser publicada no próprio site Pottermore, a palavra “Terror” poderia se tornar um hiperlink para que o fã fosse remetido a outra página, com a explicação completa sobre esse período, como em [https://en.wikipedia.org/wiki/Reign\\_of\\_Terror](https://en.wikipedia.org/wiki/Reign_of_Terror), aludindo ao que Sandrini (2008), Pym (2010), Fernandez Costales (2010), Fouces (2012), Jiménez-Crespo (2013) tratam acerca da adequação linguístico-cultural de websites.

Quadro 6 – Original e tradução do excerto 6

**Headmistress** Olympe Maxime is (in spite of her protestations to the contrary) half-giantess; brilliant, elegant and undeniably awe-inspiring.

A **Diretora** Olímpia Maxime é (apesar de seus protestos em contrário) meio-giganta, brilhante, elegante e inegavelmente inspiradora.

Fonte: a autora

A palavra “Diretora” foi mantida com letra maiúscula por designar função ou cargo, embora se trate mais de uma convenção social que linguística.

#### 4.2.1.3 Castelobruxo

Quadro 7 – Original e tradução do excerto 7

[Cass - tell - o - broo - shoo]



[Cass - tell - o - bru - xo]
------------------------------

Fonte: a autora

Em todos os nomes das escolas, a autora usa essa separação de sílabas para direcionar o internauta à forma correta de se pronunciar o nome da escola, porém, ela não usa símbolos fonéticos da língua inglesa, sendo assim, optou-se por manter a mesma lógica, apenas adequando-os para a língua portuguesa.

Quadro 8 – Original e tradução do excerto 8

The Brazilian school for magic, which takes students from all over South America, may be found hidden deep within the <b>rainforest</b> .
---

A escola brasileira de magia, que aceita alunos de toda América do Sul, fica escondida no meio da <b>Floresta Amazônica</b> .
---

Fonte: a autora

A palavra *rainforest* pode ser traduzida como “floresta tropical”. No entanto, optou-se por utilizar uma tradução mais específica e de acordo com os preceitos da localização, que, para Dunne (2015), significa adequar um texto a determinadas localidades: “Floresta Amazônica”. O motivo para essa escolha foi devido ao local da escola, que se situa na própria Floresta Amazônica, como pode ser verificado no site [pottermore.com](http://pottermore.com), mais especificamente no mapa de todas as escolas, que inclui a escola Castelobruxo (Figura 5). Traduzindo *rainforest* dessa forma, acredita-se possibilitar aos fãs brasileiros uma proximidade maior com o texto, adaptando-o para a cultura-alvo, conforme retratado pelos autores estudados Sandrini (2008), Pym (2010), Fernandez-Costales (2010), Fouces (2012), Jiménez-Crespo (2013) e, como dissemos, Dunne (2015).

Quadro 9 – Original e tradução do excerto 9

Both building and grounds are protected by the <b>Caipora</b> , small and furry spirit-beings who are extraordinarily mischievous and tricky, and who emerge under cover of night to watch over the students and the creatures who live in the forest.
--

Tanto o edifício quanto os terrenos são protegidos pelos <b>Caiporas</b> , entidades pequenas e peludas que são extraordinariamente maliciosas e traiçoeiras, e que aparecem ao abrigo da noite para proteger os alunos e as criaturas que vivem na floresta.
---

Fonte: a autora

Embora a autora não faça distinção de quantidade de Caipora, manteve-se no plural devido às menções ao longo do texto feitas no plural sobre a criatura. No caso das Caiporas, também poderia haver um hiperlink direcionando o fã a alguma página com a explicação mais aprofundada do que são essas criaturas do folclore brasileiro: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Caipora>

Quadro 10 – Original e tradução do excerto 10

Former Castelobruxo Headmistress Benedita Dourado was once heard to laugh heartily, on an exchange visit to Hogwarts, when Headmaster Armando Dippet complained of Peeves the **poltergeist**.

Certa vez, ouviu-se a antiga Diretora do Castelobruxo, Benedita Dourado, rindo com entusiasmo em uma visita de intercâmbio à Hogwarts, quando o Diretor Armando Dippet reclamou do Pirraça, o **poltergeist**.

Fonte: a autora

Na tradução oficial das obras de Potter, a palavra *poltergeist* foi mantida no original para que fosse feita uma distinção entre os fantasmas que viviam no castelo e Pirraça, que é um fantasma travesso que gostava de pregar peças nas pessoas. Sendo assim, foi mantido aqui a palavra no original.

Quadro 11 – Original e tradução do excerto 11

Castelobruxo students wear bright green robes and are especially advanced in both **Herbology and Magizoology**; the school offers very popular exchange programmes for European students\* who wish to study the magical flora and fauna of South America.

Os estudantes do Castelobruxo usam vestes verde brilhante e possuem conhecimentos avançados em **Herbologia e Magizoologia**; a escola oferece um programa muito popular de intercâmbio para alunos europeus\* que desejam estudar a fauna e a flora mágicas da América do Sul.

Fonte: a autora

Herbologia e Magizoologia são nomes de áreas de especialidade e suas traduções mantiveram-se com inicial maiúscula. Ambas já foram traduzidas por Lia Wyler, a primeira nas obras de *Harry Potter* e a segunda no livro *Animais Fantásticos e Onde Habitam*.

Quadro 12 – Original e tradução do excerto 12

Castelobruxo has produced a number of famous ex-students, including one of the world's most famous **potioneers**, Libatius Borage (author of, among other works, *Advanced Potion-*

*Making, Asiatic Anti-Venoms and Have Yourself a Fiesta in a **Bottle!***), and João Coelho, Captain of the world-renowned Quidditch team the Tarapoto Tree- Skimmers.

Castelobrujo conseguiu formar diversos alunos famosos, incluindo um dos mais prestigiados **pocionistas**, Libatius Borage (autor de, dentre outros trabalhos, Estudos Avançados no Preparo de Poções, Antivenenos Asiáticos e Faça uma Festa no **Frasco!**) e João Coelho, capitão do time de quadribol mundialmente famoso, o Rasa-Árvores de Tarapoto.

Fonte: a autora

A palavra *potioneer* designa uma profissão no mundo bruxo, cujo profissional é um criador/”fazedor” de poções. Não há incidência dessa palavra em *Harry Potter* e em nenhum material oficial traduzido, por isso, adotou-se a estratégia de criação de uma palavra. Para a criação dessa palavra, foram analisados os sufixos indicadores de profissões para determinar a tradução mais adequada ou sonora (-ista, -eiro, -dor, como em dentista, enfermeiro ou construtor etc.). Assim, foi escolhido o sufixo -ista que mais combinou com poção, ficando, assim, “pocionista”.

Das obras de Libatius Borage, apenas *Advanced Potion-Making* possui tradução oficial, as demais precisaram ser traduzidas. Em *Have Yourself a Fiesta in a Bottle!*, optou-se traduzir *bottle* por frasco, para que houvesse uma referência aos materiais usados no preparo de poções (há ocorrências nas obras traduzidas por Lia Wyler pelo uso de “frascos” quando se trata de poções).

Na obra *Quadribol Através dos Séculos (Quidditch Through the Ages)* de J. K. Rowling, todos os times de quadribol estão em inglês, com a tradução entre parênteses. Como já dito, a web é um meio que impossibilita tal estratégia de tradução por questões de espaço, sendo assim, optou-se, nesse caso, manter apenas a tradução do nome do time, principalmente por esse time ser mencionado na escola brasileira.

Como não houve a possibilidade da criação de uma página para hospedar as traduções feitas das escolas de bruxaria de pottermore.com, realizou-se a “simulação” da publicação da tradução das escolas. Para fins de ilustração, acoplou-se a tradução direta no próprio navegador de uma das escolas para que se possa visualizar o produto final. A seguir, a captura de tela do site original e a sua respectiva tradução.

Figura 9 – Captura de tela da escola Castelobrujo no site Pottermore.com

WIZARDING WORLD | Pottermore

WRITING BY J.K. ROWLING EXPLORE THE STORY FANTASTIC BEASTS CURSED CHILD FEATURES NEWS BOOK CLUB SORTING SHOP

## Castelobruxo

By J.K. Rowling

[Cass - tell - o - broo - shoo]

The Brazilian school for magic, which takes students from all over South America, may be found hidden deep within the rainforest. The fabulous castle appears to be a ruin to the few Muggle eyes that have ever fallen upon it (a trick shared by Hogwarts; opinion is divided on who got the idea from whom). Castelobruxo is an imposing square edifice of golden rock, often compared to a temple. Both building and grounds are protected by the Caipora, small and furry spirit-beings who are extraordinarily mischievous and tricky, and who emerge under cover of night to watch over the students and the creatures who live in the forest. Former Castelobruxo Headmistress Benedita Dourado was once heard to laugh heartily, on an exchange visit to Hogwarts, when Headmaster Armando Dippet complained of Peeves the poltergeist. Her offer to send him some Caipora for the Forbidden Forest 'to show you what trouble really is' was not accepted.

Fonte: <https://www.pottermore.com/collection-episodic/wizarding-schools>

Figura 10 – Captura de tela da escola Castelobruxo traduzida pela opção “Inspeccionar” do navegador

WIZARDING WORLD | Pottermore

HISTÓRIAS DE J.K. ROWLING EXPLORE A HISTÓRIA ANIMAIS FANTÁSTICOS CRIANÇA AMALDIÇOADA CURIOSIDADES NOVIDADES CLUBE DO LIVRO SELEÇÃO LOJA

## Castelobruxo

Por J.K. Rowling

[Cass - tell - o - bru - xo]

A escola brasileira de magia, que aceita alunos de toda América do Sul, fica escondida no meio da Floresta Amazônica. O fabuloso castelo aparenta ser uma ruína aos poucos olhares trouxas que já o viram (um truque compartilhado por Hogwarts; várias são as opiniões sobre quem teve a ideia). Castelobruxo é um imponente edifício quadrado de rocha dourada, muitas vezes comparado a um templo. Tanto o edifício quanto os terrenos são protegidos pelos Caiporas, entidades pequenas e peludas extraordinariamente maliciosas e traiçoeiras, e que, aproveitando-se da escuridão noturna, aparecem para proteger os alunos e as criaturas que vivem na floresta. Certa vez, ouviu-se a antiga Diretora do Castelobruxo, Benedita Dourado, rindo com entusiasmo em uma visita de intercâmbio à Hogwarts, quando o Diretor Armando Dippet reclamou do Pirraça, o poltergeist. A sua oferta em enviar a ele alguns Caiporas para a Floresta Proibida “para lhe mostrar o que é um problema de verdade” não foi aceita.

Fonte: <https://www.pottermore.com/collection-episodic/wizarding-schools>

It was one of these trips that **Bill** Weasley’s parents could not afford, causing his disappointed **penfriend** at Castelobruxo to send him something nasty in the post.

Foi uma dessas viagens que os pais de **Gui** Weasley não puderam pagar, fazendo com que sua **amiga correspondente** do Castelobruxo ficasse chateada e lhe mandasse algo desagradável pelo correio.

Fonte: a autora

Na frase *causing his disappointed **penfriend** at Castelobruxo*, não há nenhum indicativo do sexo da pessoa com quem Gui Weasley se correspondia, no entanto, há uma passagem no livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo* em que essa estudante brasileira é mencionada.

Sei que há outras, mas nunca encontrei ninguém que estudasse nelas. Gui teve uma correspondente em uma escola no Brasil... isto foi há anos... e ele quis ir para lá numa viagem de intercâmbio, mas mamãe e papai não tiveram dinheiro para bancar a viagem. A moça ficou toda ofendida quando ele disse que não ia e mandou para ele um chapéu enfeitado. As orelhas dele murcharam. (ROWLING, 2000, p. 71)

Bill foi adaptado para Gui na tradução oficial das obras e manteve-se aqui da mesma forma.

#### 4.2.1.4 Uagadou

Quadro 14 – Original e tradução do excerto 14

Although Africa has a number of smaller wizarding schools (for advice on locating these, [see here](#)), there is only one that has stood the test of time (at least a thousand years) and achieved an enviable international reputation: Uagadou.

Embora a África tenha um número menor de escolas de bruxaria (para saber como localizá-las, [clique aqui](#)) há apenas uma que passou no teste do tempo (pelo menos mil anos) e alcançou uma reputação internacional invejável: Uagadou.

Fonte: a autora

Novamente, aqui está uma oportunidade de inserir um hiperlink caso o texto fosse publicado no site. No texto original, o hiperlink “see here” direciona o fã à página introdutória de *Wizarding Schools*. Caso houvesse a possibilidade de se ter um site em português, o mesmo aconteceria, havendo um hiperlink direcionando para “Escolas de Bruxaria”.

#### 4.2.1.5 Mahoutokoro

Quadro 15 – Original e tradução do excerto 15

The ornate and exquisite palace of Mahoutokoro is made of **mutton-fat jade**, and stands on the topmost point of the ‘uninhabited’ (or so Muggles think) volcanic island of Minami Iwo Jima.

O ornamentado e elegante palácio de Mahoutokoro é feito de **jade branca** e fica no ponto mais alto da inabitada (o que os trouxas pensam) ilha vulcânica de Minami Iwo Jima.

Fonte: a autora

*Mutton-fat jade* é um tipo de jade muito conhecido na China, que tem uma cor esbranquiçada. Como não há uma tradução exata desse termo, optou-se por “jade branca” para que haja um distanciamento do tipo comum e mais conhecido de jade, que é o verde.

#### 4.2.2 Comentários gerais sobre os desafios tradutórios

Um dos primeiros desafios enfrentados ao traduzir as escolas de pottermore.com foi a impossibilidade de notas de rodapé ou até mesmo explicitações no texto traduzido. As explicitações foram descartadas já que a tradução foi espelhada na escola *Ilvermorny*, seguindo, sempre que possível, o número aproximado de palavras usadas, para evitar que a tradução ficasse muito extensa ou muito desigual do texto original, além de demandar contínuas consultas à obra *Harry Potter* já traduzida por Lia Wyler.

Outra grande dificuldade dessa tradução comentada foram os comentários em si. Como não existem muitos estudos abordando essa temática e também não há nenhum estilo padronizado de comentários, principalmente no âmbito da localização, isso fez com que o objetivo fosse ainda mais trabalhoso. Ao longo de toda a tradução, as questões “o que comentar” e “em que momento comentar” também apresentaram dúvidas no decorrer deste trabalho.

Para ajudar um pouco nesses desafios, foi necessário estabelecer um padrão de tradução, como, por exemplo, manter os vocábulos já traduzidos nos livros, uma vez que estes já são consagrados entre os fãs; manter a mesma base de número de palavras com a tradução de *Ilvermorny* para que não houvesse discrepância em questão de tamanho do texto traduzido com o original, o que poderia implicar em problemas quando tal texto fosse transferido para a web (esse foi o motivo para a necessidade de alinhamento no Trados do texto original e tradução de *Ilvermorny*, para que pudéssemos enxergar melhor essas limitações); não se distanciar muito do texto de partida, padrão também seguido na tradução da escola *Ilvermorny*.

No site *pottermore.com*, constantemente ocorrem atualizações, mudança no layout, etc. Para isso, foi necessário fazer o mapeamento do site, outro ponto problemático, já que para tal mapeamento é necessário um conhecimento adicional no manejo de tecnologias. Essa atividade mostrou-se necessária no decorrer deste trabalho, simulando, assim, a dificuldade real que um tradutor teria ao traduzir todo o site, ou seja, mostrando a necessidade de o tradutor adquirir uma competência instrumental e tecnológica ligada à web.

Outro ponto importante em relação às competências que devem ser adquiridas é que, em alguns casos, o conhecimento em criação de páginas da web também se mostra necessário, além da competência social, que une o tradutor a outros profissionais, neste caso webmasters e web designers. Para este trabalho, a equipe de *Pottermore.com* foi contatada para conceder a autorização de divulgação das traduções. O objetivo inicial era que as traduções produzidas por meio deste trabalho pudessem ser divulgadas no site *Pottermore*, para que fãs brasileiros pudessem ter acesso às escolas de bruxaria traduzidas. Tal autorização foi negada pela equipe responsável do site.<sup>19</sup> Outra opção que se cogitou seria a possível divulgação das traduções em um site acadêmico, que também foi negado pelos responsáveis do *Pottermore*. Mas, caso essa última autorização tivesse sido concedida, seria necessário criar uma página na web para a exibição das traduções, mais uma competência que a tradutora deveria ter para executar o proposto no trabalho. A necessidade de agregar mais conhecimentos e competências na área de localização é grande, apenas os conhecimentos linguístico-culturais, muitas vezes, mostram-se insuficientes para atingir total autonomia no desenvolvimento do trabalho.

#### **4.3 Breve relato da cronologia da produção das traduções**

A tradução e a tradução comentada das escolas de bruxaria do site *pottermore.com* formam a temática principal deste trabalho, além do foco na localização de websites.

Primeiramente, procedeu-se à leitura dos textos referentes às escolas e, na sequência, sobre a literatura que versa sobre a tradução e localização. Após isso, realizou-se a captura do mapa do site, o alinhamento da escola *Ilvermorny*, utilizando-se o SMT Trados, e, já com o banco de dados, produziu-se a tradução das escolas por meio do SMT *Wordfast Classic*. O manuseio das tecnologias foi relativamente rápido, já que a proponente da monografia havia cursado disciplinas para esse fim no Curso de Tradução.

---

<sup>19</sup> O pedido de autorização para divulgação das traduções deste trabalho foi feito por e-mail à equipe responsável pelo *Pottermore*. As capturas de tela do contato com a equipe encontram-se no Apêndice D.

A tradução iniciou-se em meados de dezembro de 2017, logo após o projeto da pesquisa ter sido finalizado e entregue.

No início de 2018, a tradução foi retomada, dessa vez com um olhar um pouco mais detalhado, havendo, assim, correção de erros e escolhas diferentes do que já havia sido traduzido.

No começo do primeiro semestre letivo de 2018, a tradução já estava finalizada. Logo em seguida, para melhor visualização e comparação da tradução com original, foi feita uma tabela com três colunas no Word contendo original, tradução e comentários. Os comentários começaram a ser desenvolvidos entre o fim de março e início de abril e corrigidos no início de maio.

Como não há, na literatura dos Estudos da Tradução, parâmetros para a tradução comentada de websites, a produção dos comentários demorou mais que a própria tradução. O mês de maio foi dedicado à revisão final da tradução e dos comentários. Logo após a finalização, a tradução com os comentários, antes apresentada em uma tabela com três colunas, passou a uma tabela com duas linhas, e os comentários foram apresentados separadamente, com o intuito de melhorar a visualização.

A tradução do texto de Dunne (2015), embora não tenha sido objeto de uma tradução comentada, também trouxe desafios, principalmente quanto aos termos técnicos relacionados às novas tecnologias que envolvem a localização de produtos e serviços digitais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O objetivo desta pesquisa foi traduzir, do inglês para o português do Brasil, parte do website [pottermore.com](http://pottermore.com), ou, mais especificamente, as escolas de bruxaria que nele se encontram, com o intuito de analisar os aspectos linguístico-culturais que mais demandaram



adaptação. Além disso, buscou-se compreender as especificidades de um produto digital que já é apresentado em outros suportes, como livros, cinema, videogame etc.

Depois de produzida, a tradução recebeu comentários que elucidam os problemas encontrados e as soluções propostas, levando em consideração as características do suporte digital, que é o website. Além da tradução comentada, outro objetivo estabelecido foi traduzir o texto de Keiran Dunne, intitulado *Localization*, para melhor fundamentar o tema abordado, a localização.

Este trabalho mostrou que a localização de um conteúdo de website difere-se da tradução de suportes tradicionais devido à necessidade de o tradutor ter conhecimentos adicionais no manejo de tecnologias para a realização dessa tarefa, como conhecimento em criação de páginas da web e mapeamento de websites. Pode-se concluir que apenas o conhecimento linguístico-cultural, muitas vezes, não é suficiente para a realização da tarefa de traduzir um website, sendo necessário agregar conhecimentos adicionais àqueles já atribuídos ao tradutor de textos “convencionais”.

Por fim, vale ressaltar que este trabalho, ainda que modestamente, mostra-se inédito, pois, além da tradução de parte de um website visitado por muitos fãs do Brasil e sem tradução para a língua portuguesa e outras línguas, trata de um tema que não encontra a necessária ressonância no contexto acadêmico dos Estudos da Tradução. Espera-se, ainda, que esse trabalho possa contribuir com futuras pesquisas na área de localização de website e na tradução comentada desse tipo de material.

## REFERÊNCIAS

- DUNNE, K. J. Localization. **The Routledge encyclopedia of translation technology**, p. 550-562, 2015.
- ESQUEDA, M. D.; STUPIELLO, E. N. A. Tecnologias e formação de tradutores. **Domínios de Lingu@gem**, v. 11, n. 5, p. 1764-1781, 2017.

ESSELINK, B. The Evolution of Localization, In: A. Pym, A. Perekrestenko and B. Starink (eds) **Translation Technology and its Teaching**, Tarragona: Intercultural Studies Group, p. 21–30. 2006.

FERNÁNDEZ COSTALES, A. F. **Traducción, localización e internacionalización. El caso de las páginas web universitarias**. 2010. Tese de Doutorado. Universidad de Oviedo.

FOUCES, O. D. Alguns elementos para uma didática da tradução de conteúdos para a internet. **Abehache**, p. 25, 2012.

FUCHS, A. M. S.; FRANÇA, M. N.; PINHEIRO, M. S. F. **Guia para normalização de publicações técnico-científicas**. Uberlândia: Edufu, 2013.

GOUADEC, D. **Translation as a Profession**. John Benjamins Publishing, 2007.

HARCZ, D. B. Taking liberty as a translator. **Multilingual**, Sandpoint, Idaho: Multilingual Computing Inc., v. 27, n. 1, p. 23-25, January/March, 2016.

JIMÉNEZ-CRESPO, M. **Translation and web localization**. Londres & Nova York: Routledge, 2013.

NEUFELDT, V. et al. (Ed.). **Webster's new world dictionary**. Simon and Schuster, 2002.

NORD, C. **Functionalist Approaches Explained**, Manchester: St Jerome. 1997.

PIUCCO, N. Línguas, Poetas e Bacharéis — Uma crônica da tradução no Brasil. **Belas Infieis**, v. 1, n. 1, p. 247-252, 2012.

PYM, A.; WINDLE, K. Website Localization. In: Malmkjaer, Kirsten & Windle, Kevin, editors. **The Oxford Handbook of Translation Studies**. Oxford, New York: Oxford University Press, 2011.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Cálice de Fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

\_\_\_\_\_. **Pottermore**. 2012. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/>>. Acesso em: 25/10/2017.

SANDRINI, P. Localization and Translation. **LSP Translation Scenarios**, v. 2, p. 167-191, 2008.

\_\_\_\_\_. Website Localization and Translation. In: EU-High Level Scientific Conference Series, MuTra 2005. **Challenge of Multidimensional Translation: Conference Proceedings**. 2005. Disponível em: <[http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_Sandrini\\_Peter.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Sandrini_Peter.pdf)>. Acesso em: 09/10/2017.

UREN, E.; HOWARD, R.; PERINOTTI, T. **Software Internationalization and Localization: An Introduction**, New York: Van Nostrand-Reinhold. 1993.

WILLIAMS, J.; CHESTERMAN, A. “**The MAP: a beginner’s guide to doing research in Translation Studies**”. Manchester: St. Jerome, 2002.

YI, C. No padding is sexy now. **Multilingual**, Sandpoint, Idaho: Multilingual Computing Inc., v. 29, n. 2, p. 65-66, February/March, 2018.

ZAVAGLIA, A.; RENARD, C.; JANCZUR, C. A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção. In: **Aletria**, Belo Horizonte, v.25, nº 2, p. 331-342, 2015.

## APÊNDICE A – MAPA DO SITE POTTERMORE.COM

Texto do site Pottermore. A proponente deste trabalho não se responsabiliza pela escrita do conteúdo que se apresenta abaixo.

### **Mapa do Site pottermore.com**

Informações sobre contato:

Por publicação: Pottermore Limited, PO Box 7828, London W1A 4GE, Reino Unido

Por email: [info@support.pottermore.com](mailto:info@support.pottermore.com)

Por telefone: +44 (0) 845 366 0120

Informações sobre a publicadora do site:

#### **Nome / Editor da Empresa:**

Pottermore Limited

#### **Escritório:**

Devonshire House, 1 Devonshire Street, Londres W1W 5DR, Reino Unido

#### **Endereço comercial:**

PO Box 7828, Londres W1A 4GE, Reino Unido

#### **Número de registro da empresa:**

06979090

#### **Número de registro de IVA (Imposto sobre Valor Acrescentado):**

980826881

#### **Número de registro da ICO (*Initial Coin Offering*):**

Z2535777

#### **Total Capital Social Emitido:**

Uma ação de uma libra esterlina (GBP 1)

#### **Diretor / Representante da publicação:**

Susan L. Jurevics, CEO da Pottermore Limited

Última atualização do site: 22 de setembro de 2016

### Estrutura da Página em contexto geral:

O site é desenvolvido pela **Pottermore Limited** juntamente com a autora J.K. Rowling onde procura propagar a cultura desenvolvida em seus livros de maneira atraente em uma digital e interativa. O site contém histórias escritas pela autora que não se encontram em sua obra original, também jogos que podem ser explorados pelos fãs ou “potterhead”\_como geralmente são conhecidos. Além de novidades sobre novos projetos da autora, podem ser adquiridos os livros já lançados.

A dificuldade inicial encontrada para tradução do site seria o fato de ser desenvolvido por um estúdio em parceria com a autora. Uma vez que existem os direitos de propriedade intelectual, também haveria problemas pois teríamos que modificar estruturalmente o site como: documentos e textos, que são constantemente atualizados, incluindo os jogos e outras imagens personalizadas do site. Porém, levando em consideração apenas a parte textual do site, que é fixa e com pouca modificação, acredito que poderiam ser traduzidos e incorporados.

Para mais informações incluindo termos legais a estrutura do site segue o link abaixo:  
<https://www.pottermore.com/about/terms>

#### ❑ HOME PAGE:

Estruturado em framework **bootstrap** (disponibiliza recursos, estilos e templates para configuração da página HTML) estilizado em **CSS** (Cascading Style Sheets) contém uma apresentação em painel com apresentação em imagens que direciona a uma página específica com o tema retratado. As imagens são identificadas na página no servidor de hospedagem, mas não influenciam na tradução.

Um menu no canto superior esquerdo exibe mais opções do site: “Writing by J.K. Rowling”, “Explore the Story”, “Fantastic Beasts”, “Cursed Child”, “Reatures”, “News”, “Book Club”, “Sorting” e “Shop”.

#### ❑ WRITING BY J.K. ROWLING:

São contos escritos pela autora inspirados em sua obra original contendo personagens e seres místicos do livro, curiosidades sobre o universo entre outros. O texto é inserido diretamente na página sendo possível editar os parágrafos presentes em cada divisão da página.

Dentro desta página possuímos subpáginas que direcionam para outras **Collection** (que são páginas específicas ao tema relacionado), temos:

- [Quidditch World Cup 2014](#)
  - [History of the Quidditch World Cup](#)
  - [Daily Propher reports](#)
  - [Final live report](#)
- [Illuminary School of Witchcraft and Wizardry](#)
- [History of Magic in North America](#)
- [The Potter Family](#)
- [How the wizarding world works](#)
  - [Colours](#)
  - [Dementors and Chocolate](#)
  - [Floo Powder](#)
  - [Hatstall](#)
  - [Illness and Disability](#)
  - [Measurements](#)
  - [Naming Seers](#)
  - [Order of Merlin](#)
  - [Pure-Blood](#)
  - [Secret Keeper](#)
  - [Technology](#)
  - [Wand Cores](#)
  - [Wand Lengths & Flexibility](#)
  - [Wand Woods](#)
- [Magical transportation](#)
  - [Firebolt](#)
  - [The Floo Network](#)
  - [Floo Powder](#)

- [Portkeys](#)
- [The Hogwarts Express](#)
- [The Knight Bus](#)
- [Magical places](#)
  - [Azkaban](#)
  - [Wizarding Schools](#)
  - [Chamber of Secrets](#)
  - [Cokeworth](#)
  - [The Great Lake](#)
  - [King's Cross Station](#)
  - [Platform Nine and Three-Quarters](#)
  - [The Leaky Cauldron](#)
- [Wizarding Schools](#)
- [Porkeys](#)
- [Chamber of Secrets](#)
- [The Sword of Gryffindor](#)
- [Time-Turner](#)
- [The magical Congresso of the United State of America](#)

#### ❑ EXPLORE THE STORY:

Contém um jogo relacionado ao universo de Hogwarts e também outras subpáginas: “Characters”, “Locations”, “Creatures”, “Spells and charms” e “Magical objects”:

- [Horgwarts](#)
- [Characters](#)
  - [Gryffindors](#)
  - [Ravenclaws](#)
  - [Characters from Fantastic Beasts](#)
    - [Newt Scamander](#)
    - [Tina Goldstein](#)
    - [Queenie Goldstein](#)
    - [Jacob Kowalski](#)
    - [Seraphina Picquery](#)
    - [Credence Barebone](#)
    - [Mary Lou Barebone](#)
    - [Modesty Barebone](#)
    - [Chastity Barebone](#)
    - [Gnarlak](#)
    - [Henry Shaw Sr](#)
    - [Langdon Shaw](#)
    - [Mr Abernathy](#)
    - [Albus Dumbledore](#)
  - [Hufflepuffs](#)
  - [Slytherins](#)
  - [Professors](#)
  - [Death Eaters](#)
  - [Aurors](#)
  - [Families](#)
  - [International Wizards](#)

- [Ministry of Magic employees](#)
- [Members of The Order of the Phoenix](#)
- [Locations](#)
  - [Hogwarts](#)
  - [Diagon Alley](#)
  - [Malfoy Manor](#)
  - [Number Twelve, Grimmauld Place](#)
  - [The Burrow](#)
  - [Number Four, Privet Drive](#)
  - [The Ministry of Magic](#)
  - [St Mungo's Hospital](#)
  - [Godric's Hollow](#)
  - [King's Cross](#)
  - [Shell Cottage](#)
  - [Azkaban](#)
  - [Knockturn Alley](#)
  - [Hogsmeade](#)
  - [The Lovegood House](#)
  - [Little Hangleton Graveyard](#)
  - [The Riddle House](#)
  - [Ollivanders](#)
  - [Madam Malkin's Robes for All Occasions](#)
  - [Flourish and Blotts](#)
  - [Wesleys Wizard Wheezes](#)
  - [The Great Hall](#)
  - [Gringotts](#)
  - [Durmstrang Institute](#)
  - [Beauxbatons Academy](#)
  - [The Three Broomsticks](#)
  - [The Shrieking Shack](#)
  - [Borgin and Burkes](#)
  - [The Leaky Cauldron](#)
  - [Gryffindor common room](#)
  - [Hufflepuff common room](#)
  - [Ravenclaw common room](#)
  - [Slytherin common room](#)
  - [The Owlery](#)
  - [Hagrid's hut](#)
  - [The Forbidden Forest](#)
  - [Dumbledore's office](#)
  - [Snape's office](#)
  - [Honeydukes](#)
- [Creatures](#)
  - [Hippogriffs](#)
    - [Professor Kettleburn](#) by Rowling
    - [Extract](#) "I'm dying!"
    - [Extract](#) "Good man, Harry!"
  - [Dragon](#)
    - [Extract](#) "Hagrid – what's that?"
    - [Extract](#) "And still they ..."

- [Extract](#) “Cedric, said Harry ...”
- [Phoenixes](#)
  - [Wand Cores](#) by Rowling
- [Merpeople](#)
  - [Extract](#) “The merpeople had greyish ...”
  - [The Great Lake](#) by Rowling
- [Boggarts](#)
  - [Boggart](#) by Rowling
  - [Extract](#) “As Professor Lupin ...”
  - [Extract](#) “The wardrobe burst open ...”
  - [Remus Lupin](#) by Rowling
  - [Extract](#) “R-r-riddikulus!”
- [Basilisks](#)
  - [Chamber of Secrets](#) by Rowling
  - [Extract](#) “It was a page torn from ...”
  - [Extract](#) “Let’s match the ...”
- [Dementors](#)
  - [Dementors and Chocolate](#) by Rowling
  - [Patronus Charm](#) by Rowling
  - [Extract](#) "But what ARE Dementoids?..."
  - [Feature](#) "Everything you need to know about the Dementors' Kiss"
  - [Azkaban](#) by Rowling
  - [Features](#) "Why Dementors are the scariest magical creatures"
- [Giants](#)
  - [Extract](#) "And you found them?..."
  - [Extract](#) "Hagrid, when you say "brother"..."
- [Goblins](#)
  - [The Sword of Gryffindor](#) by Rowling
  - [Extract](#) "Right", said Harry..."
- [Pixies](#)
  - [Extract](#) "The pixies is mostly found in Cornwall..."
  - [Feature](#) "Behind th scenes"
  - [Gilderoy](#) Lockhart
  - [Extract](#) "I must ask you not to scream..."
- [Acromantula](#)
  - [Extract](#) "The Acromantula is a monstrous ..."
  - [Extract](#) "Well, it's this gigante spider..."
- [Unicorns](#)
  - [Extract](#) "The unicorn is a beautiful beast..."
  - [Wand Cores](#) by Rowling
  - [Extract](#) "The centaur didn't answer..."
- [Sphinxes](#)
  - [Extract](#) "The Egyptian sphinx..."
  - [Extract](#) "Every so often he hit ..."
- [Thestrals](#)
  - [Thestrals](#) By J.K. Rowling
  - [Extract](#) "It was with a certain amount of apprehension ..."
- [Hodag](#)
  - [The Magical Congress of the United States of America\(MACUSA\)](#) by Rowling



- [Extract](#) "The hodag is horned..."
- [Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry](#) by Rowling
- [Horned Serpent](#)
  - [Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry](#) by Rowling
  - [Extract](#) "A legend exists concerning the founder ..."
  - [New Ilvermorny writing and Sorting Ceremony](#) by Rowling
  - [Wand Cores](#) by Rowling
- [Snallygaster](#)
  - [Ilvermorny School of Witchcraft and Wizardry](#) by Rowling
  - [Wand Cores](#) by Rowling
- [Ghouls](#)
  - [Extract](#) "The ghoul in the attic howled and dropped ..."
  - [Extract](#) "A horrible half-sucking half-moaning sound ..."
  - [Extract](#) "The ghoul, though ugly, is not a particularly dangerous..."
  - [Extract](#) "From Red Caps they moved on to Kappas..."
- [Knarls](#)
  - [Extract](#) "The Knarl is usually mistaken for a hedgehog"
  - [Extract](#) "... they've studied unicorns and Nifflers, I thought ..."
  - [Extract](#) "Harry was determined to perform well in Tuesday's Care of Magical..."
- [Hippocampus](#)
  - [Extract](#) "Though the species is usually to be found in the Mediterranean..."
- [Horklump](#)
  - [Extract](#) "It resembles a fleshy, pinkish mushroom covered in sparse..."
  - [Extract](#) "It was rumoured, however, that she actually..."
- [Jobberknoll](#)
  - [Extract](#) "The Jobberknoll is a tiny blue, speckled bird..."
- [Kappas](#)
  - [Extract](#) "The kappa is a Japanese water demon that inhabits ..."
  - [Feature](#) "8 fantastic beasts to be scared of this Hallowe'en"
  - [Extract](#) "From red Caps they moved on to Kappas..."
- [Kelpies](#)
  - [Extract](#) "The world's largest kelpie is found in Loch Ness, Scotland"
  - [Mr Ollivander](#) by Rowling
  - [Wand Cores](#) by Rowling
- [Bowtruckles](#)
  - [Extract](#) "The Bowtruckle, which eats insects..."
  - [Wand Woods](#) by Rowling
  - [Feature](#) "What's in a wand? Tree symbolism and wandlore in *Harry Potter*"
- [Nifflers](#)
  - [News](#) "The Niffler and new creature Swooping Evil ..."
  - [Extract](#) "The Niffler is a British"
- [Occamys](#)
  - [Extract](#) "The Occamy is aggressive to all who approach it..."
- [Billywings](#)
  - [Extract](#) "Dried Billywing stings are used in several..."
  - [Potions](#) by Rowling
- [Werewolves](#)

- [Extract](#) "He pushed his greying hair out of his eyes"
- [Werewolves](#) by Rowling
- [Abraxans](#)
  - [Extract](#) "...they saw a gigantic, powder-blue..."
  - [Beauxbatons Academy of Magic](#) by Rowling
  - [Extract](#) "Winged horses exist worldwide"
  - [Extract](#) "will you please inform zis'Aggrid zat ze'orses drink only single-malt whisky?"
- [Aehonans](#)
  - [Extract](#) "Winged horses exist worldwide"
  - [Feature](#) "Magical Transportation that goes beyond the broom"
  - [Feature](#) "Care of Magical Creatures series: winged horses"
- [Granians](#)
  - [Extract](#) "Winged horses exist worldwide"

Muitos dos links estão relacionados a imagens ou pequenas histórias retiradas do livro.

- [Spells and Charms](#)
  - [Avanda Kedavra](#)
  - [Crucio](#)
  - [Imperio](#)
  - [Expelliarmus](#)
  - [Accio](#)
  - [Stupefy](#)
  - [Impedimenta](#)
  - [Petrificus Totalus](#)
  - [Lumos](#)
  - [Alohomara](#)
  - [Wingardium Leviosa](#)
  - [Obliviate](#)
  - [Protego](#)
  - [Nox](#)
  - [Morsmordre](#)
  - [Unbreakable Vow](#)
  - [Expecto Patronum](#)
  - [Relashio](#)
  - [Diffindo](#)
  - [Riddikulus](#)
  - [Reparo](#)
  - [Levicorpus](#)
  - [Incendio](#)
  - [Aguamenti](#)
  - [Priori Incantatem](#)
  - [Dissendium](#)
  - [Legilimens](#)
  - [Muffliato](#)
  - [Sectumsempra](#)
  - [Confundo](#)
  - [Homenum revelio](#)
  - [Protego Totalum](#)

- [Magical objects](#)
  - [The Horcruxes](#)
  - [Marvolo Gaunt's ring](#)
  - [Tom Riddle's diary](#)
  - [Rowena Ravenclaw's diadem](#)
  - [Salazar Slytherin's locket](#)
  - [Helga hufflepuff's cup](#)
  - [Deluminator](#)
  - [Golden egg](#)
  - [Hogwarts Portraits](#)
  - [The Deathly Hallows](#)
  - [Elder Wand](#)
  - [Resurrection Stone](#)
  - [Invisibility Cloak](#)
  - [Marauder's Map](#)
  - [Pensieve](#)
  - [Portkey](#)
  - [The Mirror of Erised](#)
  - [The Sword of Gryffindor](#)
  - [Howler](#)
  - [The Goblet of Fire](#)
  - [The Philosopher's Stone](#)
  - [The Sorting Hat](#)
  - [Cauldrons](#)
  - [Gillyweed](#)
  - [The Whomping Willow](#)
  - [Felix Felicis](#)
  - [The Whomping Willow](#)
  - [Vanishing Cabinet](#)
  - [Quills](#)
  - [Polyjuice Potion](#)
  - [Golden Snitch](#)
  - [Broomsticks](#)
  - [Remembrall](#)
  - [Wizard Chess](#)
  - [The Knight Bus](#)
  - [Triwizard Cup](#)
  - [Wands](#)
  - [Time-Turner](#)
- ❑ **FANTASTIC BEASTS:**

Página contendo novidades sobre o último filme lançado do universo *Harry Potter*.
- ❑ **CURSED CHILD:**

Página contendo informações sobre os realizadores dos filmes.
- ❑ **FEATURES:**

Informações e curiosidades sobre o universo de *Harry Potter*.
- ❑ **NEWS:**

Notícias e novidades atualizadas sobre todo universo criado por J.K. Rowling.
- ❑ **BOOK CLUB:**

Fórum privado para os inscritos do site.

SORTING

SHOP

## APÊNDICE B – TRADUÇÃO COMPLETA DAS ESCOLAS DE BRUXARIA EM POTTERMORE

Quadro 16 – Texto completo de *Wizarding Schools* com tradução

Wizarding Schools	Escolas de Bruxaria
By J. K. Rowling	Por J. K. Rowling
<p>The number of countries that have their own magical school is minuscule compared to those that do not.</p>	<p>A quantidade de países que têm suas próprias escolas de magia é mínima em comparação aos países que não têm.</p>
<p>This is because the wizing populations of most countries choose the option of home schooling.</p>	<p>Isso ocorre porque a população bruxa de muitos países optam pelo ensino em casa.</p>
<p>Occasionally, too, the magical community in a given country is tiny or far-flung and correspondence courses have been found a more cost-effective means of educating the young.</p>	<p>Ocasionalmente, também, a comunidade mágica de certo país é muito pequena ou está muito distante e os cursos por correspondência mostraram-se mais econômicos para a educação dos jovens.</p>
<p>There are eleven long-established and prestigious wizing schools worldwide, all of which are registered with the International Confederation of Wizards.</p>	<p>Existem onze escolas de bruxaria há muito estabelecidas e de prestígio pelo mundo, todas elas registradas na Confederação Internacional de Bruxos.</p>
<p>Smaller and less well-regulated institutions have come and gone, are difficult to keep track of, and are rarely registered with the appropriate Ministry (in which case, I cannot vouch for the standard of education they might offer).</p>	<p>Instituições menores e não tão bem regulamentadas vêm e vão, são difíceis de acompanhar e raramente são registradas aos Ministérios adequados (nesse caso, eu não posso garantir a qualidade da educação oferecida).</p>
<p>Anyone wishing to know whether there is an approved magical school in their region should address an owl enquiry to the International Confederation of Wizards, Educational Office.</p>	<p>Qualquer um que queira saber se há uma escola de magia aprovada em sua região deve enviar uma coruja com a solicitação para a Secretaria de Educação da Confederação Internacional dos Bruxos.</p>
<p>The precise location of each of the following schools is a closely guarded secret.</p>	<p>A localização exata de cada uma das seguintes escolas é um segredo bem guardado.</p>
<p>The schools fear not only Muggle persecution, for it is a sad fact that at various times in their long histories, all of these institutions have been buffeted by the effects of wizard wars, and of hostile attention from both the foreign and domestic magical communities (it is not only in Britain that the education of magical youth</p>	<p>As escolas não temem apenas a perseguição de trouxas, é um fato triste constatar que em vários momentos de suas longas histórias todas essas instituições foram atingidas pelos efeitos das guerras dos bruxos, e pela atenção hostil de comunidades mágicas estrangeiras e domésticas (não é apenas na Grã-Bretanha</p>

has been subject to Ministry interference or pressure).

As a general rule, magical schools tend to be situated in landlocked, mountainous areas (although there are notable exceptions, as will be seen), as such regions are difficult for Muggles to access, and easier to defend from Dark wizards.

que a educação mágica dos jovens está sujeita à interferência ou pressão do Ministério).

Como regra geral, as escolas de magia tendem a estar situadas em áreas montanhosas e sem acesso ao mar (embora haja exceções notáveis, como será visto adiante), pois tais regiões são de difícil acesso aos trouxas e mais fáceis de serem defendidas dos bruxos das trevas.

Fonte: a autora

Quadro 17 – Texto completo de *Beauxbatons Academy of Magic* com tradução

Beauxbatons Academy of Magic	Academia de Magia Beauxbatons
By J.K. Rowling	Por J. K. Rowling
<b>Beauxbatons [Bo - batton]</b>	<b>Beauxbatons [Bo - batton]</b>
Thought to be situated somewhere in the Pyrenees, visitors speak of the breath-taking beauty of a chateau surrounded by formal gardens and lawns created out of the mountainous landscape by magic.	Supostamente localizada em algum lugar em Pirineus, os visitantes falam sobre a beleza de tirar o fôlego de um castelo cercado por jardins formais e gramados criados por mágica, inspirados em paisagens montanhosas.
Beauxbatons Academy has a preponderance of French students, though Spanish, Portuguese, Dutch, Luxembourgiens and Belgians also attend in large numbers (both Beauxbatons and Durmstrang have a larger studentship than Hogwarts).	A Academia Beauxbatons tem uma preponderância de alunos franceses, embora sejam muitos os alunos espanhóis, portugueses, holandeses, luxemburgueses e belgas (tanto Beauxbatons quanto Durmstrang concedem mais bolsas de estudos que Hogwarts).
It is said that the stunning castle and grounds of this prestigious school were part-funded by alchemist gold, for Nicolas and Perenelle Flamel met at Beauxbatons in their youth, and a magnificent fountain in the middle of the school's park, believed to have healing and beautifying properties, is named for them.	Há boatos de que o deslumbrante castelo e os terrenos desta prestigiada escola foram parcialmente financiados pelo ouro alquimista, já que Nicolas e Perenelle Flamel se conheceram em Beauxbatons quando jovens. Uma magnífica fonte instalada no meio do parque da escola, que, acredita-se, tem poderes de cura e de embelezamento, recebeu o nome deles como homenagem.
Beauxbatons has always enjoyed a cordial relationship with Hogwarts, though there has been a healthy rivalry in international competitions such as the Triwizard Tournament, in which Beauxbatons has sixty-two wins to Hogwarts' sixty-three.	Beauxbatons sempre manteve uma relação cordial com Hogwarts, embora tenham uma saudável rivalidade em competições internacionais, como o Torneio Tribuxo, no

<p>Apart from the Flamels, famous ex-students of Beauxbatons include Vincent Duc de Trefle-Picques, who escaped the Terror by casting a concealment charm on his neck and pretending that his head had already been cut off; Luc Millefeuille, the infamous pastry-maker and Muggle-poisoner, and Fleur Delacour, who fought in the world-famous Battle of Hogwarts and was awarded medals of bravery from both the French and British Ministries of Magic. Headmistress Olympe Maxime is (in spite of her protestations to the contrary) half-giantess; brilliant, elegant and undeniably awe-inspiring.</p>	<p>qual Beauxbatons venceu sessenta e duas vezes e Hogwarts sessenta e três.</p> <p>Além de Flamel, os ex-alunos famosos de Beauxbatons incluem Vincent Duc de Trefle-Picques, que escapou do Terror ao lançar um feitiço de ocultação no próprio pescoço e fingir que sua cabeça já estava decapitada; Luc Millefeuille, o infame confeitiro e envenenador de trouxas; e Fleur Delacour, que lutou na mundialmente famosa Batalha de Hogwarts e recebeu medalhas por sua bravura dos Ministérios da Magia francês e britânico.</p> <p>A Diretora Olímpia Maxime é (apesar de seus protestos em contrário) meio-giganta, brilhante, elegante e inegavelmente inspiradora.</p>
---	---

Fonte: a autora

Quadro 18 – Texto completo de *Castelobruxo* com tradução

Castelobruxo	Castelobruxo
By J. K. Rowling	Por J. K. Rowling
<b>[Cass - tell - o - broo - shoo]</b>	<b>[Cass - tell - o - bru - xo]</b>
<p>The Brazilian school for magic, which takes students from all over South America, may be found hidden deep within the rainforest.</p>	<p>A escola brasileira de magia, que aceita alunos de toda América do Sul, fica escondida no meio da Floresta Amazônica.</p>
<p>The fabulous castle appears to be a ruin to the few Muggle eyes that have ever fallen upon it (a trick shared by Hogwarts; opinion is divided on who got the idea from whom).</p>	<p>O fabuloso castelo aparenta ser uma ruína aos poucos olhares trouxas que já o viram (um truque compartilhado por Hogwarts; várias são as opiniões sobre quem teve a ideia).</p>
<p>Castelobruxo is an imposing square edifice of golden rock, often compared to a temple.</p>	<p>Castelobruxo é um imponente edifício quadrado de rocha dourada, muitas vezes comparado a um templo.</p>
<p>Both building and grounds are protected by the Caipora, small and furry spirit-beings who are extraordinarily mischievous and tricky, and who emerge under cover of night to watch over the students and the creatures who live in the forest.</p>	<p>Tanto o edifício quanto os terrenos são protegidos pelos Caiporas, entidades pequenas e peludas extraordinariamente maliciosas e traiçoeiras, e que, aproveitando-se da escuridão noturna, aparecem para proteger os alunos e as criaturas que vivem na floresta.</p>
<p>Former Castelobruxo Headmistress Benedita Dourado was once heard to laugh heartily, on an exchange visit to Hogwarts, when Headmaster Armando Dippet complained of Peeves the poltergeist.</p>	<p>Certa vez, ouviu-se a antiga Diretora do Castelobruxo, Benedita Dourado, rindo com entusiasmo em uma visita de intercâmbio à Hogwarts, quando o Diretor Armando Dippet reclamou do Pirraça, o <i>poltergeist</i>.</p>

Her offer to send him some Caipora for the Forbidden Forest ‘to show you what trouble really is’ was not accepted.

A sua oferta em enviar a ele alguns Caiporas para a Floresta Proibida “para lhe mostrar o que é um problema de verdade” não foi aceita.

Castelobruxo students wear bright green robes and are especially advanced in both Herbology and Magizoology; the school offers very popular exchange programmes for European students\* who wish to study the magical flora and fauna of South America.

Os estudantes do Castelobruxo usam vestes verde brilhante e possuem conhecimentos avançados em Herbologia e Magizoologia; a escola oferece um programa muito popular de intercâmbio para alunos europeus\* que desejam estudar a fauna e a flora mágicas da América do Sul.

Castelobruxo has produced a number of famous ex-students, including one of the world’s most famous potioners, Libatius Borage (author of, among other works, *Advanced Potion-Making*, *Asiatic Anti-Venoms* and *Have Yourself a Fiesta in a Bottle!*), and João Coelho, Captain of the world-renowned Quidditch team the Tarapoto Tree- Skimmers.

Castelobruxo conseguiu formar diversos alunos famosos, incluindo um dos mais prestigiados pocionistas, Libatius Borage (autor de, dentre outros trabalhos, *Estudos Avançados no Preparo de Poções*, *Antivenenos Asiáticos* e *Faça uma Festa no Frasco!*) e João Coelho, capitão do time de quadribol mundialmente famoso, o Rasa-Árvores de Tarapoto.

\* It was one of these trips that Bill Weasley’s parents could not afford, causing his disappointed penfriend at Castelobruxo to send him something nasty in the post.

\*Foi uma dessas viagens que os pais de Gui Weasley não puderam pagar, fazendo com que sua amiga correspondente do Castelobruxo ficasse chateada e lhe mandasse algo desagradável pelo correio.

Fonte: a autora

Quadro 19 – Texto completo de *Mahoutokoro* com tradução

Mahoutokoro	Mahoutokoro
By J.K. Rowling	Por J.K. Rowling
[Mah - hoot - o - koh - ro]	[Mah - hoot - o - koh - ro]
This ancient Japanese school has the smallest student body of the eleven great wizarding schools and takes students from the age of seven (although they do not board until they are eleven).	Essa antiga escola japonesa possui o menor corpo discente dentre as onze grandes escolas de bruxaria, e aceita estudantes a partir de 7 anos de idade (embora eles não embarquem até os 11 anos).
While day students, wizarding children are flown back and forth to their homes every day on the backs of a flock of giant storm petrels.	Como alunos diurnos, as crianças bruxas vão e voltam de suas casas todos os dias nas costas de um bando de painhos gigantes.
The ornate and exquisite palace of Mahoutokoro is made of mutton-fat jade, and stands on the topmost point of the ‘uninhabited’ (or so Muggles think) volcanic island of Minami Iwo Jima.	O ornamentado e elegante palácio de Mahoutokoro é feito de jade branca e fica no ponto mais alto da inabitada (o que os trouxas pensam) ilha vulcânica de Minami Iwo Jima.

Students are presented with enchanted robes when they arrive, which grow in size as they do, and which gradually change colour as the learning of their wearer increases, beginning a faint pink colour and becoming (if top grades are achieved in every magical subject) gold.

If the robes turn white, this is an indication that the student has betrayed the Japanese wizard's code and adopted illegal practices (which in Europe we call 'Dark' magic) or broken the International Statute of Secrecy. To 'turn white' is a terrible disgrace, which results in instant expulsion from the school and trial at the Japanese Ministry for Magic.

Mahoutokoro's reputation rests not only on its impressive academic prowess, but also on its outstanding reputation for Quidditch, which, legend has it, was introduced to Japan centuries ago by a band of foolhardy Hogwarts students who were blown off course during an attempt to circumnavigate the globe on wholly inadequate broomsticks.

Rescued by a party of wizarding staff from Mahoutokoro, who had been observing the movements of the planets, they remained as guests long enough to teach their Japanese counterparts the rudiments of the game, a move they lived to regret.

Every member of the Japanese Quidditch team and the current Champion's League winners (the Toyohashi Tengu) attributes their prowess to the gruelling training they were given at Mahoutokoro, where they practise over a sometimes turbulent sea in stormy conditions, forced to keep an eye out not only for the Bludgers but also for planes from the Muggle airbase on a neighbouring island.

Os estudantes recebem vestes mágicas quando chegam, que acompanham seu crescimento e que mudam de cor gradualmente conforme o aprendizado de seu usuário aumenta, começando por rosa pálido e tornando-se (se as melhores notas são alcançadas em cada disciplina mágica) em ouro.

Se as vestes se tornam brancas, isso indica que o aluno traiu o código bruxo japonês e adotou práticas ilegais (o que chamamos na Europa de magia "negra") ou violou o Estatuto de Sigilo Internacional.

"Tornar-se branco" é uma desgraça terrível, que resulta em expulsão instantânea da escola e julgamento no Ministério da Magia japonês.

A reputação de Mahoutokoro não se baseia apenas em sua impressionante capacidade acadêmica, mas também em sua excelente reputação no quadribol, que, segundo a lenda, foi apresentado ao Japão séculos atrás por um grupo de estudantes imprudentes de Hogwarts que se desviaram do caminho durante uma tentativa de percorrer o mundo em vassouras totalmente inadequadas.

Eles foram resgatados por um grupo de bruxos de Mahoutokoro, que estavam observando os movimentos dos planetas, e permaneceram como hóspedes tempo suficiente para ensinar aos japoneses as noções do jogo, algo que eles se arrependem até hoje.

Cada membro do time de quadribol japonês e os atuais vencedores da Liga dos Campeões (o Toyohashi Tengu) atribuem suas proezas ao treinamento pesado que receberam em Mahoutokoro, onde praticam sobre um mar turbulento com condições tempestuosas, forçados a ficarem de olho não só nos balaços, mas também nos aviões da base aérea trouxa em uma ilha vizinha.

Fonte: a autora

Quadro 20 – Texto completo de *Uagadou* com tradução

Uagadou	Uagadou
By J.K. Rowling	Por J.K. Rowling



**[Wag-a-doo]**

Although Africa has a number of smaller wizarding schools (for advice on locating these, see here), there is only one that has stood the test of time (at least a thousand years) and achieved an enviable international reputation: Uagadou.

The largest of all wizarding schools, it welcomes students from all over the enormous continent.

The only address ever given is 'Mountains of the Moon'; visitors speak of a stunning edifice carved out of the mountainside and shrouded in mist, so that it sometimes appears simply to float in mid-air.

Much (some would say all) magic originated in Africa, and Uagadou graduates are especially well versed in Astronomy, Alchemy and Self-Transfiguration.

The wand is a European invention, and while African witches and wizards have adopted it as a useful tool in the last century, many spells are cast simply by pointing the finger or through hand gestures.

This gives Uagadou students a sturdy line of defence when accused of breaking the International Statute of Secrecy ('I was only waving, I never meant his chin to fall off').

At a recent International Symposium of Animagi, the Uagadou School Team attracted a lot of press when their exhibition of synchronised transforming caused a near riot.

Many older and more experienced witches and wizards felt threatened by fourteen-year-olds who could turn at will into elephants and cheetahs, and a formal complaint was lodged with the International Confederation of Wizards by Adrian Tutley (Animagus: gerbil).

The long list of celebrated ex-students produced by Uagadou includes Babajide Akingbade, who succeeded Albus Dumbledore as the Supreme Mugwump of the International Confederation of Wizards. Students receive notice that they have gained entrance at Uagadou from Dream

**[Wag-a-doo]**

Embora a África tenha um número menor de escolas de bruxaria (para saber como localizá-las, clique aqui) há apenas uma que passou no teste do tempo (pelo menos mil anos) e alcançou uma reputação internacional invejável: Uagadou.

A maior de todas as escolas de bruxaria recebe alunos de todo o imenso continente.

O único endereço dado foi "Montanhas da Lua". Visitantes falam sobre o impressionante edifício esculpido na encosta da montanha e envolto em névoa, de modo que, às vezes, parece flutuar.

A magia (alguns dizem toda ela) oriunda da África e os alunos formados em Uagadou são especialmente bem versados em Astronomia, Alquimia e Autotransfiguração.

A varinha é uma invenção europeia, e embora bruxas e bruxos africanos a tenham adotado como um instrumento útil no último século, vários feitiços são lançados apenas com o apontar de um dedo ou por gestos das mãos. Isso dá aos alunos de Uagadou uma forte linha de defesa quando acusados de violar o Estatuto Internacional de Sigilo ("eu estava apenas acenando, eu não tive a intenção de fazer o queixo dele cair").

Em um recente Simpósio Internacional de Animagos, a Equipe da Escola de Uagadou atraiu muita atenção da imprensa quando sua exibição de transformação sincronizada quase causou um tumulto.

Muitos bruxos e bruxas mais velhos e mais experientes sentiram-se ameaçados por jovens de 14 anos que podiam se transformar à vontade em elefantes e guepardos, e uma queixa formal foi registrada na Confederação Internacional de Bruxos por Adrian Tutley (animago: gerbo).

A longa lista de ex-alunos celebridades formados em Uagadou inclui Babajide Akingbade, que sucedeu a Alvo Dumbledore como Chefe Supremo na Confederação Internacional dos Bruxos.

Os estudantes recebem a notícia de que foram aceitos em Uagadou por Mensageiros dos

Messengers, sent by the headmaster or headmistress of the day.

The Dream Messenger will appear to the children as they sleep and will leave a token, usually an inscribed stone, which is found in the child's hand on waking. No other school employs this method of pupil selection.

Sonhos, enviados pelo diretor ou diretora atual.

O Mensageiro dos Sonhos aparece para a criança enquanto ela dorme e deixa um amuleto, normalmente uma pedra inscrita, que estará em sua mão quando acordar. Nenhuma outra escola adota esse método como seleção de novos alunos.

Fonte: a autora

Quadro 21 – Texto completo de *Durmstrang Institute* com tradução

Durmstrang Institute	Instituto Durmstrang
By J.K. Rowling	Por J.K. Rowling
<b>Durmstrang [Doorm - strang]</b>	<b>Durmstrang [Doorm - strang]</b>
Durmstrang once had the darkest reputation of all eleven wizarding schools, though this was never entirely merited.	Durmstrang já possuiu a reputação mais sombria de todas as onze escolas de bruxaria, embora isso nunca tenha sido inteiramente merecido.
It is true that Durmstrang, which has turned out many truly great witches and wizards, has twice in its history fallen under the stewardship of wizards of dubious allegiance or nefarious intent, and that it has one infamous ex-pupil.	É verdade que Durmstrang, que produziu muitos bruxos e bruxas grandiosos, por duas vezes caiu na administração de bruxos de lealdade duvidosa ou com intenções nefastas, e, possui, ainda, um ex-aluno infame.
The first of these unhappy men, Harfang Munter, took over the school shortly after the mysterious death of its founder, the great Bulgarian witch Nerida Vulchanova. Munter established Durmstrang's reputation for duelling and all forms of martial magic, which remain an impressive part of its curriculum today.	O primeiro desses homens infelizes, Harfang Munter, assumiu a escola pouco depois da morte misteriosa de sua fundadora, a grande bruxa búlgara Nerida Vulchanova. Munter estabeleceu a reputação de Durmstrang com duelos e todas as formas de artes marciais, o que se manteve como uma parte impressionante de seu currículo nos dias atuais.
The second dark period in Durmstrang's history came with the Headmastership of Igor Karkaroff, an ex-Death Eater who fled his post upon the return from exile of Lord Voldemort, fearing the latter's retribution.	O segundo período sombrio da história de Durmstrang veio com a liderança de Igor Karkaroff, um ex-Comensal da Morte que desertou de seu posto após o retorno de Lord Voldemort do exílio, temendo a retaliação desse último.
Karkaroff was an unprincipled and egotistical man who encouraged a culture of fear and intimidation among the students, and many parents withdrew their children from Durmstrang while he was in charge.	Karkaroff era um homem sem princípios e egoísta que encorajava a cultura do medo e da intimidação entre os alunos, muitos pais retiraram seus filhos de Durmstrang enquanto ele estava no comando.
The ex-pupil who has done more than any other to cause damage to Durmstrang's reputation is Gellert Grindelwald, one of the	O ex-aluno que se esforçou mais que qualquer outro para causar danos à reputação de Durmstrang foi Gellert Grindelwald, um dos bruxos mais perigosos do século XX.

most dangerous wizards of the twentieth century.

However, in recent years Durmstrang has undergone something of a renaissance, and has produced such international luminaries as international Quidditch star Viktor Krum. Although believed to be situated in the far north of Europe, Durmstrang is one of the most secretive of all schools about its whereabouts, so nobody can be quite certain.

Visitors, who must comply with memory charms to erase their knowledge of how they got there, speak of vast, sprawling grounds with many stunning views, not least of the great, dark, spectral ship that is moored on a mountain lake behind the school, from which students dive in summertime.

No entanto, nos últimos anos, Durmstrang passou por uma fase de renascimento e produziu astros internacionais, como a estrela internacional de quadribol, Viktor Krum.

Durmstrang é uma das escolas mais secretas com relação a sua localização, embora alguns acreditem que esteja localizada no extremo norte da Europa.

Visitantes, que devem consentir com feitiços de memória para apagar seus conhecimentos sobre como chegaram à escola, falam sobre um terreno vasto e amplo com vistas impressionantes, assim como o grande, sombrio e espectral navio que está ancorado em um lago da montanha atrás da escola, onde os alunos mergulham no verão.

Fonte: a autora

## APÊNDICE C – LOCALIZATION, KEIRAN DUNNE

### LOCALIZATION

Keiran J. Dunne

### Localization

Keiran J. Dunne

DUNNE, Keiran J. Localization. IN: SIN-WAI, Chan. **The Routledge encyclopedia of translation technology**, p. 550-562, 2015.

Localization is an umbrella term that refers to the processes whereby digital content and products developed in one locale are adapted for sale and use in one or more other locales. Although the term ‘localization’ has been in use since the early 1980s, confusion persists as to what exactly it means. To understand localization, it is necessary to consider when, why and how it arose, the ways it has changed over time, and its relationship to translation and internationalization. Thus, this chapter will examine localization and its evolution from the 1980s to present.

The practice of translation remained relatively unchanged from the dawn of writing until the commoditization of the PC and the advent of mass market software ushered in the digital revolution in the 1980s. As increasing numbers of computers appeared in homes and business offices, ‘typical users were no longer professional computer programmers, software engineers or hardware engineers’ (Uren, Howard and Perinotti 1993: ix). U.S.-based software companies quickly realized that by developing products such as spreadsheet programs and word processors that average people could use for work or leisure, they could sell to a vastly larger potential market. Targeting average users instead of computer professionals was not without challenges, however.

Localização é um hiperônimo que se refere ao processo através do qual conteúdos e produtos digitais desenvolvidos em uma determinada localidade são adaptados para uso e comercialização em outras localidades. Apesar de o termo "localização" ser utilizado desde o começo da década de 80, sua definição ainda não está consagrada. Para entender o que é localização, é necessário considerar quando, como e por que surgiu, o que mudou ao longo dos anos, e sua relação com a tradução e internacionalização. Desse modo, este capítulo examinará a localização e sua evolução a partir dos anos de 1980 até o presente.

A prática da tradução manteve-se relativamente inalterada desde o surgimento da escrita até a comoditização dos computadores pessoais, sendo que o advento da comercialização em massa de *softwares* inaugurou a revolução digital nos anos de 1980. Com o aumento do número de computadores em residências e em ambientes de trabalho, “os usuários comuns não eram mais programadores profissionais, engenheiros de *software* e *hardware*” (UREN, HOWARD e PERINOTTI, 1993, p. ix). As empresas de *software* dos Estados Unidos perceberam de imediato que, desenvolvendo produtos tais como programas de planilhas e processadores de texto, pessoas comuns poderiam usá-los em contexto doméstico ou para lazer, e, dessa forma, a comercialização poderia alcançar

um mercado ainda maior. Almejar o mercado de usuários comuns, no entanto, ao invés de profissionais, trouxe desafios.

While experienced professionals had become adept in detecting bugs and working around them, the new users expected, indeed demanded, that the software they bought operate exactly as described in the manuals. Benign acceptance of anomalies in the operation of software could no longer be tolerated.

(Uren, Howard and Perinotti 1993: x)

Enquanto os profissionais mais experientes já estavam aptos a detectar falhas e solucioná-las, os novos usuários esperavam, e até mesmo exigiam, que o *software* que eles adquiriam operasse exatamente como descrito no manual. Já não se tolerava mais o mau funcionamento de um *software*.

(UREN, HOWARD e PERINOTTI, 1993, p. x).

Initial efforts by software publishers to develop this embryonic mass market thus focused on improving software reliability and user-friendliness.

Dessa forma, os desenvolvedores de *software* se concentraram no aprimoramento da confiabilidade e usabilidade para desenvolver esse amplo mercado embrionário.

U.S.-based software companies soon broadened the scope of their marketing efforts beyond the domestic market to target international users. Expansion into international markets required that software publishers offer products in languages other than English. 'For a software product to have wide market acceptance in a non-English-speaking environment, it was essential to convert the software so that users saw a product in their own language and firmly based in their own culture' (Uren, Howard and Perinotti 1993: x). Software publishers thought that adapting their products for international markets was merely a matter of 'translating' software. As a result, initial attempts to adapt software for international users were characterized as 'translation on the computer for the computer' (van der Meer 1995). However, it soon became clear to practitioners that this work was 'related to, but different from and more involved than, translation' (Lieu 1997). Indeed, the scope of the undertaking was not confined to translation of text in the user interface but rather encompassed all target market requirements for culturally dependent

As empresas de *software* dos Estados Unidos logo ampliaram o escopo de suas estratégias de marketing para além do mercado doméstico, focando, assim, em usuários internacionais. Ao se expandirem para mercados internacionais, fez-se necessário que os produtos fossem disponibilizados em outras línguas, além do inglês. "Para que um *software* pudesse ter grande aceitação de mercado em uma localidade que não falava inglês, era necessário convertê-lo para que este pudesse ser visto por usuários em sua própria língua e com sólida inserção em sua própria cultura." (UREN, HOWARD e PERINOTTI, 1993, p. x). As empresas consideravam que a adaptação de seus produtos para mercados internacionais era só uma questão de "tradução". Consequentemente, as primeiras tentativas de adaptar um *software* para usuários internacionais foram descritas como 'uma tradução no computador para o computador' (VAN DER MEER, 1995). No entanto, logo ficou claro aos profissionais que esse trabalho estava 'relacionado a, mas diferente de e mais complexo que, tradução' (LIEU, 1997). Essa empreitada, portanto, não estava limitada apenas à tradução do texto presente

representation of data, including but not limited to the following:

- character sets, scripts and glyphs for the representation of various writing systems
- encodings to enable the storage, retrieval and manipulation of multilingual data
- text comparison, searching and sorting (collation)
- line and word breaking
- calendars (e.g., Buddhist, Coptic, Gregorian, Hebrew lunar, Hijri, Japanese Emperor Year, Julian, Year of the Republic of China and Tangun Era calendars)
- date formats (MM/DD/YYYY, DD/MM/YYYY, YYYY-MM-DD, etc.; for example, 5/11/2014 would be read as May 11, 2014 in the United States but as November 5, 2014 in Italy)
- time formats (12-hour vs. 24-hour clock; use of AM and PM)
- number formats, digit groupings and decimal separators (period vs. comma)
- paper sizes (A3, A4, legal, letter)
- units of measurement (metric vs. imperial)

In software engineering, these local market requirements are referred to using the hypernym 'locale'. Locales are expressed as language-country pairs. Thus, 'French-Canada is one locale, while French-France is another' (Cadieux and Esselink 2002). The need to account not only for translation but also for 'locale' explains why and how the process of adapting software for international markets came to be known as 'localization' in the early 1980s. The scope and scale of this new activity expanded so rapidly that within less than a decade localization was perceived as an industry unto itself, as reflected by the creation of the Localization Industry Standards Association in 1990 (Lommel 2007: 7).

na interface com o usuário, mas sim, envolvia as exigências do mercado-alvo com relação à representação cultural dos dados que incluíam, e que não estavam limitados a:

- conjuntos de caracteres, *scripts* e glifos para a representação de vários sistemas de escrita;
- codificação que permite o armazenamento, recuperação e manipulação de dados multilíngues;
- comparação de texto, busca e classificação (agrupamento);
- quebra de linhas e palavras;
- calendários, dentre eles Budista, Alexandrino, Gregoriano, Hebraico, Islâmico, Japonês, Juliano, Chinês e Juche;
- formatos de data, que podem ser mês/dia/ano, dia/mês/ano, ano/mês/dia etc. Por exemplo, nos Estados Unidos 5/11/2014 lê-se maio 11, 2014, mas, na Itália, lê-se novembro 5, 2014;
- formatos de hora, que podem ser o sistema horário de 12 horas e o sistema horário de 24 horas;
- formato de números, agrupamentos de dígitos e separadores decimais (ponto ou vírgula);
- tamanhos de papel (A3, A4, Ofício e Carta);
- unidades de medida (métrico e imperial).

Na engenharia de software, essas exigências do mercado local são denominadas pelo hiperônimo localidade. Localidades são designadas como pares de língua-país. Desse modo, 'Francês-Canadá é uma localidade, enquanto Francês-França é outra' (CADIEUX, ESSELINK, 2002). A necessidade de levar em consideração não só a tradução, mas também a localidade, explica como e por que o processo de adaptação de *software* para mercados internacionais começou a ser conhecido como "localização" no início da década de 1980. A magnitude dessa nova atividade expandiu-se tão rápido que, em menos de uma década, a localização se destacou como uma indústria própria, tal como demonstrado pela criação da *Localization Industry Standards Association*, em 1990 (LOMMEL, 2007, p. 7).

The costs of adapting software products for other locales seemed like a small price to pay given the sizable international markets and potential revenues to which localized products could enable access. Software publishers approached localization in different ways: some performed the work using in-house teams and some outsourced the work to specialized service providers, whereas others assigned responsibility for localization to in-country subsidiaries or distributors (Esselink 2003b: 4). Despite the ostensible differences between these approaches, they all shared one fundamental characteristic: in each case localization was performed apart from, and subsequent to, the development of the original, domestic-market products. 'This separation of development and localization proved troublesome in many respects,' observes Esselink (2003b: 4).

First, the software provided to localization teams often could not be localized because it lacked certain fundamental capabilities, such as the ability to display target-language scripts and writing systems. In such cases, the localization teams had to send the software back to the development teams for implementation of the necessary capabilities, such as support for the display of Asian languages or of right-to-left scripts for languages such as Arabic and Hebrew. Second, translatable text was typically embedded in the software source code. Identifying and locating translatable text was very difficult for localization teams that had not participated in the development of the software (see Figure 33.1). Finally, and perhaps most critically, localization required that changes be made directly to the source code of the software. And how working directly in source code caused problems, it is important to note that software source code is the raw material from which the running copy of a program is created. In other words, source code must be compiled, or built, into a machine-readable (binary) executable file, which in turn must be tested (and debugged, if

Os custos de adaptação de *softwares* para outras localidades pareciam reduzidos se comparados aos grandes mercados internacionais e os possíveis lucros que os produtos localizados poderiam alcançar. As empresas de *software* abordaram a localização de diversas formas: algumas optaram por utilizar equipes internas, algumas terceirizavam o processo para provedores especializados e, em alguns casos, a responsabilidade da localização foi atribuída para subsidiárias ou distribuidores no país. (ESSELINK, 2003b, p. 4). Apesar das diferenças entre tais abordagens, todas elas partilhavam a seguinte característica fundamental: em todos os casos, a localização era realizada à parte, e subsequente ao desenvolvimento do produto original. "Essa separação de desenvolvimento e localização mostrou-se problemática em diversos aspectos", conforme observa Esselink (2003b, p. 4).

Primeiramente, o *software* fornecido às equipes de localização muitas vezes não poderia ser localizado, devido à falta de determinados recursos fundamentais, tais como a capacidade de exibição de scripts da língua-alvo e os sistemas de escrita. Nesses casos, as equipes de localização devolviam o *software* aos seus desenvolvedores para que fossem implementados os recursos necessários, como suporte para a exibição de idiomas asiáticos ou scripts da direita para a esquerda para idiomas como o árabe e o hebraico. Em segundo lugar, os componentes linguísticos a serem traduzidos normalmente encontravam-se incorporados ao código-fonte do *software*. Identificar e localizá-los era um trabalho penoso para as equipes, que não haviam participado do desenvolvimento do *software*. (ver Figura 33.1). Por fim, e talvez o ponto mais crítico a ser observado é que a localização exigia mudanças diretas no código-fonte do *software*. Como trabalhar diretamente no código-fonte causava problemas, passou a ser importante saber que este é a matéria-prima a partir da qual a cópia em execução do programa é criada. Em outras palavras, o código-fonte deve ser

any bugs are found) before the software can be released for use (see Figure 33.2).

compilado ou construído em um arquivo executável legível por máquina (binário), que por sua vez deve ser testado (e corrigido, caso algum erro seja encontrado) antes de o *software* ser liberado para uso (ver Figura 33.2).

```

IDD_PEN_WIDTHS DIALOG 0, 0, 203, 65
STYLE DS_SETFONT | DS_MODALFRAME | WS_POPUP | WS_VISIBLE | WS_CAPTION |
    WS_SYSMENU
CAPTION "Pen widths"
FONT 8, "MS Sans Serif"
BEGIN
    DEFPUSHBUTTON "OK",IDOK,148,7,50,14
    PUSHBUTTON "Cancel",IDCANCEL,148,24,50,14
    PUSHBUTTON "Default",IDC_DEFAULT_PEN_WIDTHS,148,41,50,14
    LTEXT "Thin Pen width:",IDC_STATIC,10,12,70,10
    LTEXT "Thick Pen width:",IDC_STATIC,10,33,70,10
    EDITTEXT IDC_THIN_PEN_WIDTH,86,12,40,13,ES_AUTOHSCROLL
    EDITTEXT IDC_THICK_PEN_WIDTH,86,33,40,13,ES_AUTOHSCROLL
END

```

Figure 33.1 - Source-code representation of the dialog box shown in Figure 33.5(a)

Figura 33.1 – Representação do código-fonte da caixa de diálogo exibida na Figura 33.5 (a)

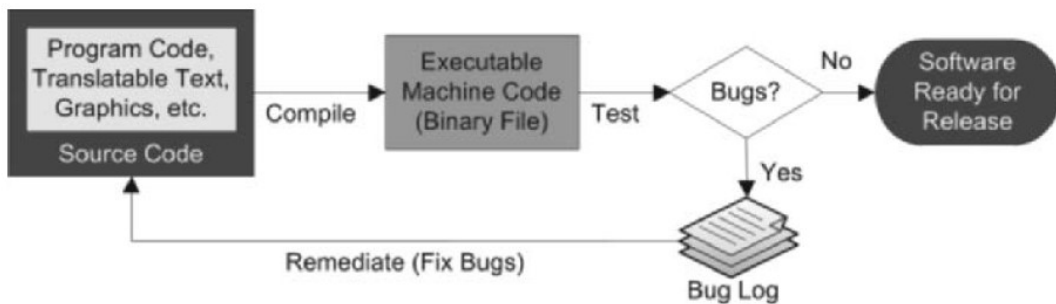


Figure 33.2 - Because source code must be compiled and tested anew whenever it is modified, localizing directly in source code is labor-intensive

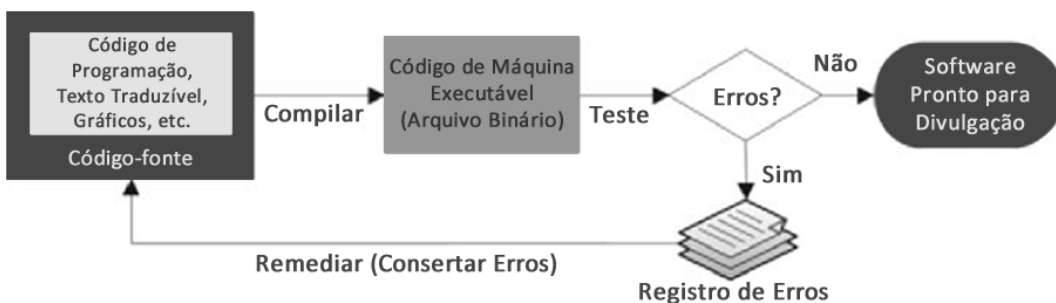


Figura 33.2 – Devido ao fato de que o código-fonte precisa ser compilado e testado sempre que for modificado, localizar diretamente no código é um trabalho bastante árduo.

Identifying translatable text can be difficult for non-programmers. In the example shown in Figure 33.1, items in quotation marks are translatable except for the name of the default font (MS Sans Serif). Each group of four digits separated by commas represents layout coordinates.

Para aqueles que não são programadores, identificar os textos a serem traduzidos não é um trabalho fácil. No exemplo mostrado na Figura 33.1, os itens entre aspas são traduzíveis, com exceção do nome da fonte padrão (MS Sans Serif). Cada grupo de quatro dígitos separados por vírgulas representa a formatação.



Working directly in source code had profound ramifications for localization. Indeed, the adaptation of software products for other locales did not merely entail a few changes to compiled, tested, and debugged versions of programs that had already been released to the domestic market. Instead, localization of a given program required that a separate set of source code be maintained and that a different executable be compiled, tested and debugged for each target locale. Consequently, creating  $N$  localized versions of a program required that the publisher maintain  $N + 1$  sets of source code: one for each target locale plus one for the domestic market. In addition, each set of source code had to be localized, compiled, tested, debugged, updated and managed separately (Luong, Lok, Taylor and Driscoll 1995: 3). For instance, a U.S.-based publisher that wanted to market a product in three international locales, such as German-Germany, French-France, and Japanese-Japan, was required to manage four different versions of source code in parallel, one set for the domestic English-United States locale plus one set for each of the three international locales (see Figure 33.3). The process of compiling and testing localized software products as distinct from source-locale versions is called localization engineering (Esselink 2002).

Creating, maintaining and supporting multiple localized versions in parallel proved to be time-consuming and expensive. Testing and debugging software was inherently labor-intensive and costly even without adding localization as a variable. Seminal work on software engineering economics by Boehm had demonstrated that 'uncorrected errors become exponentially more costly with each phase in which they are unresolved' (1981: 8). The exponential cost increase of error correction was exacerbated by the post hoc approach to localization in which the

Trabalhar diretamente no código-fonte ocasionou consequências sérias para a localização. Como resultado, a adaptação de *softwares* para outras localidades não implicou apenas meras mudanças nas versões já compiladas, testadas e corrigidas de programas que já haviam sido comercializados no mercado interno. Em vez disso, a localização de um dado programa exigia que um conjunto separado de código-fonte fosse mantido e que um executável diferente fosse compilado, testado e corrigido para cada localidade. Consequentemente, criar várias versões localizadas de um programa exigia que o desenvolvedor mantivesse uma versão adicional do conjunto de código-fonte: um para cada localidade e mais um para o mercado doméstico. Além disso, cada conjunto de código-fonte tinha que ser localizado, compilado, testado, corrigido, atualizado e gerenciado separadamente. (LUONG, LOK, TAYLOR e DRISCOLL, 1995: 3). Por exemplo, um desenvolvedor dos Estados Unidos que quisesse comercializar seu produto em três localidades internacionais, tais como alemão-Alemanha, francês-França e japonês-Japão, precisaria gerenciar paralelamente quatro versões diferentes do código-fonte, um conjunto para a localidade doméstica inglês-Estados Unidos, mais um conjunto para cada uma das três localidades exemplificadas (ver Figura 33.3). O processo de compilar e testar um produto localizado de forma distinta das versões de origem é chamado de engenharia de localização (ESSELINK, 2002).

Criar, gerenciar e prover manutenção de várias versões localizadas em paralelo mostrou ser um processo caro e demorado. Testar e corrigir *softwares* já era um trabalho intensivo e dispendioso sem a localização. Um trabalho inaugural sobre os custos da engenharia de *software* de Boehm mostrou que "erros que não são corrigidos tornam-se muito mais caros a cada fase em que eles não são solucionados." (1981, p. 8). Os valores relacionados à correção de erros aumentaram ainda mais devido à abordagem de localização *post hoc*, na qual a adaptação de

adaptation of software for other locales – and thus the discovery of localization bugs – did not begin until the development of the domestic-market versions had been completed. This cost multiplier problem was compounded by the management of a distinct set of source codes for each target locale, since a bug discovered in one set of code might need to be fixed in all other sets. Indeed, localization engineering has traditionally involved ‘quite a bit of bug fixing,’ as Esselink observes (2002: 4). Not surprisingly, complexity soon established itself as a hallmark of localization (Esselink 2000b). Ultimately, most of the problems posed by early localization efforts stemmed from a single root cause: the failure to effectively plan for the reuse of software source code across multiple locales.<sup>2</sup>

um *software* para outras localidades – e conseqüentemente a detecção de erros – começava, apenas, após desenvolvidas as versões do mercado interno ser concluído. Esse problema no aumento dos custos estava relacionado ao gerenciamento de um código-fonte distinto para cada localidade-alvo, já que o problema descoberto em um dos conjuntos deveria ser corrigido em todos os outros. Esselink (2002, p. 4) aponta que a engenharia de localização envolvia tradicionalmente “correção de erros”. Era de se esperar, portanto, que a localização logo se revelasse também complexa (Esselink, 2000b). Dito isso, a maior parte dos problemas impostos pelos primeiros esforços da localização surgia de uma única causa: o planejamento ineficaz do código-fonte do *software* para as múltiplas localidades.

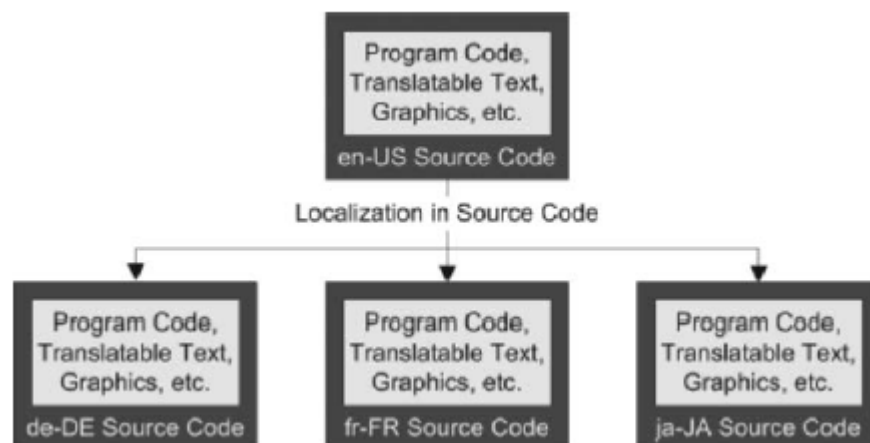


Figure 33.3 - When localization is performed in the source code, it is necessary to maintain a separate set of code for each target locale plus one set for the domestic market

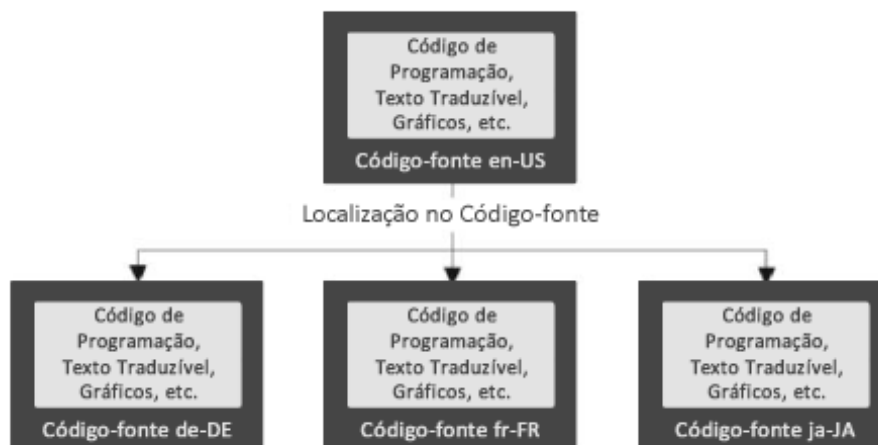


Figura 33.3 – Quando a localização é realizada no código-fonte, é necessário manter um conjunto do código separado para cada localidade-alvo, mais um conjunto para o mercado doméstico.

Most software and hardware companies that made forays into international markets quickly concluded that localization and translation were not an integral part of their business. As Esselink (2000a: 5) observes, '[t]he increasing size and complexity of localization projects soon forced companies to an outsourcing model. Most software publishers simply did not have the time, knowledge or resources to manage multilingual translation or localization projects.' As a result, most companies decided that it would be more efficient to outsource the adaptation of software products for international markets to external language service providers as project work. In addition to the adaptation of the software application, a typical software localization project might also involve the translation and/or adaptation of various other components such as sample files, demos and tutorials, Help systems, printed and online user documentation, as well as marketing collateral (see Figure 33.4). The fact that these components were authored in a variety of digital formats, some of which needed to be compiled and tested prior to release, meant that localization involved a number of new forms of work in addition to traditional translation, including software and online Help engineering and testing, conversion of documentation to different formats, translation memory creation and management, as well as project management (Esselink 2000b; Esselink 2003a: 69; Dunne and Dunne 2001). Localization thus required that translators possess strong instrumental and technical skills in addition to traditional translation and domain expertise. 'Throughout the 1990s, the localization industry tried to turn translators into semi-engineers', recalls Esselink (2003b:7).

A maioria de empresas de *software* e *hardware* que fizeram investimentos em mercados internacionais concluíram que localização e tradução não eram parte integral de seus negócios. Esselink (2000<sup>a</sup>, p.5) ressalta que "o aumento e a complexidade de projetos de localização logo forçaram as empresas a um modelo terceirizado. A maioria dos desenvolvedores não tinha tempo, conhecimento ou recursos para gerenciar traduções multilíngues ou projetos de localização. Como resultado, tais empresas decidiram que seria mais eficiente terceirizar a adaptação de seus produtos para mercados internacionais a fornecedores de serviços linguísticos externos, como parte do projeto de trabalho. Além da adaptação do *software*, um projeto comum de localização também envolvia tradução e/ou adaptação de vários outros componentes, como arquivos de amostra, demos e tutoriais, sistemas de ajuda, documentos de usuário *on-line* e impressos, além de garantia de marketing (ver Figura 33.4). O fato de que esses componentes foram criados em uma variedade de formatos digitais, alguns dos quais precisavam ser compilados e testados antes da divulgação, significava que a localização envolvia novas formas de trabalho além da tradução convencional. Nisso, estavam inclusos materiais de ajuda *on-line*, conversão de documentos para diferentes formatos, criação de memória de tradução e seu gerenciamento, e também o gerenciamento de projetos. (ESSELINK, 2000b; ESSELINK 2003<sup>a</sup>, p. 69; DUNNE e DUNNE, 2001). A localização exigia, portanto, que tradutores possuísem fortes habilidades instrumentais e técnicas, além do conhecimento e domínio de tradução. "Ao longo da década de 1990, a indústria da localização buscou tornar tradutores em semi-engenheiros", relembra Esselink (2003b, p.7).



Figure 33.4 - The scope of a traditional software localization project may encompass a number of components in addition to the software application itself  
Source: Adapted from Esselink (2000a:10)



Figura 33.4 – O escopo de um projeto de localização tradicional de *software* pode abranger vários componentes além do aplicativo de *software* em si. Fonte: Adaptado de Esselink (2000a, p. 10)

Outsourcing shifted the challenges of managing complex multilingual localization projects to external service providers but did not address the fundamental problem of the duplication of effort required to manage multiple sets of source code in parallel. Faced with the challenge of controlling the complexity and cost of the localization process, software publishers in the late 1980s and early 1990s began to realize that ‘certain steps could be performed in advance to make localization easier: separating translatable text strings from the executable code, for example. This was referred to as internationalization or localization-enablement’ (Cadieux and Esselink 2002). Internationalization is an engineering process that precedes localization and entails the separation of [a]ll the

A terceirização transferiu as dificuldades dos gerenciamentos complexos multilíngues a fornecedores externos, mas não abordou o problema fundamental de duplicação de esforços exigidos para gerenciamento paralelo de múltiplos conjuntos de código-fonte. No fim dos anos de 1980 e começo os anos de 1990, diante do desafio de controlar a complexidade e o custo do processo de localização, desenvolvedores começaram a perceber que "dadas etapas poderiam ser executadas com antecedência para tornar a localização mais fácil: separar as linhas de texto traduzíveis do código executável, por exemplo. Isso se refere à internacionalização ou à possibilidade de localização" (CADIEUX e ESSELINK, 2002). A internacionalização é um processo de

culturally and linguistically sensitive software components ... from the core of the application' (Hall 1999: 298). In practice, the scope of internationalization is typically confined to the linguistic and culturally dependent contents of the user interface that may require adaptation, which are collectively designated using the hypernym 'resources.' When a piece of software is properly internationalized, '[t]here is no programming code in the [resources] nor is there any [translatable] text in the program code' (Uren, Howard and Perinotti 1993: 60). Resources in a typical desktop software application may include the following:

- Accelerators: keyboard shortcuts that enable direct execution of commands. Accelerators are typically associated with a Function key or with a combination of the Ctrl key plus a specific keyboard letter. For example, pressing the F1 Function key in a typical Windows application launches the Help, while pressing Ctrl+C executes the Copy command.
- Dialog boxes: secondary windows that allow the user to perform a command and/or that ask the user to supply additional information (see Figure 33.5(a)). Common examples include the 'Save As' and 'Print' dialog boxes. Dialog box resources also contain the coordinates that govern the layout and display of the user interface (see Figure 33.1).
- Icons: images that symbolize and provide clickable shortcuts to programs, files and devices (see Figure 33.5(b)).
- Menus: lists of options or commands that display at the top of the main program window (see Figure 33.5(c)). Secondary menus, called 'context' or 'popup' menus, display when the user clicks the right-hand mouse button.
- String tables: 'string' is short for 'string of characters,' and designates any text that is stored and manipulated as a group. Strings include button captions, dialog box titles, error messages, menu items, tool tips, and so on. Menu and dialog box strings can often be

engenharia que precede a localização e implica a separação de "todos os componentes de *software* sensíveis cultural e linguisticamente (...) do núcleo da aplicação" (HALL, 1999, p. 298). Na prática, o escopo da internacionalização está tipicamente restrito aos conteúdos linguísticos e culturalmente dependentes da interface com o usuário, que podem exigir adaptação, designada coletivamente por meio do hiperônimo "recursos". Quando parte de um *software* é internacionalizada corretamente, "não há nem código de programação nos recursos, nem textos traduzíveis no código do programa" (UREN, HOWARD e PERINOTTI, 1993, p. 60). Os recursos em um aplicativo de *software* de *desktop* típico podem conter:

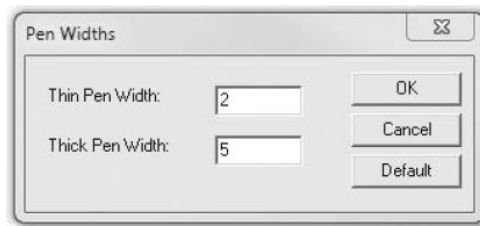
- aceleradores: atalhos de teclado que habilitam execução direta de comando. Aceleradores são tipicamente associados a uma tecla de função ou uma combinação da tecla Ctrl mais uma letra específica do teclado. Por exemplo, pressionar a tecla de função F1 em um aplicativo típico do Windows abre a Ajuda, ao passo que pressionar Ctrl+C executa o comando copiar;
- caixas de diálogo: janelas secundárias que permitem que o usuário execute um comando e/ou pedem ao usuário que forneça informações adicionais (ver Figura 33.5(a)). Exemplos comuns de caixas de diálogo incluem "Salvar Como" e "Imprimir". Os recursos da caixa de diálogo também contêm as coordenadas que configuram o *layout* e a exibição da interface com o usuário (ver Figura 33.1);
- ícones: imagens que simbolizam e fornecem atalhos clicáveis para programas, arquivos e dispositivos (ver Figura 33.5 (b)).
- menus: lista de opções ou comandos que aparecem no topo da janela principal do programa (ver Figura 33.5 (c)). Menus secundários, chamados de "menu contextual" ou "menu popup", que aparecem quando o usuário clica com o botão direito do mouse;
- *strings* (linhas de texto): *string* é a abreviação de "*string* de caracteres" e designa qualquer texto armazenado e manipulado

visually represented in a WYSIWYG (what you see is what you get) editor during localization, whereas string tables typically cannot (see Figure 33.5(d)).

- Toolbars: raster graphics that contain toolbar button images, typically in bitmap (\*.bmp) or Portable Network Graphics (\*.png) format (see Figure 33.5(e)).

como um grupo. As *strings* incluem as legendas de botões, títulos das caixas de diálogo, mensagens de erro, itens do menu, dicas de ferramenta, e assim por diante. O menu e as *strings* de caixa de diálogo podem ser representados visualmente em um editor que contém o recurso / a funcionalidade WYSIWYG (*what you see is what you get*; em português “o que você vê é o que você tem) durante a localização, ao passo que as *strings* normalmente não (ver Figura 33.5 (d));

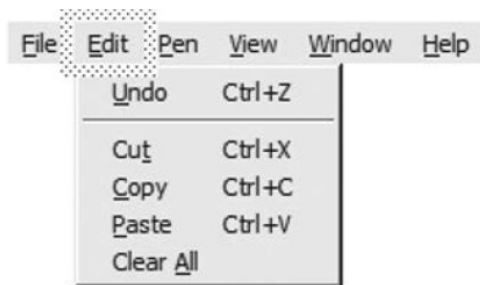
- barra de ferramentas: gráficos *raster* que contêm imagens de botão da barra de ferramentas, normalmente em formato bitmap (\*.bmp) ou em formato PNG - Portable Network Graphics (\*.png), (ver Figura 33.5 (e)).



(a)



(b)



(c)

Value	Caption
57632	Erase the selection\nErase
57633	Clears the drawing
57634	Copy the selection and put it on the Clipboard\nCopy
57635	Cut the selection and put it on the Clipboard\nCut
57636	Find the specified text\nFind
57637	Insert Clipboard contents\nPaste
57640	Repeat the last action\nRepeat

(d)



(e)

Figure 33.5 - Typical resources in a software application include (a) one or more dialog boxes; (b) a program icon and a document icon (left and right images, respectively); (c) one or more

menus; (d) a string table; and (e) one or more toolbars.<sup>3</sup> See also Figures 33.8 and 33.9

Figura 33.5 – Recursos típicos encontrados em um aplicativo de software incluem: (a) uma ou mais caixas de diálogo; (b) um ícone do programa e um ícone de documento (imagens a

esquerda e a direita, respectivamente); (c) um ou mais *menus*; (d) uma *string*; e (e) uma ou mais barras de ferramentas. 3 Ver também Figuras 33.8 e 33.9.

The creation of a standardized way to represent culturally dependent user interface material and store it independently from the functional program code greatly facilitated the localization process. No longer was it necessary to modify the source code or to compile, test, and debug each target version of a program separately (Luong et al. 1995: 3). Instead, the development team could simply extract the resources from the binary executable file, provide them to a localization team that would translate the text and perform all other necessary modifications and then return the target resources to the developers, who would integrate them into copies of the binary executable file to create the necessary target version or versions (see Figure 33.6). This extraction-adaptation-integration process is one of the defining characteristics of localization.

A criação de uma forma padronizada para representar o material culturalmente dependente de interface com o usuário e armazená-lo de forma independente do código do programa funcional facilitou muito o processo de localização. Não era mais necessário modificar o código-fonte ou compilar, testar e corrigir os erros de cada versão do programa separadamente. (LUONG et al.,1995, p. 3) Em vez disso, a equipe de desenvolvimento poderia simplesmente extrair os recursos do arquivo executável binário, fornecê-los a uma equipe de localização que traduziria o texto e faria qualquer outra modificação necessária e, em seguida, retornaria os recursos-alvo para os desenvolvedores, que os integrariam em cópias do arquivo executável binário para criar a versão (ou versões)-alvo necessária(s) (ver Figura 33.6). Esse processo de extração-adaptação-integração é uma das características que define a localização.

By enabling the use of a single set of source code to support multiple target locales, internationalization diminished the effort and cost associated with localization and increased the speed and accuracy with which it can be accomplished (Schmitz 2007: 51). It soon occurred to software developers that they could not only embed resources in a program's executable file and bind them directly to the application code, but also externalize the resources, store them in a dedicated file called a satellite assembly and dynamically link this external resource file to the application. To localize an application developed using this internationalization strategy, one simply creates a localized version of the resource file(s) for each target locale. For example, a publisher that created a program for the German-Germany locale and wanted to market localized versions in the United States and the People's Republic of China would create a localized version of the resource assembly for each locale (see Figure 33.7).

Ao permitir o uso de um único conjunto de código-fonte para suportar várias localidades-alvo, a internacionalização diminuiu o esforço e o custo associados à localização, e aumentou a velocidade e a precisão com a qual pôde ser realizada (SCHMITZ, 2007, p. 51). Logo ficou claro aos desenvolvedores que, além de incorporar recursos em um arquivo executável de um programa e vinculá-los diretamente ao código do aplicativo, eles também podiam externalizar os recursos, armazená-los em arquivos dedicados chamados biblioteca-satélite (*satellite assembly*) e conectar dinamicamente esse arquivo de recurso externo ao aplicativo. Para localizar um aplicativo desenvolvido usando essa estratégia de internacionalização, é necessário que se crie uma versão localizada do(s) arquivo(s) de recurso para cada localidade-alvo. Por exemplo, um editor que criou um programa para a localidade alemão-Alemanha e quisesse comercializar versões para os Estados Unidos e para a República Popular da China, deveria criar uma versão



localizada da montagem de recursos para cada localidade. (ver Figura 33.7)

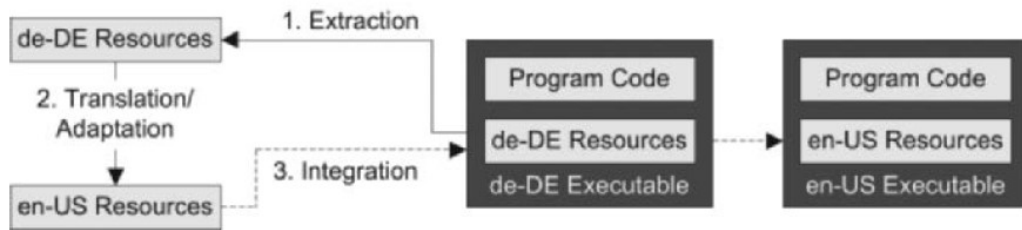


Figure 33.6 - Internationalization enables the logical separation of the culturally dependent contents of the user interface from the functional core of the program, transforming localization into a simpler process of resource replacement.

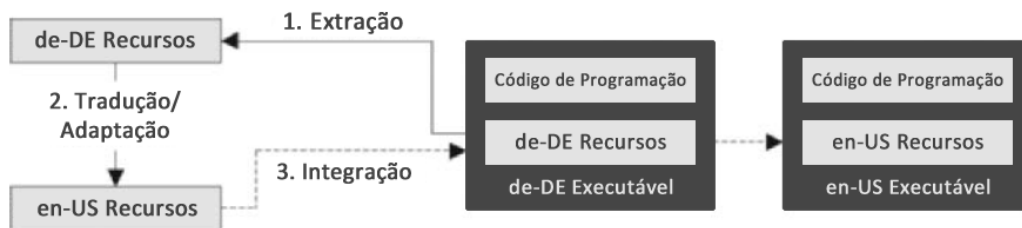


Figura 33.6 – A internacionalização permite a separação lógica de conteúdos culturalmente dependentes da interface com o usuário do núcleo funcional do programa, transformando a localização em um processo simplificado de substituição de recursos.

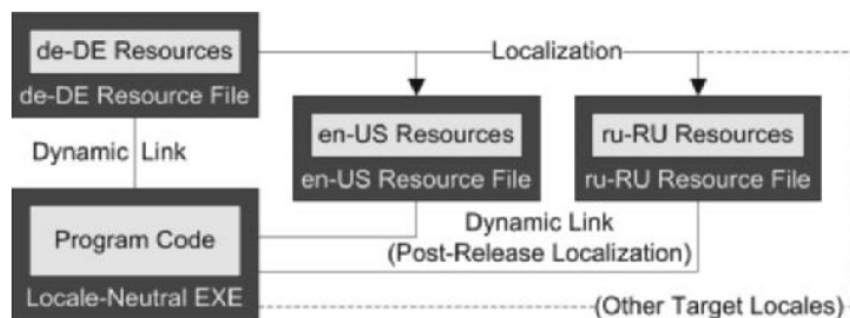


Figure 33.7 - Externalizing resources, storing them in dedicated files and linking them dynamically to a locale-neutral program core is the logical culmination of software internationalization strategies

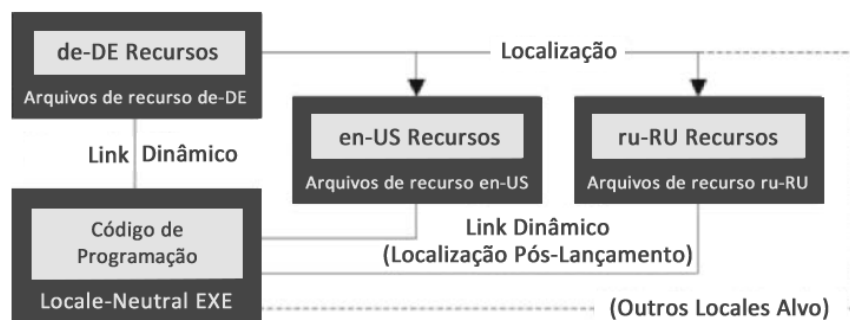


Figura 33.7 – Externalizar recursos, armazená-los em arquivos dedicados e vinculá-los de forma dinâmica a um núcleo de programa de localidade-neutra é a culminação lógica de estratégias de internacionalização de *software*.

The advent of software internationalization coincided with, and was facilitated by, the broad shift from procedural and structured programming to object-oriented programming in the 1980s and the 1990s. Procedural and structured programming languages, which predominated during the 1960s and 1970s, were adequate for small, relatively simple standalone applications. However, as applications expanded in terms of size, complexity, and the degree of interaction with other systems, procedural and structured languages began to show their limitations (Clark 2013: 2-5). The larger a program became the harder it was to maintain, and it was difficult to modify one aspect of existing functionality without negatively impacting the system as a whole. Programmers needed a comprehensive understanding of how a program worked and could not focus their efforts on discrete functions. In addition, the absence of standardized notational ways to represent and encode functions hindered the portability and re-usability of a software source code, with the result that programs were typically built from scratch.

Object-oriented programming effectively resolved these problems. In object-oriented programming, data and functions that use those data are grouped and encapsulated in logical structures named objects. One object's encapsulated data and functions can be used, or invoked, by other functions or programs. Communication between objects in a program is carried out through messages. An object's interface is defined by the messages that it can send and receive. In object-oriented programming, sending a message to an object is also called setting a property of that object. Objects are defined by classes, which determine their code, data and the messages they can send and receive (i.e., their properties). Individual objects inherit all of the properties and functions of the class to which they belong. Inheritance enables the creation

O surgimento da internacionalização de *software* coincidiu com e foi facilitado pela ampla mudança de programação procedimental e estruturada para programação orientada a objetos nos anos 1980 e 1990. As linguagens de programação procedurais e estruturadas, que predominavam durante o período de 1960 e 1970, eram adequadas para aplicativos autônomos relativamente simples e pequenos. No entanto, conforme os aplicativos expandiam-se em tamanho, complexidade e níveis de interação com outros sistemas, as linguagens procedurais e estruturadas começaram a mostrar suas limitações. (CLARK, 2013, p. 2-5). Quanto maior era o programa, mais difícil era para mantê-lo, e era difícil para modificar um aspecto da funcionalidade existente sem impactar negativamente o sistema como um todo. Os programadores precisavam de um entendimento abrangente de como um programa funcionava e não poderiam concentrar seus esforços em funções isoladas. Além disso, a ausência de formas de notação padronizadas para representar e codificar funções dificultou a portabilidade e reuso do código-fonte do *software*, com o resultado de que programas eram, normalmente, construídos do zero.

A programação orientada a objetos resolveria esses problemas de forma efetiva. Na programação orientada a objetos, dados e funções que usam aqueles dados são agrupados e encapsulados em estruturas lógicas denominadas objetos. Os dados e funções encapsulados de objetos podem ser usados ou acessados por outras funções ou programas. A comunicação entre os objetos em um programa é realizada por meio de mensagens. A interface deste é definida pelas mensagens que se pode enviar e receber. Na programação orientada a objetos, o envio de uma mensagem para um objeto também é chamado de configuração de uma propriedade desse objeto. Objetos são definidos por classes, as quais determinam seu código, dados e as mensagens que podem enviar e receber (ou seja, suas propriedades).

of ‘child’ objects and subclasses that inherit all of the properties and functions of the original class of the ‘parent’ object. Inheritance facilitates software maintenance, updates and debugging because a change made to one instance of an object is applied to all instances of objects in that class. Objects can also be reused in and across programs, which simplifies the development of new programs.

Objetos específicos herdam todas as propriedades da classe a que pertencem. A herança permite a criação de objetos e subclasses "filho", que herdam todas as propriedades e funções da classe original do objeto "pai". A herança facilita a manutenção, atualizações e correção de erros do *software*, porque uma mudança feita em uma instância de um objeto é aplicada em todas as instâncias de objetos naquela classe. Objetos também podem ser reutilizados dentro e através de programas, o que simplifica o desenvolvimento de novos programas.

Object-oriented programs are not written, but rather drawn in integrated WYSIWYG (‘what you see is what you get’) development environments using a variety of objects including menus, dialog boxes, forms, and user controls such as command buttons, check boxes, and text labels, among others. From the standpoint of object-oriented programming, internationalization standardizes the representation, definition and storage of the inventory of user interface objects as classes of resources. It follows that localization is properly understood as the modification of the properties of objects. For example, translating a command button caption entails the modification of the Caption property of the Button object (see Figure 33.8).

Os programas orientados a objeto não são escritos, mas sim desenhados em ambientes de desenvolvimento WYSIWYG integrados (*what you see is what you get*, em português “o que você vê é o que você tem”) usando a variedade de objetos incluindo menus, caixas de diálogo e controle de usuários, tais como botões de comando, caixas de checagem, linhas de texto, entre outros. A partir da programação orientada a objetos, a internacionalização padroniza a representação, definição e armazenamento do inventário dos objetos de interface do usuário como classes de recurso. Consequentemente, a localização é propriamente entendida como a modificação das propriedades dos objetos. Por exemplo, traduzir a legenda de um botão de comando requer modificação da propriedade Legenda do objeto Botão (ver Figura 33.8).

Internationalization not only eliminated the need to maintain a separate set of source code for each supported locale, but also clarified the respective roles of programmers, engineers and translators.

A internacionalização não só eliminou a necessidade de manter um conjunto de códigos-fonte para cada localidade, mas também esclareceu os respectivos papéis dos programadores, engenheiros e tradutores.

[Internationalization] allows programmers and engineers to focus on code and translators to focus on translation. It means the software with all its complex logic does not have to be touched just because you want to add another language; all you have to do is translate some files. (Uren, Howard and Perinotti 1993:63)

A internacionalização permite que os programadores e engenheiros foquem no código e os tradutores na tradução. Isso significa que o *software* com toda a sua lógica complexa não tem que ser alterado só porque alguém quer acrescentar um novo idioma. Tudo o que se deve fazer é traduzir alguns

arquivos (UREN, HOWARD, PERINOTTI, 1993, p. 63).

Indeed, most locale-dependent aspects of data storage, retrieval, manipulation and presentation can be managed today through internationalization capabilities built into host operating systems and/or by using development frameworks and runtime environments that offer robust support for internationalization, such as Java (Deitsch and Czarneki 2001) or Microsoft's .NET Framework (Smith-Ferrier 2007). If a program has been properly internationalized and all translatable text has been externalized from the source code, the localizer works only on resource files and cannot access or modify the program's functional code. Consequently, the nuts-and-bolts work of software localization now primarily involves the translation of strings in menus, dialog boxes and string tables. Dialog boxes and user controls such as buttons and labels may also require resizing to account for translation-related string expansion or shrinkage, depending on the source and target languages involved. Visual localization tools facilitate these tasks by enabling localizers to view resources in context and by enabling them to use translation memory and terminology databases as they work (see Figure 33.9).

De fato, a maioria dos aspectos da localidade dependentes de dados de armazenamento, recuperação, manipulação e apresentação podem ser, atualmente, gerenciados por meio de capacidades de internacionalização construídas no sistema operacional hospedeiro e/ou usando estrutura de desenvolvimento e ambientes que oferecem apoio sólido para a internacionalização, como o Java (DEITSCH e CZARNEKI, 2001) ou a estrutura do Microsoft.NET (SMITH-FERRIER, 2007). Se um programa foi internacionalizado de maneira correta e todos os textos traduzíveis foram retirados do código-fonte, o localizador trabalha somente com os arquivos de recurso e não pode acessar ou modificar o código funcional do programa. Consequentemente, os componentes básicos da localização de *software* agora envolvem a tradução das linhas do menu, caixas de diálogos e tabelas de sequência. Caixas de diálogo e controles de usuário tais como botões e legendas podem demandar redimensionamento para contabilizar a expansão ou encolhimento das linhas de tradução, dependendo das línguas de origem e destino envolvidas. As ferramentas visuais de localização facilitam essas tarefas, ao permitir que localizadores vejam os recursos em contexto e permitindo, também, que usem memória de tradução e bancos de dados terminológicos enquanto trabalham (ver Figura 33.9).

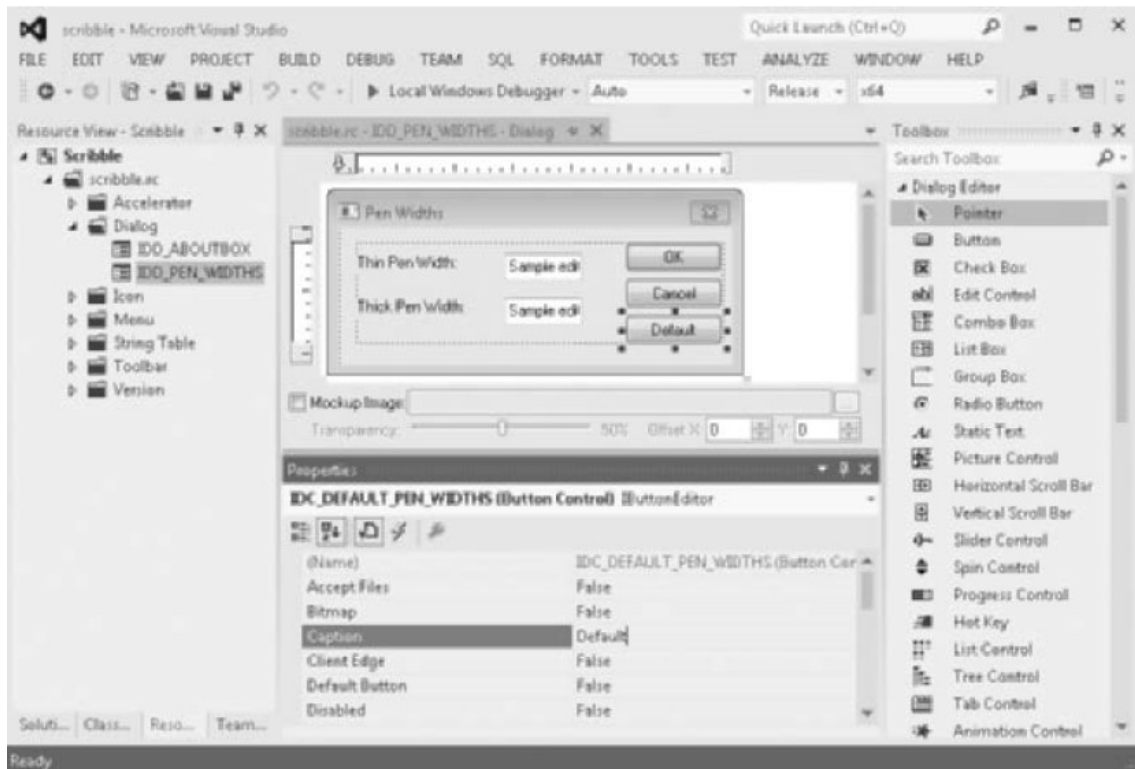


Figure 33.8 - An object-oriented program interface is drawn using classes of user control objects (righthand pane); composite interface objects are defined and stored as resources (left-hand pane). Localization of object-oriented software is properly understood as the modification of the properties of objects, such as the command button caption 'Default' (upper and lower middle panes). This image depicts the creation of the sample application Scribble (see Figures 33.1 and 33.5) in Microsoft® Visual Studio® 2012

Source: - Used with permission from Microsoft

Figure 33.8 – Uma interface de programa orientado a objeto é desenhada usando classes de objetos de controle de usuário (painel direito); objetos de interface composta são definidos e armazenados como recursos (painel esquerdo). A localização de um software orientado a objeto é entendida corretamente como uma modificação das propriedades de objetos, como a legenda do botão de comando “Padrão” (painéis superior e inferior do meio). Essa figura ilustra a criação do aplicativo de amostra Scribble (ver Figuras 33.1 e 33.5) no Microsoft® Visual Studio® 2012.

Fonte: Usado com permissão da Microsoft

Internationalization and the use of satellite resource files allow software publishers to proactively address potential locale-related problems during the software development process, well in advance of localization. This state of affairs begs the question of how – and perhaps even if – localization differs from translation today. The fact that the translation of strings comprises the bulk of the work in current practice suggests that the term

A internacionalização e o uso de arquivos de recursos-satélite permitem que os desenvolvedores abordem de maneira proativa os problemas relacionados à localidade durante o processo de desenvolvimento do *software*, bem antes da localização. Nesse ponto, é necessário saber como – e talvez até se – a localização difere-se da tradução atualmente. O fato de que a tradução das linhas de textos compreende a

'localization' has come full circle and once again essentially means 'translation on the computer, for the computer.' The blurring of the boundaries between translation and localization can also be seen as evidence of a convergence of these processes as authoring and publishing undergo an evolution similar to that of software localization (Esselink 2003b).

Authoring and publishing were generally separate processes and professions until the 1980s and 1990s, when the advent of digital authoring tools such as word processors turned authors into desktop publishers who were able not only to create digital content, but also to control the manner of its presentation (Rockley, Kostur and Manning 2003: 165). However, the desktop- and document-based approach to authoring and publishing hindered content reuse in much the same way as early localization efforts that required modifications to source code.

maior parte do trabalho na prática atual sugere que o termo "localização" tenha permanecido da mesma forma, significando "tradução no computador, para computador". A confusão dos limites entre tradução e localização também pode ser vista como evidência de uma convergência desses processos à medida que a autoria e publicação sofrem uma evolução semelhante à da localização de *software* (Esselink, 2003b).

A autoria e a publicação foram processos e profissões separadas até os anos 1980 e 1990, quando o advento das ferramentas de autoria, como o processador de textos, transformou autores em desenvolvedores digitais que eram não só capazes de criar conteúdos digitais, mas também de controlar a maneira de sua apresentação (ROCKLEY, KOSTUR e MANNING, 2003, p. 165). No entanto, a abordagem baseada na área de trabalho – e documentos – para autoria e publicação impediu o reuso de conteúdo, da mesma maneira que os esforços iniciais da localização, que exigiam modificação no código-fonte.

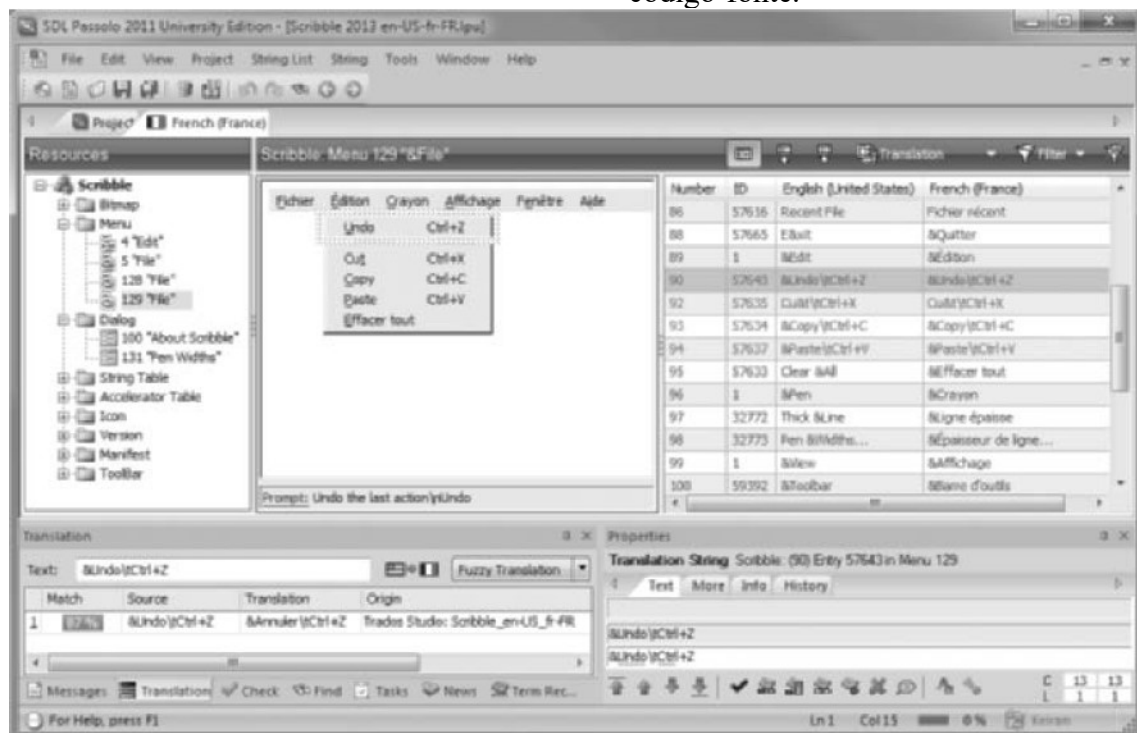


Figure 33.9 - Localization of a sample application named Scribble using a visual localization tool. The left-hand pane displays the resource tree, the middle pane displays the selected

*resource in WYSIWYG mode, and the right-hand pane displays the corresponding source and target strings in tabular format*

Figura 33.9 – A localização de um aplicativo de amostra chamado Scribble usando uma ferramenta de localização visual. O painel esquerdo exibe a árvore de recurso, o painel do meio exibe o recurso selecionado em modo WYSIWYG, e o painel direito exibe a cadeia de origem e as *strings* de destino em formato tabular.

Repurposing content stored in documents created using word processors and other traditional desktop publishing software is generally a labor-intensive, manual process. A common rule of thumb is that technical communicators who use word processors and document-based authoring tools spend as much as half of their time formatting documents (e.g., Bartlett 1998). 'To reuse the content, authors must apply formatting that is appropriate for each output. Stripping and reapplying formatting is tricky and usually not 100% effective. Format conversions always require correction by hand or complicated scripting' (Rockley et al. 2003: 165). Further complicating content reuse efforts was the need to manage multiple versions of document source files in parallel. Practitioners soon discovered that file management and version control become exponentially more complex as the number of parallel versions of source files and the number of target languages increase. These problems were exacerbated by the Web and its widespread adoption as an enterprise communication platform. Desktop-based authoring and publishing could not keep up with the speed of change on the Web, nor could it meet demand for content in an increasingly wide range of formats for use on an expanding array of devices, from PCs and laptops to PDAs, tablets and smart phones.

The challenges of document-based content reuse were very similar to those associated with early software localization efforts. Thus, it is perhaps unsurprising that the strategies adopted to facilitate content reuse are very

Adaptação de conteúdo armazenado em documentos criados utilizando processadores de textos e outros *softwares* tradicionais é geralmente um processo manual e intenso. Uma regra geral é que comunicadores técnicos que usam o processador de textos e ferramentas autorais de documentação gastam a metade do tempo com a formatação de documentos. (BARLETT, 1998). "Para reutilizar o conteúdo, os autores devem aplicar a formatação apropriada para cada produção. Tirar e reaplicar a formatação é complicado e não é totalmente efetivo. A conversão de formatos sempre requer correção manual ou scripts complicados" (ROCKLEY et al. 2003, p. 165). Outros esforços para reutilizar conteúdos complicados eram necessários para gerenciar várias versões de documentos de arquivos-fonte em paralelo. Os profissionais logo descobriram que o gerenciamento de arquivo e o controle de versão tornaram-se exponencialmente mais complexos à medida que o número de versões paralelas dos arquivos-fonte e o número de línguas de chegada aumentavam. Esses problemas eram agravados pela Web e sua ampla adoção como uma plataforma de comunicação empresarial. A autoria e publicação baseadas em área de trabalho não conseguiram acompanhar a velocidade das mudanças na Web, nem poderiam atender à demanda de conteúdo em uma gama, cada vez maior, de formatos para uso em uma variedade de dispositivos, desde PCs e notebooks a *palmtops*, *tablets* e *smartphones*.

Os desafios de utilizar conteúdos baseados em documentos foram muito semelhantes aos esforços iniciais da localização de *software*. Assim, talvez não seja surpreendente que as estratégias adotadas para facilitar o reuso de

similar to strategies developed to facilitate software localization. Just as internalization simplified localization by logically separating the culturally and linguistically dependent aspects of the user interface from the functional core of a program, content reuse strategies are predicated on the separation of content from presentation. This approach is called single sourcing: 'Single sourcing implies that there is a single source for content; content is written once, stored in a single source location, and reused many times' (Rockley et al. 2003: 15).

The implementation of single sourcing typically involves XML-based authoring strategies (Savourel 2001: 7; Rockley et al. 2003: 159-171). XML (eXtensible Markup Language) is a meta-markup language that provides a universal, application-independent mechanism for representing text in a structured format. XML was created in response to the challenges of content reuse associated with large-scale digital publishing. As stated in a December 1997 World Wide Web Consortium Press release announcing the publication of version 1.0 of XML as a proposed recommendation, 'XML is primarily intended to meet the requirements of large-scale Web content providers for industry-specific markup, vendor-neutral data exchange, media-independent publishing, one-on-one marketing, workflow management in collaborative authoring environments, and the processing of Web documents by intelligent clients' (W3C 1997). Whereas HTML is a presentational markup language that specifies how content should be displayed, XML is a semantic markup language that specifies what content means. Because XML provides a structured, semantic representation of content, and does not focus on the presentational aspects of document, authoring of content in XML is often referred to as structured authoring. Formatting of XML in documents is specified by style directives stored in separate files and applied dynamically in response to user demand. In

conteúdos sejam semelhantes às estratégias desenvolvidas para facilitar a localização de *software*. Da mesma forma que a internacionalização simplifica a localização separando de forma lógica os aspectos dependentes culturais e linguísticos da interface do usuário do núcleo funcional de um programa, as estratégias de reuso de conteúdo são baseadas na separação do conteúdo da apresentação. Essa abordagem é chamada de fonte única: "Fonte única implica que há uma única fonte de conteúdo, o conteúdo é escrito uma vez, armazenado em um local de fonte única e reutilizado várias vezes" (ROCKLEY et al., 2003, p. 15).

A implementação de suprimentos envolve estratégias autorais de XML (SAVOUREL, 2001, p. 7; ROCKLEY et al., 2003, p. 159-171). A linguagem XML (eXtensible Markup Language) é a linguagem de metamarcação que fornece um mecanismo universal, de aplicação independente para representar textos em um formato estruturado. A XML foi criada em resposta aos desafios de reuso de conteúdos associados a publicações digitais de larga escala. Conforme estabelecido em um comunicado de imprensa do World Wide Web de dezembro de 1997, anunciando a publicação da versão 1.0 do XML como uma recomendação proposta, "a XML destina-se principalmente a atender aos requisitos dos provedores de conteúdo da Web em grande escala para marcação específica do setor, troca de dados neutra do fornecedor, publicação independente de mídia, marketing individualizado, gerenciamento de fluxo de trabalho em ambientes de autoria colaborativa e processamento de documentos da Web por clientes inteligentes (W3C, 1997). Enquanto a HTML é uma linguagem de marcação de apresentação que especifica como o conteúdo deve ser exibido, a XML é uma linguagem de marcação semântica que especifica o que o conteúdo significa. Porque a XML provê uma representação semântica e estruturada do conteúdo, e não prioriza a apresentação dos aspectos atuacionais do documento, a autoria do conteúdo em XML é geralmente chamada



this way, the same content can be processed and output in any format for which the organization has a defined set of style rules, such as webpages (HTML), PDF documents, Word documents, as well as Eclipse Help, HTML Help, Java Help and WebHelp, to cite but a few examples. Today, the single sourcing of technical and procedural documentation is often implemented using the XML based DITA (Darwin Information Typing Architecture) standard (Bellamy, Cary and Schlotfeldt 2012).

The implementation of single sourcing also often involves the use of content management systems (Rockley et al. 2003: 178-191), which are centralized, server-based repositories 'designed to manage "information chunks" (generically known as "content"), usually no longer than a couple of paragraphs' (Biau Gil and Pym 2006: 11). Information chunks, such as DITA topics, are dynamically assembled into documents in response to user requests, typically via a web interface. As is the case with XML-based authoring, content stored in a content management system (CMS) can generally be output in various formats.

Single sourcing, structured authoring, and 'chunking' can be thought of as applications of the concepts of object orientation and internationalization in the fields of authoring and publishing. Once written, a given information object can be reused systematically; once translated, the target language versions of that same information object can also be reused systematically. Because content is separated from form, it can

de autoria estruturada. A formatação da XML em documentos é especificada por diretivas de estilo armazenadas em arquivos separados e aplicados de forma dinâmica em resposta à demanda do usuário. Dessa maneira, o mesmo conteúdo pode ser processado e produzido em qualquer formato para o qual a organização possui um conjunto definido de regras, tais como as páginas de web (HTML), documentos em PDF, documentos do WORD, bem como em Ajuda Eclipse, ajuda HTML, ajuda Java e WebHelp, para citar apenas alguns exemplos. Hoje, a única fonte de documentação técnica e processual é frequentemente implementada usando a DITA baseado em XML (*Darwin Information Typing Architecture*, em português Arquitetura Darwin de Informação de Dígito) (BELLAMY, CARY e SCHLOTFELDT, 2012).

A implementação de um suplemento, muitas vezes, também envolve o uso de sistema de gerenciamento de conteúdo (ROCKLEY et al., 2003, p. 178-191), que são depósitos centralizados "designados a gerenciar 'partes de informação' (genericamente conhecido como 'conteúdo'), não sendo maiores que dois parágrafos" (BIAU GIL e PYM, 2006, p. 11). Pedacos de informação, como os tópicos DITA, são montados de maneira dinâmica em documentos em resposta aos pedidos dos usuários, tipicamente via interface na WEB. Já no caso da autoria XML, o conteúdo armazenado em um sistema de gerenciamento de conteúdo (*Content Management System - CMS*) pode, geralmente, ser produzido em vários formatos.

Suplementos, autoria estruturada e "fragmentação" podem ser entendidas como aplicações dos conceitos de orientação de objetos e internacionalização no campo de autoria e publicação. Uma vez escrita, uma informação de objeto pode ser reutilizada sistematicamente; uma vez traduzida, a versão da língua-alvo daquela mesma informação também pode ser reutilizada de forma sistêmica. Por ser separado da forma,

be processed using as many different style directives as needed to publish it in the desired output formats (e.g., print, help, web, and mobile devices) without having to modify the content. Just as object orientation and internationalization facilitated the modularization and reuse of software, single sourcing, structured authoring and chunking facilitate the modularization and reuse of content.

Translation of XML content and of information chunks is not 'localization' as the process has been traditionally understood, because it does not entail modification of the properties of objects in a software user interface. Nevertheless, 'content translation projects are now often considered as localization projects simply because of the complex environments in which the content is authored, managed, stored and published,' as Esselink has pointed out (2003b: 7). Complexity was once a defining characteristic of software localization projects, but now characterizes large-scale translation projects as well.

At a more fundamental level, the complexity of software localization and content translation is due largely to the fact that translators and localizers do not work on linear text but rather on decontextualized text strings or chunks. Working on text without context not only complicates the translation decision-making process, but arguably calls into question the very possibility of understanding the text as a whole and the pragmatic act of communication of which it is an ostensible artifact. 'In understanding text, a reader must not only be able to integrate information within sentences but also make connections across sentences to form a coherent discourse representation,' as Rayner and Sereno observe (1994: 73). However, it is not always possible for translators to make connections across sentences while working on software strings. 'Due to their non-linear structure and lack of narrative thread, software programmers

o conteúdo pode ser processado utilizando-se quantas diretivas de estilo diferentes forem necessárias para que ele seja publicado, nos formatos de produção desejados (por exemplo: impressão, ajuda, web, e dispositivos móveis) sem ter de modificar o conteúdo. Assim como a orientação de objetos e a internacionalização facilitaram a modularização e **reuso** do *software*, os suplementos e fragmentações facilitam a modularização e o reuso do conteúdo.

A tradução do conteúdo XML e de informações fragmentadas não é "localização", segundo se compreende tradicionalmente o processo, porque não envolve a modificação das propriedades dos objetos na interface com o usuário de um *software*. Entretanto, "projetos de tradução de conteúdo são agora considerados como projetos de localização por causa dos ambientes complexos em que o conteúdo é desenvolvido, gerenciado, armazenado e publicado", destaca Esselink (2003b, p. 7). Os projetos de localização de software foram uma vez definidos como complexos, mas agora também caracteriza projetos de tradução de larga escala.

Em um nível mais básico, a complexidade da localização de *software* e de tradução de um conteúdo dá-se amplamente pelo fato de que os tradutores e localizadores não trabalham com textos lineares, mas sim com partes e linhas de textos descontextualizadas. Trabalhar com textos sem contexto não só complica o processo de decisão tradutória, mas traz à tona a questão da possibilidade de entender o texto como um todo e o ato pragmático de comunicação, que é um artefato ostensivo. "Ao entender um texto, o leitor não deve somente ser capaz de integrar informação dentro de frases, mas também fazer conexões ao longo de frases para formar uma representação coerente de um discurso", observa Rayner e Sereno (1994, p. 73). Entretanto, não é sempre possível para o tradutor fazer conexões ao longo de frases enquanto trabalha com linhas de textos de *software*. "Devido à sua estrutura não linear e

cannot be “read” in the same way as [traditional documents]’ (Dunne 2009: 197). This also holds true for XML content and information chunks. In single sourcing projects, the ‘document’ does not exist until it is created dynamically in response to a user request (typically from an end-user). On a surface level, the translation of strings and information chunks may seem technologically simpler than traditional localization because translators do not have to compile or test target files. However, the translation of strings and information chunks is cognitively more complex because reading and comprehending text without context and ‘texts without ends’ (Biau Gil and Pym 2006: 11) requires translators to construct a situation model of a text that does not yet exist. In other words, the industry is no longer trying to turn translators into semi-engineers, but translators still need to understand the architecture of the components from which software localization project deliverables are created, such as software resource files, and Help topics, tables of contents and indexes. As Esselink observes, ‘it looks likely that while translators will be able and expected to increasingly focus on their linguistic tasks ... the bar of technical complexity will be raised considerably as well’ (2003b: 7).

à falta de um fluxo narrativo, *softwares* não podem ser ‘lidos’ da mesma forma que [documentos tradicionais]” (DUNNE, 2009, p. 197). Isso também serve para conteúdo XML e parte de informação. Em projetos de suplementação, o “documento” não existe até que ele seja criado de maneira dinâmica em resposta ao pedido do usuário (tipicamente do usuário final). De forma geral, a tradução de linhas e de parte de informação pode parecer tecnologicamente mais fácil que a localização convencional, pois os tradutores não precisam compilar ou testar arquivos alvo. Entretanto, a tradução dos formatos mencionados anteriormente é cognitivamente mais complexa, pois ler e compreender textos sem o contexto e “textos sem fim” (BIAU GIL e PYM, 2006, p. 11) requer que o tradutor construa uma situação-modelo de texto que não existe ainda. Em outras palavras, a indústria não está mais tentando transformar os tradutores em semi-engenheiros, mas os tradutores ainda precisam entender a arquitetura dos componentes em que os resultados dos projetos de localização de *software* são criados, como os arquivos fonte do *software*, e tópicos de ajuda, tabelas de conteúdos e índices. Como Esselink observa, “parece provável que enquanto os tradutores forem capazes de concentrar-se em suas funções linguísticas [...] a barreira da complexidade técnica também aumentará de maneira considerável” (2003b, p. 7).

#### Notes

1 For more information on target-market requirements, see Giammarresi 2011, especially 39–40.

2 For a case study that illustrates some of the problems that can occur in the absence of an organized approach to internationalization, see Margulies 2000.

3 These resources are derived from a sample application called Scribble developed by the author using Visual Studio 2010 C++ sample files. MSDN Archive, Visual C++ MFC Samples for Visual Studio 2010,

#### Notas:

1 Para mais informações sobre requisitos de mercado exterior, ver Giammarresi (2011), especialmente as páginas 39–40.

2 Para um caso de estudo que ilustra alguns dos problemas que podem ocorrer na ausência de uma abordagem estruturada de internacionalização, ver Margulies (2000).

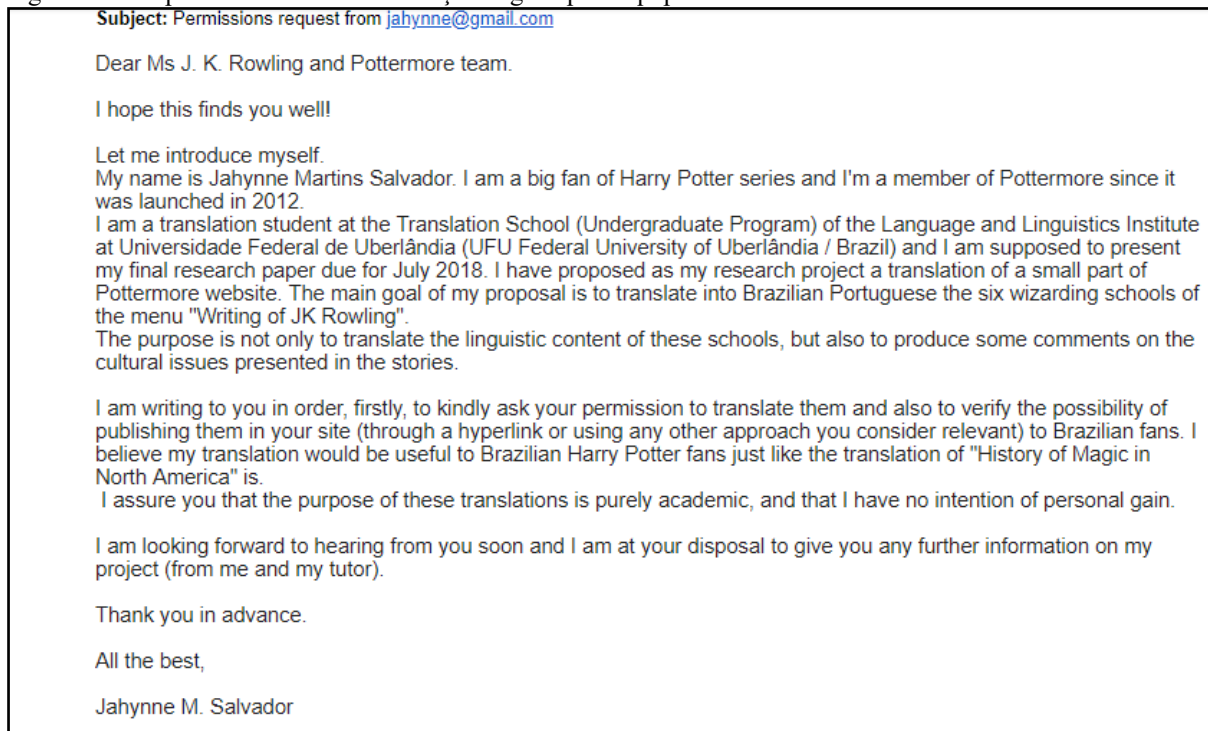
3 Esses recursos são derivados de uma aplicação de amostras de arquivos chamada Scribble, desenvolvido pelo autor usando o Visual Studio 2010 C++. As amostras MSDN Archive, Visual C++ para Visual Studio 2010,

<http://archive.msdn.microsoft.com/vcsamplesmfc> (accessed Sep. 8, 2012).

<http://archive.msdn.microsoft.com/vcsamplesmfc> (acesso em: 8/09/12).

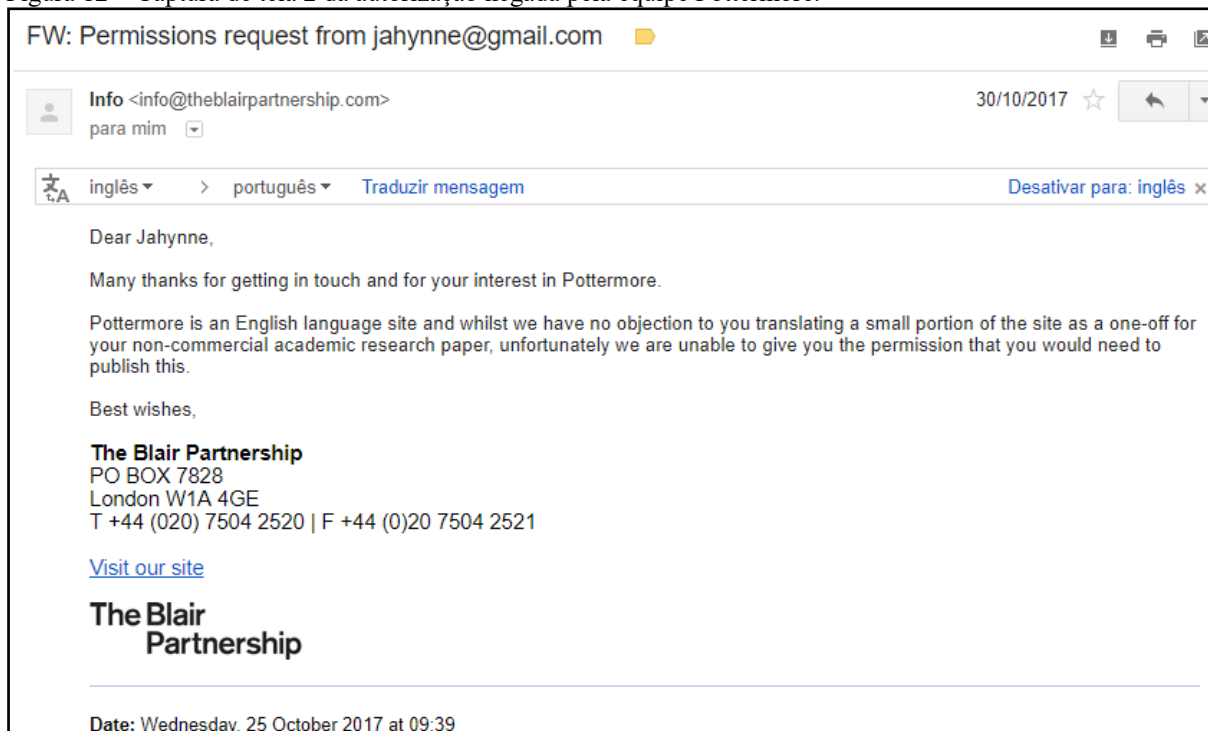
## APÊNDICE D – CAPTURAS DE TELA DA AUTORIZAÇÃO NEGADA PELA EQUIPE POTTERMORE

Figura 11 – Captura de tela 1 da autorização negada pela equipe Pottermore.



Fonte: E-mail pessoal da proponente desta monografia.

Figura 12 – Captura de tela 2 da autorização negada pela equipe Pottermore.



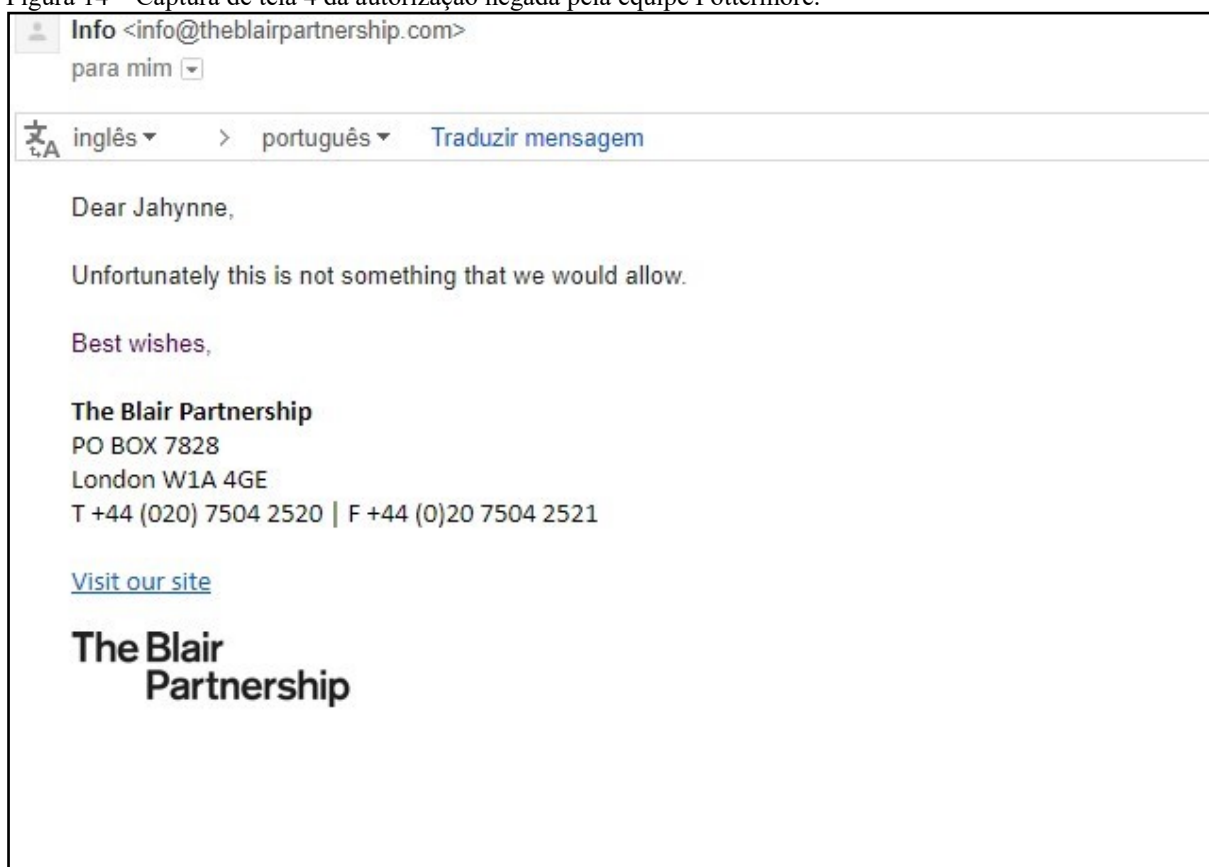
Fonte: E-mail pessoal da proponente desta monografia.

Figura 13 – Captura de tela 3 da autorização negada pela equipe Pottermore.



Fonte: E-mail pessoal da proponente desta monografia.

Figura 14 – Captura de tela 4 da autorização negada pela equipe Pottermore.



Fonte: E-mail pessoal da proponente desta monografia.

## ANEXO A – ORIGINAL E TRADUÇÃO DA ESCOLA ILVERMORNRY

Ilvermornry School of Witchcraft and  
Wizardry

By J.K. Rowling

The great North American school of magic was founded in the seventeenth century. It stands at the highest peak of Mount Greylock, where it is concealed from non-magic gaze by a variety of powerful enchantments, which sometimes manifest in a wreath of misty cloud.

### Irish Beginnings

Isolt Sayre was born around 1603 and spent her earliest childhood in the valley of Coomloughra, County Kerry, in Ireland. She was the offspring of two pure-blood wizarding families.

Her father, William Sayre, was a direct descendant of the famous Irish witch Morrigan, an Animagus whose creature form was a crow. William nicknamed his daughter 'Morrigan' for her affinity for all natural things when she was young. Her early childhood was idyllic, with parents who loved her and were quietly helpful to their Muggle neighbours, producing magical cures for humans and livestock alike.

However, at five years old, an attack upon the family home resulted in the death of both of her parents. Isolt was 'rescued' from the fire by her mother's estranged sister, Gormlaith Gaunt, who took her to the neighbouring valley of Coomcallee, or 'Hag's Glen', and raised her there.

As Isolt grew older she came to realise that her saviour was in reality her kidnapper and the murderer of her parents. Unstable and cruel, Gormlaith was a fanatical pure-blood who believed that her sister's helpfulness to her Muggle neighbours was setting Isolt upon a dangerous path to intermarriage with a non-magical man. Only by stealing the child, Gormlaith believed, could their

Escola de Magia e Bruxaria de Ilvermornry

By J.K. Rowling

A grande escola de magia norte-americana foi fundada no século XVII. Está situada no pico mais alto do Monte Greylock, onde permanece escondida dos olhos não-mágicos graças a uma série de encantamentos poderosos que, às vezes, manifestam-se como um denso nevoeiro.

### A origem irlandesa

Isolt Sayre nasceu no ano de 1603 e passou a primeira infância no vale de Coomloughra, no condado de Kerry, na Irlanda. Ela descendia de duas famílias bruxas puro-sangue.

Seu pai, William Sayre, era descendente direto de Morrigan, a famosa bruxa irlandesa, uma animaga cuja forma animal era um corvo. William apelidou a filha de "Morrigan" pela afinidade da menina, desde pequena, com todas as coisas da natureza. Essa fase da infância foi idílica, com pais que a amavam e ajudavam discretamente os vizinhos trouxas, produzindo curas mágicas tanto para humanos, quanto para animais.

Aos cinco anos, Isolt ficou órfã quando um ataque à casa da família resultou na morte dos seus pais. Ela foi "resgatada" do fogo por Gormlaith Gaunt, uma irmã que vivia afastada de sua mãe, e que a levou para um vale vizinho – Coomcallee, ou "Ravina das Bruxas" – e lá a criou.

Mas Isolt, ao crescer, logo percebeu que sua salvadora era, na realidade, sua sequestradora e a assassina dos seus pais. Instável e cruel, Gormlaith era uma fanática sangue-puro e acreditava que o zelo da irmã pelos vizinhos trouxas colocava Isolt em um caminho perigoso, que levaria ao casamento com um homem não-mágico. Acreditava que somente roubando a sobrinha poderia recolocá-la no "caminho certo": ser criada

daughter be brought back to the ‘right way’: raised in the belief that as a descendant of both Morrigan and Salazar Slytherin she ought to associate only with pure-bloods.

Gormlaith set herself to be the model she thought Isolt needed by forcing the child to watch, as she cursed and jinxed any Muggle or animal that strayed too near their cottage. The community soon learned to avoid the place where Gormlaith lived, and from then on the only contact Isolt had with the villagers she had once been friends with, was when local boys threw stones at her as she played in the garden.

Gormlaith refused to allow Isolt to take up her place at Hogwarts when the letter arrived, on the basis that Isolt would learn more at home than at a dangerously egalitarian establishment full of Mudbloods. However, Gormlaith herself had attended Hogwarts, and told Isolt a great deal about the school. In the main, she did this to denigrate the place, lamenting that Salazar Slytherin’s plans for the purity of wizardkind had not been fulfilled. To her niece, isolated and mistreated by an aunt she believed to be at least half insane, Hogwarts sounded like a kind of paradise and she spent much of her teens fantasising about it.

For twelve years, Gormlaith enforced Isolt’s cooperation and isolation through powerful Dark magic. At last the young woman developed sufficient skill and courage to escape by stealing her aunt’s wand, for she had never been permitted her own. The only other object that Isolt took with her was a gold brooch in the shape of a Gordian Knot that had once belonged to her mother. Isolt then fled the country.

Scared of Gormlaith’s retribution and her prodigious tracking powers, Isolt moved first to England, but before long Gormlaith was on her tail. Determined to hide in such a way that her adoptive mother would never find her, Isolt cut off her hair. Masquerading as a Muggle boy called Elias Story, she set sail for the New World on the Mayflower in 1620.

Isolt arrived in America among the earliest Muggle settlers (Muggles are known as ‘No-

ciente de que, por ser descendente de Morrigan e Salazar Slytherin, deveria se relacionar apenas com bruxos de sangue puro.

Gormlaith fez de si mesma o modelo que acreditava ser o ideal para Isolt obrigando a criança a assistir enquanto lançava maldições e azarações em qualquer trouxa ou animal que passasse perto demais da cabana onde viviam. A comunidade logo aprendeu a evitar o lugar onde Gormlaith vivia e, dali em diante, o único contato de Isolt com os aldeões, antes seus amigos, era quando ela ia brincar no jardim e os meninos atiravam pedras nela.

Gormlaith não permitiu que Isolt ocupasse sua vaga em Hogwarts, quando a carta chegou, declarando que ela aprenderia mais em casa do que em um estabelecimento perigosamente igualitário, repleto de sangues-ruins. A própria Gormlaith, no entanto, estudara em Hogwarts e falava bastante a Isolt sobre a escola – muito mais para denegrir o lugar, sempre lamentando que os planos de Salazar Slytherin para a pureza da raça bruxa não tivessem se realizado. Para a menina, isolada e maltratada por uma tia que ela acreditava ser, no mínimo, meio louca, Hogwarts soava como um paraíso sobre o qual ela fantasiou durante toda a juventude.

Durante doze anos, Gormlaith forçou a cooperação e o isolamento de Isolt, por meio de uma poderosa magia negra. Por fim, a jovem desenvolveu habilidade e coragem suficientes para escapar e roubou a varinha da tia, pois jamais tivera autorização para possuir uma. O único objeto que Isolt levou consigo foi um broche dourado, no formato de nó górdio, que havia pertencido à sua mãe. Isolt, então, fugiu do país.

Temerosa da retaliação e do prodigioso poder de rastreamento da tia, Isolt primeiro mudou-se para a Inglaterra, mas não demorou para que Gormlaith viesse no seu encalço. Determinada a esconder-se de tal modo que sua mãe adotiva jamais a encontrasse, Isolt cortou os cabelos e, disfarçada de menino trouxa chamado Elias



Majs' in the American wizarding community, from 'No Magic'). On arrival she vanished into the surrounding mountains, leaving her erstwhile shipmates to suppose that 'Elias Story' had died of the harsh winter, like so many others. Isolt left the new colony partly because she remained afraid that Gormlaith would track her, even to a new continent, but also because her journey aboard the Mayflower had led her to deduce that a witch was unlikely to find many friends among the Puritans.

Isolt was now quite alone in a harsh, foreign country and, as far as she knew, the only witch for hundreds if not thousands of miles – her partial education by Gormlaith had not included information about Native American wizards. However, after several weeks alone in the mountains, she met two magical creatures of whose existence she had hitherto been ignorant.

The Hidebehind is a nocturnal, forest-dwelling spectre that preys on humanoid creatures. As the name suggests, it can contort itself to hide behind almost any object, concealing itself perfectly from hunters and victims alike. Its existence has been suspected by No-Majs, but they are no match for its powers. Only a witch or wizard is likely to survive an attack by a Hidebehind.

The Pukwudgie is also native to America: a short, grey-faced, large-eared creature distantly related to the European goblin. Fiercely independent, tricky and not overfond of humankind (whether magical or mundane), it possesses its own powerful magic. Pukwudgies hunt with deadly, poisonous arrows and enjoy playing tricks on humans.

The two creatures had met in the forest and the Hidebehind, which was of unusual size and strength, had not only succeeded in capturing the Pukwudgie, which was young and inexperienced, but had also been on the point of disembowelling him when Isolt cast the curse that made it flee. Unaware that the Pukwudgie, too, was exceptionally dangerous to humans, Isolt picked him up,

Story, zarpou para o Novo Mundo no Mayflower em julho de 1620.

Isolt chegou à América com os primeiros colonizadores trouxas (na comunidade bruxa norte-americana os trouxas são chamados "não-maj", a partir da expressão "não-mágico"). Ao chegar, ela desapareceu nas montanhas mais próximas, deixando seus companheiros de viagem acreditarem que "Elias Story" havia sucumbido aos rigores do inverno, como tantos outros. Isolt deixou a nova colônia em parte por temer que a tia a rastresse, mesmo em um novo continente, mas também porque a viagem a bordo do Mayflower lhe deu a certeza de que uma bruxa não seria bem-vinda entre os puritanos.

Agora Isolt estava sozinha, em um país estrangeiro inóspito e, até onde sabia, era a única bruxa em centenas – senão milhares – de quilômetros. A educação parcial que Gormlaith lhe dera não incluía informações sobre os bruxos nativos americanos. No entanto, após várias semanas vivendo por conta própria nas montanhas, ela encontrou duas criaturas mágicas cuja existência até então ignorava.

O esconde-esconde é um espectro noturno que habita as florestas e ataca criaturas humanoides. É capaz de esconder-se por trás de praticamente qualquer objeto e, como o nome sugere, ocultar-se perfeitamente de caçadores e vítimas. Os não-majs suspeitam de sua existência, mas não são páreo para seus poderes. Somente uma bruxa ou bruxo é capaz de sobreviver ao ataque de um esconde-esconde.

O pukwudgie também é nativo americano: uma criatura pequena, de rosto cinzento e orelhas grandes, parente distante do duende europeu. É ferozmente independente e ardiloso, não gosta muito de humanos (bruxos ou não) e possui uma poderosa magia própria. Pukwudgies caçam usando flechas venenosas letais e adoram pregar peças nas pessoas.

As duas criaturas haviam se encontrado na floresta: o esconde-esconde, que possuía tamanho e força incomuns, além de conseguir capturar o pukwudgie - que era

carried him to her makeshift shelter and nursed him back to health.

The Pukwudgie now declared himself bound to serve her until he had an opportunity to repay his debt. He considered it a great humiliation to be indebted to a young witch foolish enough to wander around in a strange country, where Pukwudgies or Hidebehinds might have attacked her at any moment, and her days were now filled with the Pukwudgie's grumbling as he trudged along at her heels.

In spite of the Pukwudgie's ingratitude, Isolt found him amusing and was glad of his company. Over time, a friendship developed between them that was almost unique in the history of their respective species. Faithful to the taboos of his people, the Pukwudgie refused to tell her his individual name, so she dubbed him 'William' after her father.

### The Horned Serpent

William began to introduce Isolt to the magical creatures with which he was familiar. They took trips together to observe the frog-headed Hodags hunting, they fought a dragonish Snallygaster and watched newborn Wampus kittens playing in the dawn.

Most fascinating of all to Isolt, was the great horned river serpent with a jewel set into its forehead, which lived in a nearby creek. Even her Pukwudgie guide was terrified of this beast, but to his astonishment, the Horned Serpent seemed to like Isolt. Even more alarming to William was the fact that she claimed to understand what the Horned Serpent was saying to her.

Isolt learned not to talk to William about her strange sense of kinship with the serpent, nor of the fact that it seemed to tell her things. She took to visiting the creek alone and never told the Pukwudgie where she had been. The serpent's message never varied: 'Until I am part of your family, your family is doomed.'

Isolt had no family, unless you counted Gormlaith back in Ireland. She could not understand the Horned Serpent's cryptic

jovem e inexperiente -, estava a ponto de estripá-lo quando Isolt lançou uma maldição que o fez fugir. Sem saber que o pukwudgie também era tremendamente perigoso para os humanos, Isolt o levou para seu abrigo improvisado e cuidou dele até que recuperasse a saúde.

O pukwudgie declarou, então, que se sentia obrigado a servi-la até ter a oportunidade de pagar sua dívida. Considerava uma grande humilhação estar em dívida com uma bruxa jovem e tola o suficiente para sair andando à toa em um país estranho, onde pukwudgies e esconde-escondes podiam tê-la atacado a qualquer momento – e os dias de Isolt passaram a ser tomados pelas lamúrias do pukwudgie, que a seguia por toda a parte.

Apesar da ingratidão do pukwudgie, Isolt o achava divertido e ficou feliz com a sua companhia. Com o tempo, entre eles desenvolveu-se uma amizade quase ímpar na história das respectivas espécies. Leal aos preceitos de seu povo, o pukwudgie jamais revelou seu nome; Isolt então o apelidou de "William", o nome de seu pai.

### A serpente chifruda

William começou a apresentar Isolt às criaturas mágicas com as quais estava familiarizado. Eles saíam juntos para observar hodags cabeças-de-sapo caçando, enfrentaram um snallygaster dragônico e viram filhotes de pumaruna recém-nascidos brincando ao amanhecer.

Para Isolt, a mais fascinante de todas foi a grande serpente chifruda do rio, com uma joia na testa, que vivia em um riacho próximo. Até mesmo seu guia pukwudgie tinha pavor da criatura mas, para espanto dele, a serpente chifruda pareceu gostar de Isolt. O mais alarmante para William foi o fato de Isolt dizer que compreendia o que a serpente chifruda lhe dizia.

Isolt achou melhor não falar com William sobre sua estranha sensação de ligação com a serpente, nem o fato de que ela parecia lhe dizer coisas. Passou a visitar o riacho sozinha e nunca contava ao pukwudgie aonde ia. A mensagem da serpente nunca mudava:

words, or even decide whether she was imagining the voice in which he seemed to speak to her.

#### Webster and Chadwick Boot

Isolt was finally reunited with people of her own kind under tragic circumstances. As she and William foraged in the woods one day, a grisly noise not far away caused William to shout at Isolt to remain where she was, as he charged away through the trees, poisoned arrow at the ready.

Naturally, Isolt did not follow his instructions, and when she arrived shortly afterwards at a small clearing she found a horrific sight. The very Hidebehind that had previously tried to kill William had had more success with a pair of naïve humans who now lay dead upon the ground. Worse, two small boys lay seriously injured nearby, waiting their turn as the Hidebehind prepared to disembowel their parents.

The Pukwudgie and Isolt together made short work of the Hidebehind, which this time was destroyed. Delighted with their afternoon's work, the Pukwudgie then continued blackberrying, ignoring the faint groans of the children on the ground. When the furious Isolt instructed him to help her carry the two small boys home, William threw a tantrum. The young boys, he said, were already as good as dead. It was against the beliefs of his kind to assist humankind, Isolt being the unfortunate exception because she had saved his life.

Outraged by the Pukwudgie's callousness, Isolt told him that she would accept the saving of one of the boy's lives as repayment. The two boys were so ill she was afraid to Apparate with them, but insisted on carrying them home. Grudgingly, the Pukwudgie consented to carry the older boy, whose name was Chadwick, while Isolt carried young Webster back to her shelter.

Once there, the furious Isolt told William that she had no further need of him. The Pukwudgie glared at her, then vanished.

#### The Boot Boys and James Steward

"Enquanto eu não for parte da sua família, sua família está condenada".

Isolt não tinha família, a não ser que considerasse Gormlaith, na Irlanda. Não conseguia compreender as palavras enigmáticas da serpente chifruda, nem saber se estava imaginando a voz com a qual ele parecia falar com ela.

#### Webster e Chadwick Boot

Isolt acabou reencontrando pessoas mágicas como ela graças a uma circunstância trágica. Certo dia em que ela e William procuravam alimento na floresta, um som horrendo não muito longe dali fez com que William gritasse para Isolt ficar onde estava e sáísse correndo em meio às árvores, com a flecha envenenada de prontidão.

Claro que Isolt não lhe deu ouvidos e, pouco depois, quando chegou a uma pequena clareira, deparou-se com uma cena horrível. O mesmo esconde-esconde que tentara matar William fora mais bem-sucedido com um casal de humanos ingênuos, que agora jaziam mortos no chão. Pior, havia ali também dois meninos gravemente feridos, esperando sua vez, enquanto o esconde-esconde se preparava para estripar seus pais. William e Isolt conseguiram cuidar sem dificuldades do esconde-esconde que, dessa vez, foi destruído. Contento com o feito daquela tarde, o pukwudgie voltou a colher amoras, ignorando os fracos gemidos das crianças no chão. Quando Isolt, furiosa, mandou que a ajudasse a carregar os dois meninos para casa, William teve um ataque de raiva. Os meninos, disse ele, já estavam praticamente mortos. Era contra as crenças de sua raça auxiliar humanos; Isolt era uma infeliz exceção porque havia salvado sua vida.

Indignada com a frieza do pukwudgie, Isolt disse que aceitaria a ajuda com um dos meninos como pagamento de sua dívida. Os dois meninos estavam tão mal que ela temia aparatar com eles, por isso insistia em carregá-los para casa. De má vontade, o pukwudgie aceitou carregar o menino mais velho, cujo nome era Chadwick, enquanto

Isolt had sacrificed her only friend for the two small boys who might not survive. Fortunately, however, they did so, and to her astonishment and delight, she realised that they were magical.

Chadwick and Webster's wizarding parents had brought them to America in search of a fascinating adventure. This had ended in tragedy when the family had wandered into the woods and encountered the Hidebehind. Unfamiliar with the creature and taking it for a common or garden Boggart, Mr Boot had attempted to ridicule it, with the awful consequences that Isolt and William had witnessed.

The boys were so seriously ill for the first couple of weeks that Isolt did not dare leave them. It troubled her that in her haste to save the children she had not been able to give their parents' bodies a decent burial, and when at last Chadwick and Webster seemed well enough to leave alone for a few hours, she returned to the forest with the intention of creating graves that the boys might one day visit.

To her surprise, when she arrived in the clearing she found a young man by the name of James Steward. He, too, was from the Plymouth settlement. Having missed the family he had befriended on his journey to America, he had gone into the forest to search for them.

As Isolt watched, James finished marking the graves he had dug by hand, then picked up the two broken wands that had lain beside the Boot parents. Frowning he examined the sparking core of dragon heartstring that protruded from Mr Boot's, then gave it a casual wave. As invariably happens when a No-Maj waves a wand, it rebelled. James was sent flying backwards across the clearing, hit a tree and was knocked out cold. He woke in a small shelter of branches and animal skins to find himself being nursed by Isolt. She could not hide her magic from him in such a confined space, particularly when she was brewing potions to aid the Boot boys' recovery and using her wand to hunt. Isolt intended to Obliviate James once he

Isolt carregava o caçula Webster para seu abrigo.

Chegando lá, a furiosa Isolt disse a William que não precisava mais dele. O pukwudgie a encarou com raiva, depois desapareceu.

#### Os Garotos Boot e James Steward

Isolt sacrificara seu único amigo por dois meninos que talvez não sobrevivessem. Felizmente ambos sobreviveram e, para sua alegria e surpresa, ela descobriu que os dois possuíam poderes mágicos.

Os pais bruxos de Chadwick e Webster os haviam levado para a América em busca de uma aventura fascinante. A aventura terminou em tragédia quando a família se aventurou pela mata e encontrou o escondido. Boot supôs que a criatura fosse um simples bicho-papão e tentou ridicularizá-lo, o que provocou as terríveis consequências que Isolt e William testemunharam.

Os meninos estavam em estado tão grave que Isolt não teve coragem de sair de perto deles nas primeiras semanas. Estava inquieta porque, na pressa de salvá-los, não dera um enterro decente aos pais das crianças. Quando achou que Chadwick e Webster pareciam bem para ficarem sozinhos por algumas horas, Isolt voltou à floresta com a intenção de criar túmulos que os meninos pudessem visitar um dia.

Para sua surpresa, ao chegar na clareira encontrou um rapaz chamado James Steward. Ele também era do assentamento em Plymouth. Dando pela falta da família com a qual fizera amizade na viagem para a América, ele entrara na floresta para procurá-los.

Enquanto Isolt observava, James terminou de marcar as sepulturas que havia cavado com as mãos e depois pegou as duas varinhas quebradas que ficaram caídas ao lado dos Boot. Franzindo a testa ao examinar o cerne de fibra de coração de dragão que sobressaía da varinha do Sr. Boot, ele a agitou de leve. Como costuma acontecer quando um não-maj agita uma varinha, ela o repeliu. James foi lançado através da clareira, bateu de costas em uma árvore e desabou no chão.

was over his concussion and to send him back to the colony at Plymouth.

In the meantime, it was wonderful to have another adult to talk to, especially an adult who was already fond of the Boot boys and helped entertain them while they recovered from their magical injuries. James even helped Isolt construct a stone house on the top of Greylock, providing a workable design, having been a stonemason in England, which Isolt made a reality in the space of an afternoon. Isolt christened her new home 'Ilvermorny' after the cottage in which she had been born, and which Gormlaith had destroyed.

Every day, Isolt vowed to Obliviate James, and every day, his fear of magic wore off a little more, until finally it seemed simplest to admit that they were in love, marry and have done with it.

#### Four Houses

Isolt and James considered the Boot boys their adopted sons. Isolt told them the second-hand stories of Hogwarts she had learned from Gormlaith. Both boys yearned to attend the school, frequently asking why they could not all return to Ireland where they could wait for their letters. Isolt did not want to frighten the boys with the story of Gormlaith. Instead, she promised them that when they reached eleven years old, she would somehow find them wands (their parents' wands being broken beyond repair) and they would start a school of magic right there in the cottage.

This idea caught Chadwick's and Webster's imaginations. The boys' ideas of what a magical school ought to be like were based almost entirely on Hogwarts, so they insisted that it ought to have four houses. The idea of naming the houses after themselves, as the founders, was swiftly abandoned, because Webster felt a house called 'Webster Boot' had no chance of ever winning anything, and instead, each chose their favourite magical beast. For Chadwick, an intelligent but often temperamental boy, it was the Thunderbird that can create storms as it flies. For

Acordou em um pequeno abrigo de galhos e peles de animais, e descobriu que estava sendo cuidado por Isolt. Ela não pôde esconder sua magia em um espaço tão exíguo, principalmente porque estava preparando poções para ajudar na recuperação dos garotos Boot e usando a varinha para caçar. Isolt pretendia usar o Obliviate e apagar a memória de James, assim que ele se recuperasse da concussão, e mandá-lo de volta para a colônia em Plymouth.

Enquanto isso, era maravilhoso ter outro adulto com quem conversar, especialmente alguém que já gostava dos garotos Boot e ajudava a entretê-los enquanto se recuperavam dos ferimentos mágicos. James até ajudou Isolt a construir uma casa de pedra no topo do Monte Greylock. Como tinha sido pedreiro na Inglaterra, criou um desenho viável que Isolt transformou em realidade no período de uma tarde. Isolt a batizou de "Ilvermorny", em homenagem à casa onde havia nascido e que fora destruída por Gormlaith.

Ela jurava a si mesma usar o Obliviate em James todos os dias e, todos os dias, o medo que ele sentia da magia diminuía um pouco; até que, no final das contas, foi mais fácil admitirem que estavam apaixonados, casarem e pronto.

#### Quatro casas

Isolt e James consideravam os garotos Boot seus filhos adotivos. Ela lhes contou as histórias de Hogwarts que conhecera por meio de Gormlaith. Os meninos desejavam frequentar a escola e sempre perguntavam por que não podiam todos voltar para a Irlanda, onde poderiam esperar por suas cartas. Isolt não queria assustá-los contando a história de Gormlaith. Em vez disso, prometeu que arranjaria varinhas (as dos pais deles não tinham conserto) e que eles teriam uma escola de magia bem ali na cabana, assim que completassem onze anos.

A ideia conquistou a imaginação de Chadwick e Webster. A imagem que os meninos tinham de como deveria ser uma

argumentative but fiercely loyal Webster, it was the Wampus, a magical panther-like creature that was fast, strong and almost impossible to kill. For Isolt, it was, of course, the Horned Serpent that she still visited and with which she felt a strange sense of kinship.

When asked what his favourite creature was, James was at a loss. The only No-Maj in the family was unable to consort with the magical creatures the others had begun to know well. Finally, he named the Pukwudgie, because the stories his wife told of curmudgeonly William always made him laugh.

Thus were the four houses of Ilvermorny created, and while the four originators did not yet know it, much of their own characters leaked into the houses they had so light-heartedly named.

### The Dream

Chadwick's eleventh birthday was fast approaching and Isolt was at a loss to know how to provide the wand she had promised him. As far as she knew, the wand she had stolen from Gormlaith was the only one in America. She did not dare dissect it to find out how it was made, and her investigations into the wands of the boys' parents showed her only that the dragon heartstring and unicorn hair they had both contained, had long since shrivelled and died.

On the eve of his birthday, she had a dream that she went down to the creek to find the Horned Serpent, which rose up out of the water and bowed its head to her while she shaved a long shard from its horn. Waking in the darkness, she proceeded down to the creek.

The Horned Serpent was waiting there for her. It raised its head exactly as it had done in her dream, she took part of its horn, thanked it, then returned to the house and woke James, whose skill with stone and wood had already beautified the family cottage.

When Chadwick woke next day, it was to find a finely carved wand of prickly ash

escola de magia era quase inteiramente baseada em Hogwarts, por isso insistiram em que deveriam existir quatro casas. A ideia de nomear as casas com seus nomes, já que eram os fundadores, foi rapidamente abandonada porque Webster achou que uma casa chamada "Webster Boot" não tinha nenhuma chance de vencer nada. Então cada um escolheu seu animal mágico preferido. O de Chadwick, um menino inteligente, mas bastante temperamental, era o pássaro-trovão, a ave capaz de criar tempestades quando voa. O do argumentativo e leal Webster era a pumaruna, uma criatura mágica de aparência felina, veloz, forte e quase impossível de matar. O de Isolt, claro, foi a serpente chifruda que ela ainda visitava e com a qual sentia uma estranha sensação de afinidade.

Quando perguntaram qual era a sua criatura favorita, James ficou perplexo. Sendo o único não-maj da família, ele não sentia ligação com nenhuma das criaturas mágicas que os outros haviam aprendido a conhecer tão bem. Por fim, escolheu o pukwudgie, pois as histórias que a esposa contava sobre o rabugento William sempre o faziam rir.

Assim foram criadas as quatro casas de Ilvermorny e, mesmo que seus criadores ainda não soubessem, muito da personalidade de cada um passaria para as casas que haviam nomeado de modo tão casual.

### O sonho

O aniversário de onze anos de Chadwick estava chegando depressa e Isolt não tinha ideia de como arranjar a varinha prometida. Até onde sabia, a varinha que roubara de Gormlaith era a única na América. Ela não ousava dissecá-la para descobrir como era feita, e as investigações com as varinhas dos pais dos meninos apenas serviram para mostrar que a fibra de coração de dragão e o pelo de unicórnio há muito já haviam murchado e perecido.

Na véspera do aniversário do menino, ela sonhou que ia até o riacho ver a serpente chifruda, a qual saía das águas e curvava a

enclosing the horn of the serpent. Isolt and James had succeeded in creating a wand of exceptional power.

### The Founding of Ilvermorny School

By the time Webster turned eleven, the reputation of the family's little home school had spread. Two more magical boys from the Wampanoag tribe had been joined by a mother and two daughters from the Narragansett, all interested in learning the techniques of wandwork in exchange for sharing their own magical learning. All were provided with wands of Isolt's and James's making. Some protective instinct told Isolt to save the Horned Serpent cores only for her two adoptive sons and she and James learned to use a variety of other cores, including Wampus hair, Snallygaster heartstring and Jackalope antlers.

By 1634, the home school had grown beyond Isolt's family's wildest dreams. The house expanded with every passing year. More students had arrived and while the school was still small, there were enough children to fulfil Webster's dream of inter-house competitions. However, as the school's reputation had not yet expanded beyond the local Native American tribes and European settlers, there were no boarders. The only people to stay at Ilvermorny overnight were Isolt, James, Chadwick, Webster and the twin girls to whom Isolt had now given birth: Martha, named for James's late mother, and Rionach, named for Isolt's.

### Gormlaith's Revenge

The happy, busy family had no idea that grave danger was approaching them from afar. News had reached the old country that a new magical school had been set up in Massachusetts. The rumour was that the headmistress had been nicknamed 'Morrigan' after the famous Irish witch. However, it was only when she heard that the name of the school was 'Ilvermorny', that Gormlaith could believe that Isolt had managed to travel all the way to America

cabeça para que ela raspasse uma lasca do chifre. Acordou quando ainda estava escuro e tomou o caminho do riacho.

A serpente chifruda estava lá, esperando por ela. A cobra levantou a cabeça, exatamente como no sonho, então Isolt pegou um pedaço do chifre, agradeceu, voltou para casa e acordou James, cujo talento com pedra e madeira já havia embelezado a cabana da família.

Quando Chadwick acordou, no dia seguinte, deparou-se com uma bela varinha entalhada em freixo, contendo o chifre da serpente. Isolt e James haviam conseguido criar uma varinha de poder excepcional.

### A fundação da Escola de Ilvermorny

Quando Webster fez onze anos, a reputação da pequena escola na casa da família havia se espalhado. Agora contavam com mais dois meninos mágicos da tribo Wampanoag. Havia também uma mãe e duas filhas dos Narragansett interessadas em aprender técnicas de artesanato de varinhas em troca de ensinar um pouco do próprio conhecimento mágico. Todos receberam varinhas criadas por Isolt e James. Um instinto de proteção disse a Isolt que devia guardar os cernes de serpente chifruda apenas para ela e seus dois filhos adotivos. Ela e James aprenderam a usar vários outros cernes: pelo de pumaruna, fibra de coração do snallygaster e galhada de lebrilope.

Por volta de 1634, a escola domiciliar havia crescido mais do que Isolt poderia sequer imaginar um dia. A casa se expandia a cada ano que passava. Mais alunos haviam chegado e, mesmo a escola ainda sendo pequena, havia crianças suficientes para realizar o sonho de Webster: um campeonato entre as casas. Por outro lado, como a reputação da escola ainda não havia ultrapassado as tribos nativas da região e os colonos europeus, não existiam dormitórios. As únicas pessoas que ficavam em Ilvermorny à noite eram Isolt, James, Chadwick, Webster e as bebês gêmeas do casal: Martha, em homenagem à finada mãe

undetected, to marry, not just a Muggle-born, but an actual Muggle, and to open a school that educated anybody with a shred of magic.

Gormlaith had purchased a wand at the despised Ollivanders to replace the precious family wand that had been handed down through generations before Isolt stole it. Determined that her niece would not know of her coming until it was too late, she unknowingly imitated Isolt by disguising herself as a man to make the crossing to America on the ship Bonaventure. Wickedly, she travelled under the name of William Sayre, which was that of Isolt's murdered father. Gormlaith landed in Virginia and made her way stealthily towards Massachusetts and Mount Greylock, reaching the mountain on a winter's night. She intended to lay waste to the second Ilvermorny, slaughter the parents who had thwarted her ambition of a great pure-blood family, steal her great nieces who were the last to carry the sacred bloodline, and return with them to Hag's Glen.

At her first sight of the large granite building rising in the darkness from the peak of Mount Greylock, Gormlaith sent a powerful curse containing Isolt and James's names towards the house, which forced them into an enchanted slumber.

Next, she uttered a single sibilant word in Parseltongue, the language of snakes. The wand that had served Isolt so faithfully for many years quivered once on the bedstand beside her as she slept, and became inactive. In all the years that she had lived with it, Isolt had never known that she held in her hand the wand of Salazar Slytherin, one of the founders of Hogwarts, and that it contained a fragment of a magical snake's horn: in this case, a Basilisk. The wand had been taught by its creator to 'sleep' when so instructed, and this secret had been handed down through the centuries to each member of Slytherin's family who possessed it.

What Gormlaith did not know, was that there were two other occupants of the house whom she had not put to sleep, for she had never heard of sixteen-year-old Chadwick and

de James, e Rionach, em homenagem à de Isolt.

#### A vingança de Gormlaith

Mas a família feliz e ocupada não fazia ideia de que um grave perigo viria de longe. A notícia de que uma nova escola de magia estava funcionando em Massachusetts chegou ao velho país. Diziam os rumores que a diretora fora apelidada de "Morrigan" em homenagem à famosa bruxa irlandesa. Mas somente quando soube que o nome da escola era "Ilvermorny" Gormlaith pôde acreditar que Isolt havia conseguido viajar até a América sem ser detectada, casar-se – não com um nascido trouxa, mas um trouxa de fato – e abrir uma escola que aceitava qualquer um com um mínimo de magia.

Ela havia comprado uma nova varinha na desprezível Olivaras para substituir a preciosa varinha que foi repassada por gerações, antes de ser roubada por Isolt. Determinada a não deixar que sua sobrinha soubesse de sua chegada antes que fosse tarde demais, Gormlaith, sem saber, imitou Isolt e disfarçou-se de homem para fazer a travessia para a América no navio Bonaventure. Perversa, viajou usando o nome de William Sayre, o pai de Isolt que assassinara. Gormlaith desembarcou na Virgínia e seguiu furtivamente para o Monte Greylock, em Massachusetts, chegando à montanha numa noite de inverno. Ela pretendia destruir a segunda Ilvermorny, matar os pais que lhe frustraram a ambição de manter o sangue puro da família, roubar as sobrinhas-netas – as últimas a carregarem no sangue a linhagem sagrada – e levá-las para a Ravina das Bruxas.

Ao avistar a grande construção de granito que se destacava na escuridão do pico do Monte Greylock, Gormlaith lançou uma maldição que continha os nomes de Isolt e James sobre a casa; o feitiço os fez cair em um profundo sono encantado.

Em seguida, pronunciou uma única palavra sibilante, na língua das cobras. A varinha que servira Isolt tão fielmente por tantos anos estremeceu sobre a mesa de cabeceira e ficou



fourteen-year-old Webster. The other thing she did not know, was what lay at the hearts of their wands: the horn of the river serpent. These wands did not become inactive when Gormlaith spoke her word of Parseltongue. On the contrary, their magical cores vibrated to the sound of the ancient language and, sensing danger to their masters, began to emit a low musical note, exactly as the Horned Serpent sounds danger.

Both Boot boys woke and leapt out of bed. Chadwick looked instinctively through the window. Creeping through the trees towards the house was the silhouette of Gormlaith Gaunt.

Like all children, Chadwick had heard and understood more than his adoptive parents had ever imagined. They might have thought that they had shielded him from any knowledge of the murderous Gormlaith, but they were wrong. As a small boy, Chadwick had overheard Isolt discussing her reasons for escaping Ireland and, little though she and James realised it, Chadwick's dreams had been haunted by the figure of an old witch creeping through the trees towards Ilvermorny. Now he saw his nightmare made true.

Telling Webster to warn their parents, Chadwick sprinted downstairs and did the only thing that seemed to make sense to him: he ran out of the house to meet Gormlaith and prevent her entering the place where his family slept.

Gormlaith was not expecting to meet a teenage wizard and she underestimated him at first. Chadwick parried her curse expertly and they began to duel. Within a few minutes Gormlaith, though far more powerful than Chadwick, was forced to concede that the talented boy had been well taught. Even as she sent curses at his head in an attempt to subdue him, and drove him back towards the house, she questioned him about his parentage for, she said, she would be loathe to kill a pure-blood of his talent.

Meanwhile Webster was trying to shake his parents awake, but the enchantment lay so deeply upon them that not even the sound of Gormlaith's shouts and of curses hitting the

inativa. Durante todos os anos em que a usou, Isolt jamais soube que tinha nas mãos a varinha do próprio Salazar Slytherin, um dos fundadores de Hogwarts, e que esta continha um fragmento do chifre de uma cobra mágica – neste caso, o basilisco. Seu criador havia ensinado a varinha a "dormir" quando ordenado, um segredo que fora transmitido através dos séculos a cada membro da família Slytherin que tomava posse dela.

O que Gormlaith não sabia era da existência de dois ocupantes na casa que não haviam caído no feitiço do sono, pois não tinha conhecimento de Chadwick, agora com dezesseis anos, e de Webster, com catorze. Outro detalhe de que nunca poderia ter sabido era o que estava no coração das varinhas dos irmãos: o chifre da serpente do rio. Essas varinhas não ficaram inertes quando Gormlaith pronunciou a palavra na língua das cobras. Ao contrário, os cernes mágicos vibraram ao som da língua antiga e, pressentindo que seus amados mestres corriam perigo, começaram a emitir baixinho um acorde musical, exatamente como a serpente chifruda faz ao se sentir ameaçada. Os dois garotos Boot acordaram e pularam da cama. Chadwick, por instinto, olhou pela janela. Esgueirando-se pelas árvores em direção à casa estava a silhueta de Gormlaith Gaunt.

Como qualquer criança, Chadwick tinha ouvido e compreendido mais do que seus pais adotivos sequer imaginavam. Talvez eles pensassem que haviam poupado os meninos da existência da assassina Gormlaith, mas estavam enganados. Quando pequeno, Chadwick entendeu Isolt falando dos motivos que a levaram a fugir da Irlanda e, sem que ela e James percebessem, seus sonhos haviam sido assombrados pela figura de uma bruxa velha, andando sorradeira pelas árvores na direção de Ilvermorny. Agora seu pesadelo se tornava realidade.

Depois de mandar Webster avisar os pais, Chadwick fez a única coisa que lhe pareceu razoável: correu para fora da casa ao encontro de Gaunt, para impedi-la de entrar no lugar onde sua família dormia.

house roused them. Webster therefore hurtled downstairs and joined the duel now raging just outside the house.

Two onto one made her job more difficult: moreover, the twin cores of the Boot boys' wands, when used together against a common enemy, increased their power tenfold. Even so, Gormlaith's magic was strong and Dark enough to match them. Now the duel reached extraordinary proportions, Gormlaith still laughing and promising them mercy if they could prove their pure-blood credentials, Chadwick and Webster determined to stop her reaching their family. The brothers were driven back inside Ilvermorny: walls cracked and windows shattered, but still Isolt and James slept, until the baby girls lying upstairs woke and screamed in fear.

It was this that pierced the enchantment lying over Isolt and James. Rage and magic could not wake them, but the terrified screams of their daughters broke the curse Gormlaith had laid upon them, which, like Gormlaith herself, took no account of the power of love. Isolt screamed at James to go to the girls: she ran to assist her adoptive sons, Slytherin's wand in her hand.

Only when she raised it to attack her hated aunt did she realise that for all the good it would do her, the sleeping wand might as well have been a stick she had found on the ground. Gloating, Gormlaith drove Isolt, Chadwick and Webster backwards up the stairs, towards the place where she could hear her great-nieces crying. Finally she managed to blast open the doors to their bedroom, where James stood ready to die in front of the cribs of his daughters. Sure that all was lost, Isolt cried out, hardly knowing what she said, for her murdered father.

A great clatter sounded and the moonlight was blocked from the room as William the Pukwudgie appeared on the windowsill. Before Gormlaith knew what had happened, a poisoned arrow tip had pierced her through the heart. She let out an unearthly scream that was heard for miles around. The old witch had indulged in all manner of Dark magic in an attempt to make herself

Gormlaith Gaunt não esperava encontrar um bruxo adolescente e, a princípio, o subestimou. Chadwick defendeu-se com maestria da maldição que ela lançou, e assim os dois começaram a duelar. Em poucos minutos, Gormlaith, embora mais poderosa do que Chadwick, foi forçada a aceitar que o garoto era talentoso e fora muito bem instruído. Mesmo enquanto lançava maldições na cabeça dele, na tentativa de subjugar-lo e empurrá-lo para dentro da casa, Gaunt o questionava sobre sua linhagem pois, afirmava, detestaria matar um sangue-puro com tanto talento.

Enquanto isso, Webster tentava acordar os pais, mas o encantamento era tão forte que nem mesmo o som dos gritos e das maldições de Gormlaith atingindo a casa os acordava. Webster então resolveu descer rapidamente e juntou-se ao duelo que se desenrolava diante da casa.

Os dois juntos tornaram o trabalho de Gaunt mais difícil: os cernes idênticos, quando usados contra um inimigo comum, aumentavam em dez vezes o poder dos garotos Boot. Ainda assim, a magia de Gormlaith era forte e negra o suficiente para rivalizá-los. Nesse ponto, o duelo alcançou proporções extraordinárias: Gaunt gargalhava e prometia misericórdia se pudessem provar ser sangues-puros, mas Chadwick e Webster estavam determinados a impedi-la de alcançar sua família. Os meninos foram empurrados para dentro de Ilvermorny: paredes rachavam e janelas se estilhaçavam; ainda assim, Isolt e James dormiam. Até as meninas, que dormiam no piso superior, acordarem e berrarem de medo.

Isso foi o que rompeu o encantamento lançado sobre Isolt e James. Fúria e magia não puderam acordá-los, mas o terror nos gritos das filhas quebrou o feitiço lançado sobre eles. O casal, como a própria Gaunt, não tinha ciência do poder do amor. Isolt mandou James cuidar das meninas e correu para ajudar os filhos adotivos, com a varinha de Slytherin na mão.

Somente quando a ergueu para atacar a odiosa tia ela percebeu que, apesar dos anos

invincible, and these curses now reacted with the Pukwudgie's venom, causing her to become as solid and as brittle as coal before shattering into a thousand pieces. The Ollivander wand fell to the ground and burst: all that was left of Gormlaith Gaunt was a pile of smoking dust, a broken stick and a charred dragon heartstring.

William had saved the family's lives. In exchange for their gratitude he merely barked that he noticed Isolt had not bothered to say his name for a decade, and that he was offended that she only called him when in fear of her imminent death. Isolt was too tactful to point out that she had been calling on a different William. James was delighted to meet the Pukwudgie of whom he had heard so much and, forgetting that Pukwudgies hate most humans, he wrung the perplexed William's hand and said how glad he was he had named one of the houses of Ilvermorny after him.

It is widely believed that it was this piece of flattery that softened William's heart, because he moved his family of Pukwudgies into the house the next day and, complaining constantly as usual, helped them to repair the damage that Gormlaith had wreaked. He then announced that the wizards were too dim to protect themselves and negotiated a hefty retainer in gold for acting as the school's private security/maintenance service.

### Slytherin's Legacy

Slytherin's wand remained inactive following Gormlaith's command in Parseltongue. Isolt could not speak the language, but, in any case, she no longer wanted to touch the wand that was the last relic of her unhappy childhood. She and James buried it outside the grounds.

Within a year an unknown species of snakewood tree had grown out of the earth on the spot where the wand was buried. It resisted all attempts to prune or kill it, but after several years the leaves were found to contain powerful medicinal properties. This tree seemed testament to the fact that

de serviço, a varinha era como um graveto quebrado que tivesse encontrado no chão. Com olhar de triunfo, Gormlaith fez Isolt, Chadwick e Webster recuarem pela escada, na direção do choro das sobrinhas-netas. Por fim, explodiu a porta do quarto onde James estava de pé à espera, pronto para morrer diante dos berços das filhas. Certa de que tudo estava perdido, Isolt chamou, mal sabendo o que dizia, pelo pai assassinado.

Um grande estrépito soou e o luar que invadia o quarto foi bloqueado quando William, o pukwudgie, apareceu no parapeito da janela. Antes que Gormlaith soubesse o que havia acontecido, uma flecha venenosa já tinha perfurado seu coração. Ela soltou um berro apavorante que se fez ouvir por quilômetros. A velha bruxa havia se valido de todas as formas de magia negra, na tentativa de se tornar invencível, e todas essas maldições reagiram ao veneno do pukwudgie, fazendo com que se tornasse tão sólida e quebradiça quanto carvão, antes de se desintegrar em mil pedaços. A varinha da Olivaras caiu no chão e explodiu. Tudo o que sobrou de Gormlaith Gaunt foi uma pilha de poeira fumacenta, um graveto quebrado e uma fibra de coração de dragão carbonizada. William salvara a vida de todos. Diante da gratidão da família, ele apenas rosnou que há uma década Isolt nem se dava ao trabalho de pronunciar o nome dele, e que estava ofendido por ser chamado somente no momento em que ela teve medo da morte iminente. Isolt teve a delicadeza de não dizer que tinha chamado por um William diferente. James adorou conhecer o pukwudgie de quem tanto ouvira falar e, esquecido de que pukwudgies detestavam humanos, apertou com força a mão do perplexo William e disse o quanto estava feliz de ter nomeado uma das casas de Ilvermorny em homenagem a ele.

Acredita-se que essa pequena lisonja abrandou o coração de William, pois ele levou sua família de pukwudgies para a casa no dia seguinte e, reclamando o tempo inteiro, como de hábito, ajudou a reparar os danos que Gaunt havia causado. Depois anunciou que os bruxos eram estúpidos

Slytherin's wand, like his scattered descendants, encompassed both noble and ignoble. The very best of him seemed to have migrated to America.

### Growth of the School

Ilvermorny's reputation grew steadily throughout the following years. The granite house expanded to a castle. More teachers were recruited to meet the growing demand. Now witch and wizard children from all over North America were being sent to learn there and it became a boarding school. By the nineteenth century, Ilvermorny had gained the international reputation it enjoys today.

For many years, Isolt and James remained joint Headmaster and Headmistress, as beloved to many generations of students as members of their own families.

Chadwick became an accomplished and well-travelled wizard who authored Chadwick's Charms Vols I – VII, which are standard texts at Ilvermorny. He married a Mexican Healer called Josefina Calderon and the Calderon-Boot family remains one of wizarding America's most prominent today.

Prior to the creation of MACUSA (the Magical Congress of the United States of America), the New World was short of wizarding law enforcement. Webster Boot became what would now be known as an Auror for hire. While repatriating a particularly nasty Dark wizard to London, Webster met and fell in love with a young Scottish witch who was working at the Ministry of Magic. Thus did the Boot family return to its home country. Webster's descendants would be educated at Hogwarts. Martha, the elder of James and Isolt's twins, was a Squib. Deeply loved though Martha was by her parents and adoptive brothers, it was painful for her to grow up at Ilvermorny when she was unable to perform magic. She eventually married the non-magical brother of a friend from the Pocomtuc tribe and lived henceforth as a No-Maj.

Rionach, the youngest of James and Isolt's daughters, taught Defence Against the Dark

demais para se protegerem sozinhos, negociando um substancial pagamento em ouro para atuar como segurança particular/zelador da escola.

### O legado de Slytherin

A varinha de Slytherin permaneceu inativa após o comando dado por Gormlaith Gaunt na língua das cobras. Isolt não era ofidioglota mas, de qualquer maneira, não queria mais tocar na varinha, última relíquia de sua infância infeliz. Ela e James a enterraram em um local distante do terreno da escola.

Um ano depois, uma espécie desconhecida de colubrina havia crescido no mesmo local onde a varinha fora enterrada. A árvore resistiu a todas as tentativas de cortá-la ou matá-la mas, muitos anos depois, descobriu-se que suas folhas possuíam propriedades medicinais poderosas. A árvore parecia ser uma prova viva de que a varinha de Slytherin, assim como seus descendentes dispersos, abrangia tanto a nobreza quanto a torpeza do mundo. E o melhor dele aparentemente havia migrado para a América.

### O crescimento da Escola

A reputação de Ilvermorny continuou crescendo nos anos seguintes. A casa de pedra se transformou num castelo. Mais professores foram recrutados para atender à crescente demanda. Crianças bruxas de toda a América do Norte eram enviadas para estudar em Ilvermorny, que se tornou um internato. No século XIX, Ilvermorny já havia ganhado a reputação internacional de que desfruta hoje.

Durante muitos anos, Isolt e James permaneceram como diretores da escola, sendo amados por muitas gerações de alunos como se fossem membros de suas próprias famílias.

Chadwick se tornou um bruxo extremamente talentoso e muito viajado. Escreveu os sete volumes dos Feitiços de Chadwick, textos de referência em Ilvermorny. Casou-se com uma curandeira mexicana chamada Josefina

Arts at Ilvermorny for many years. Rionach never married. There was a rumour, never confirmed by her family, that, unlike her sister Martha, Rionach was born with the ability to speak Parseltongue and that she was determined not to pass on Slytherin ancestry into the next generation (the American branch of the family was unaware that Gormlaith was not the last of the Gaunts, and that the line continued in England). Isolt and James both lived to be over 100. They had seen the cottage of Ilvermorny become a granite castle, and they died in the knowledge that their school was now so famous that magical families all over North America were clamouring to educate their children there. They had hired staff, they had built dormitories, they had concealed their school from No-Maj eyes by clever enchantments: in short, the girl who had dreamed of attending Hogwarts had helped found the North American equivalent.

#### Ilvermorny Today

As might be expected of a school part-founded by a No-Maj, Ilvermorny has the reputation of being one of the most democratic, least elitist of all the great wizarding schools.

Marble statues of Isolt and James flank the front doors of Ilvermorny Castle. The doors open onto a circular room topped by a glass cupola. A wooden balcony runs around the room one floor above. Otherwise the space is empty except for four enormous wooden carvings representing the houses: the Horned Serpent, the panther Wampus, the Thunderbird and the Pukwudgie.

While the rest of the school watches from the circular balcony overhead, new students file into the round entrance hall. They stand around the walls and, one by one, are called to stand on the symbol of the Gordian Knot set into the middle of the stone floor. In silence the school then waits for the enchanted carvings to react. If the Horned Serpent wants the student, the crystal set into its forehead will light up. If the Wampus wants the student, it roars. The Thunderbird

Calderon. A família Calderon-Boot continua a ser uma das mais importantes nos Estados Unidos até hoje.

Antes da criação do Macusa (Congresso Mágico dos Estados Unidos da América), o Novo Mundo carecia de uma instituição que zelasse pela ordem na comunidade mágica. Webster Boot se tornou o que agora seria conhecido como auror de aluguel. Quando repatriava um bruxo das trevas especialmente asqueroso para Londres, Webster conheceu e se apaixonou por uma jovem escocesa que trabalhava no Ministério da Magia. Assim, uma parte da família Boot retornou ao seu país de origem. Os descendentes de Webster estudariam em Hogwarts no futuro.

Martha, a gêmea mais velha de James e Isolt, era um malogro. Apesar de amada pelos pais e pelos irmãos, foi doloroso para Martha crescer em Ilvermorny sem ser capaz de usar magia. Ela acabou por casar-se com o irmão não-maj de uma amiga da tribo Pocomtuc e, desde então, passou a viver como uma não-maj.

Rionach, a filha mais nova, lecionou Defesa Contra as Artes das Trevas em Ilvermorny por muitos anos. Ela nunca se casou. Existia um boato, nunca confirmado pela família, de que, ao contrário da irmã, Rionach havia nascido com a habilidade de falar a língua das cobras e decidiu não passar a herança de Slytherin para a próxima geração. O ramo americano da família não sabia que Gormlaith não era a última dos Gaunts e que a linhagem continuava na Inglaterra.

Isolt e James viveram para além dos cem anos. Viram a cabana de Ilvermorny se transformar em um castelo de granito e morreram cientes de terem uma escola tão famosa que as famílias mágicas de toda a América do Norte imploravam para educar seus filhos lá. Contrataram funcionários, construíram dormitórios, ocultaram a escola dos olhos não-majs com encantamentos engenhosos. No final, a menina que sonhara estudar em Hogwarts havia ajudado a fundar sua equivalente norte-americana.

Ilvermorny nos dias de hoje

signifies its approval by beating its wings, and the Pukwudgie will raise its arrow into the air.

Should more than one carving signify its wish to include the student in its house, the choice rests with the student. Very rarely – perhaps once a decade – a student is offered a place in all four houses. Seraphina Picquery, President of MACUSA 1920 - 1928, was the only witch of her generation so honoured, and she chose Horned Serpent. It is sometimes said of the Ilvermorny houses that they represent the whole witch or wizard: the mind is represented by Horned Serpent; the body, Wampus; the heart, Pukwudgie and the soul, Thunderbird. Others say that Horned Serpent favours scholars, Wampus, warriors, Pukwudgie, healers and Thunderbird, adventurers.

The Sorting Ceremony is not the only major difference between Hogwarts and Ilvermorny (though in so many ways the schools resemble each other). Once students have been allocated a house they are led into a large hall where they select (or are selected by) a wand. Until the 1965 repeal of Rappaport's Law, which enforced very strict conformity with the Statute of Secrecy, no child was allowed a wand until they arrived at Ilvermorny. Moreover, wands had to be left at Ilvermorny during vacations and only upon attaining seventeen years of age was the witch or wizard legally allowed to carry a wand outside school.

The robes of Ilvermorny are blue and cranberry. The colours honour Isolt and James: blue because it was Isolt's favourite colour and because she had wished to be in Ravenclaw house as a child; cranberry in honour of James's love of cranberry pie. All Ilvermorny students' robes are fastened by a gold Gordian Knot, in memory of the brooch Isolt found in the ruins of the original Ilvermorny cottage.

A number of Pukwudgies continue to work at the school into present day, all grumbling, all of them insisting that they have no wish to remain there and yet all of them mysteriously present year after year. There is one particularly aged creature who

Como era de se esperar de uma escola parcialmente fundada por um não-maj, Ilvermorny tem a reputação de ser uma das mais democráticas e menos elitistas de todas as grandes escolas de magia.

Estátuas de mármore de Isolt e James ladeiam as portas principais do Castelo de Ilvermorny. Tais portas se abrem para um cômodo circular encimado por uma cúpula de vidro. Um balcão de madeira circunda o cômodo no andar superior. O espaço é vazio, exceto pelas quatro enormes esculturas que representam as casas: a Serpente Chifruda, a pantera Pumaruna, o Pássaro-trovão e o Pukwudgie.

Enquanto o resto da escola assiste do balcão circular, os calouros entram enfileirados no saguão. Eles ficam de pé ao longo das paredes e, um a um, são chamados para se colocarem sobre o símbolo do nó górdio instalado no meio do piso de pedra. Em silêncio, a escola aguarda que uma das esculturas encantadas reaja. Se a Serpente Chifruda quiser o aluno, o cristal incrustado em sua testa se acenderá. Se a Pumaruna quiser o aluno, ela dará um rugido. O Pássaro-trovão indica sua aprovação batendo as asas e o Pukwudgie apontando sua flecha para o ar.

Se mais de uma escultura demonstrar desejo de incluir o aluno em sua casa, a escolha é então da própria criança. Raramente – talvez uma vez em cada década – um aluno é convidado pelas quatro casas. Serafina Picquery, presidente do Macusa entre 1920 e 1928, foi a única bruxa de sua geração a receber tal honra. Ela escolheu a casa da Serpente Chifruda.

Costuma-se dizer que as casas de Ilvermorny representam o todo de um bruxo ou bruxa: a mente é representada por Serpente Chifruda; o corpo, por Pumaruna; o coração, por Pukwudgie; e a alma, por Pássaro-trovão. Outros dizem que Serpente Chifruda favorece os estudiosos, Pumaruna, os guerreiros, Pukwudgie, os curandeiros e Pássaro-trovão, os aventureiros.

A Cerimônia de Seleção não é a única grande diferença entre Hogwarts e Ilvermorny

answers to the name of 'William'. He laughs at the idea that he is the original William who saved Isolt and James's lives, rightly pointing out that the first William would be over 300 years old had he survived. However, nobody has ever found out exactly how long Pukwudgies live. William refuses to let anybody else polish the marble statue of Isolt at the entrance of the school, and on the anniversary of her death every year he may be seen laying mayflowers on her tomb, something that puts him in a particularly bad temper if anyone is tactless enough to mention it.

embora, sob muitos aspectos, as escolas se pareçam. Assim que são alocados em uma casa, os alunos são levados a um grande salão onde escolhem (ou são escolhidos por) uma varinha. Até a anulação da Lei Rappaport em 1965, a qual exigia obediência estrita ao Estatuto de Sigilo, nenhuma criança podia ter uma varinha antes de ir para Ilvermorny. Além disso, as varinhas deviam ser deixadas em Ilvermorny durante as férias. Só ao completar dezessete anos de idade o bruxo ou bruxa tinha permissão para portar uma varinha fora da instituição.

As vestes de Ilvermorny são nas cores azul e cranberry. As cores honram Isolt e James: azul por ser a cor favorita de Isolt e porque ela desejava ter entrado para Corvinal quando criança; cranberry em homenagem a James, que adorava uma boa torta de cranberry. Todas as vestes dos alunos são presas por um nó górdio dourado, em memória ao broche que Isolt encontrou nas ruínas da primeira Ilvermorny.

Vários pukwudgies continuam a trabalhar na escola até hoje, todos resmungões, todos insistindo em que não desejam viver ali. Ainda assim, todos continuam na escola misteriosamente, ano após ano. Uma dessas criaturas é bastante velhinha e atende pelo nome de "William". Ele ri da ideia de ser o William original que salvou a vida de Isolt e James, salientando sabiamente que aquele primeiro William estaria com 300 anos, se ainda fosse vivo. Entretanto, ninguém jamais soube exatamente quantos anos um pukwudgie vive. William não permite que ninguém, além dele, cuide da estátua de Isolt na entrada e, todos os anos, no aniversário de sua morte, deposita flores-de-maio na tumba, algo que o deixa num especial mau humor, caso alguém tenha a indelicadeza de comentar.