UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE LETRAS

BACHARELADO EM LETRAS - TRADUÇÃO

ANA CAROLINA DE OLIVEIRA DIAS LOÇASSO LUZ

APOSTANDO COM A TRADUÇÃO: UMA ANÁLISE TRADUTÓRIA DOS NOMES DE *BOSSES* NO JOGO *CUPHEAD*

JUIZ DE FORA

2025

ANA CAROLINA DE OLIVEIRA DIAS LOÇASSO LUZ

APOSTANDO COM A TRADUÇÃO: UMA ANÁLISE TRADUTÓRIA DOS NOMES DE *BOSSES* NO JOGO *CUPHEAD*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela

JUIZ DE FORA

2025

Folha de aprovação

Ficha catalográfica

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, por terem sempre lutado pela minha educação e pela minha felicidade, fosse sob Sol, chuva ou Lua. Eu jamais teria a chance de ver as estrelas se não fosse pelo apoio de vocês.

Ao meu amor, por ter me ajudado a reencontrar meu caminho quando eu estava perdida e por seguir a jornada ao meu lado.

Às minhas cachorrinhas, Sagwa e Nori, por serem tesouros inestimáveis que iluminaram e iluminam meus dias.

Aos amigos, por terem trazido alívio nos momentos mais cansativos com risadas e conversas.

Aos professores, por toda a disposição e carinho durante a partilha de conhecimento.

Ao meu orientador, pela disponibilidade e compreensão.

E, por fim, ao meu pobre computador remendado, por ter seguido comigo até o final aos trancos e barrancos. Nós conseguimos, finalmente: eu vou me formar e você vai se aposentar!

RESUMO

Este trabalho se propôs a analisar a tradução de dezessete nomes próprios de *bosses*, ou chefões, do jogo *Cuphead: Don't Deal With the Devil*, a fim de investigar o uso de diferentes estratégias tradutórias no tratamento desses antropônimos, seu impacto na atmosfera cartunesca do jogo e na qualidade da própria localização. Para tais objetivos, utilizamos os conceitos de nomes motivados e não-motivados (Hermans, 1988), transcriação (O'Hagan; Mangiron, 2013), domesticação e estrangeirização (Venuti, 2008 [1995]), bem como a Teoria do Escopo (Vermeer, 1978), aliados à metodologia qualitativa (Minayo, 2009). A partir deles, percebemos um uso predominante de transcriação e domesticação no processo de tradução, com a substituição das referências e motivações originais em outras que gerassem maior apelo ao público inserido no *locale* Brasil, preservando o universo criativo do jogo enquanto o recria de forma igualmente rica.

Palavras-chave: Localização, Localização de jogos, Cuphead, Nomes próprios

ABSTRACT

This work aimed to analyze the proper name translation of seventeen bosses from the game Cuphead: Don't Deal With the Devil, in order to investigate how different translation strategies were used on these anthroponyms, their impact on the cartoonish atmosphere of the game and on the localization itself. As to fulfill said objectives, we used the concepts of conventional and loaded names (Hermans 1988), transcreation (O'Hagan; Mangiron, 2013), domestication and foreignization (2008 [1995]), as well as the Skopos Theory (Vermeer, 1978), all in conjunction with the qualitative methodology (Minayo, 2009). Based on them, we observed a predominant use of transcreation and domestication in the translation process, with the substitution of the original motivations and references for others that could appeal more to the public inserted in the Brazil *locale*, thus preserving the creative universe of the game while recreating it in an equally rich manner.

Keywords: Localization, Game Localization, Cuphead, Proper names

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Olive Oyl (Olívia Palito), do desenho Popeye, em estilo rubber hose 24
Figura 2 - Da esquerda para a direita: Cuphead e Mugman 26
Figura 3 - The Root Pack 42
Figura 4 - Goopy Le Grande 43
Figura 5 - Hilda Berg 45
Figura 6 - Cagney Carnation 47
Figura 7 - Ribby and Croaks. Da esquerda para a direita: Ribby e Croaks. 48
Figura 8 - Baroness Von Bon Bon 50
Figura 9 - Beppi the Clown 51
Figura 10 - Djimmi the Great 53
Figura 11 - Grim Matchstick 54
Figura 12 - Wally Warbles 56
Figura 13 - Rumor Honeybottoms 58
Figura 14 - Captain Brineybeard 60
Figura 15 - Sally Stageplay 61
Figura 16 - Werner Werman 63
Figura 17 - Dr. Kahl's Robot 64
Figura 18 - Cala Maria 65
Figura 19 - Phantom Express 67

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Nomes dos *bosses* selecionados de Cuphead para análise..... 41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12

1 A INDÚSTRIA DE *VIDEOGAMES* 14

1.1 Videogames x localização: uma questão de identificação 14

1.2 Revisão de trabalhos 19

1.3 Conclusões do capítulo 20

2 O JOGO: *CUPHEAD* 22

2.1 Estúdio MDHR e o projeto Cuphead 22

2.2 Cuphead: o jogo 25

2.3 Conclusões do capítulo 28

3 APORTE TEÓRICO 29

3.1. Domesticação e estrangeirização 29

3.2. Transcriação 31

3.3. Nomes motivados e não motivados 34

3.4. Teoria do Escopo 35

3.5. Conclusões do capítulo 37

4 ANÁLISE 39

4.1 Procedimentos e metodologia 39

4.1.1 The Root Pack – Máfia da Raiz 41

4.1.2 Goopy Le Grande – Il Melecone 43

4.1.3 Hilda Berg – Geni Buarque 45

4.1.4 Cagney Carnation – Cactônio Spinoza 46

4.1.5 Ribby and Croaks – Escoaxo e Sopapo 48

4.1.6 Baroness Von Bon Bon – Baronesa Bombom 49

4.1.7 Beppi the Clown – Zobo, o Palhaço 51

4.1.8 Djimmi the Great – Genésio, o Magnífico 52

4.1.9 Grim Matchstick – Fogo de Chão 54

4.1.10 Wally Warbles – Tião Gavião 55

4.1.11 Rumor Honeybottoms – Abélia Reale 57

4.1.12 Captain Brineybeard – Capitão Barba-Salgada 59

4.1.13 Sally Stageplay – Paula Protagonista 61

4.1.14 Werner Werman – Maus Von Kampf 62

4.1.15 Dr. Kahl's Robot – Robô do Dr. Kalo 64

4.1.16 Cala Maria – Dona Iara..... 65
4.1.17 Phantom Express – Expresso Fantasma 66
4.2 Conclusões do capítulo..... 67
5 CONCLUSÃO..... 71
6 REFERÊNCIAS 73

INTRODUÇÃO

Cunhado por Pierre Cadieux e Bert Esselink em 2002, o acrônimo GILT contém, em suas quatro letras, as quatro etapas pelas quais um produto ou serviço devem passara fim de integrarem o mercado global e serem oferecidos a diferentes públicos de forma satisfatória. Em ordem, as etapas são: globalização, internacionalização, localização e tradução. Globalização (G) se trata do início do processo, enraizado no interesse do produtor ou companhia de expandir o alcance de seu serviço por um mundo diverso e conectado. Tendo a intenção definida, a internacionalização (I), ou pré-localização, é uma das estratégias de globalização utilizadas, a qual envolve a generalização do produto a ser localizado. Em outras palavras, significa não atrelar a sua funcionalidade a nenhuma língua específica, de forma que o produto possa ser comercializado internacionalmente sem precisar ser refeito ou reprogramado para atender a outras línguas. Então, há a localização (L), etapa na qual ocorre a adaptação do produto para as diferentes especificidades culturais e linguísticas de diferentes públicos-alvo, o que inclui – mas não se limita a – a conversão e substituição do texto em língua-fonte para um novo texto em língua-alvo, ou seja, a tradução (T).

No presente trabalho, preocupar-nos-emos com os dois últimos processos, mais precisamente com a tradução de dezessete nomes próprios de *bosses*, ou chefões de fase, contidos na localização do *videogame Cuphead: Don't Deal With the Devil*. O objetivo da pesquisa está ancorado na análise tradutória de tais nomes levando em conta sua contextualização dentro do universo criado para o jogo e sua conexão com ele, além da influência de conteúdo extralinguístico, motivações e referências na criação tanto dos nomes próprios originais quanto dos seus correspondentes traduzidos na localização. Com tal análise, pretendemos investigar os seguintes tópicos: (i) o papel de estratégias tradutórias no tratamento de nomes próprios do jogo; (ii) como a tradução de nomes próprios na localização de *Cuphead* afeta a atmosfera cartunesca do jogo; (iii) como a alteração de referências relacionadas aos nomes próprios originais afeta a localização.

A fim de alcançar respostas para tais questionamentos, este trabalho de conclusão de curso será estruturado em quatro capítulos principais. No primeiro deles, traremos um breve histórico da indústria de videojogos, traçando um panorama de seu desenvolvimento, evolução e difusão ao longo dos anos a fim de discutir não somente sobre a complexidade da criação de tais *softwares* de entretenimento, mas, também, sobre o papel dos elementos

textuais em jogos e a importância da tradução de tais elementos na composição de uma boa localização. Ainda nesse capítulo, traremos, também, uma breve revisão bibliográfica de trabalhos anteriores a este sobre a área de localização de jogos.

No segundo capítulo, apresentaremos nosso objeto de estudo, *Cuphead*, a fim de introduzir a história do jogo, seus personagens, a recepção do público e informações relevantes para esta pesquisa a respeito do seu processo de criação.

Já no terceiro capítulo, trataremos do aporte teórico segundo o qual conduziremos a pesquisa, integrado pelos seguintes conceitos: domesticação e estrangeirização, postulado por Lawrence Venuti (2008 [1995]) com base no trabalho prévio de Friedrich Schleiermacher (1813); transcriação, nos termos de Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2013); nomes motivados e não motivados, do professor belga Theo Hermans (1988); e a Teoria do Escopo, proposta por Hans Vermeer (1978).

Amparados nos trabalhos desses estudiosos, conduziremos a análise propriamente dita dos dezessete nomes próprios, selecionados do jogo, no capítulo quatro, e apresentaremos o resultado de nossa pesquisa a respeito dos nomes próprios originais e suas traduções, relacionando-os com seus papéis em contexto no jogo e com as motivações por trás de suas criações. Feito isso, esperamos trazer, por fim, reflexões relevantes acerca das questões propostas com base no estudo realizado.

1 A INDÚSTRIA DE *VIDEOGAMES*

Neste capítulo, apresentaremos um pequeno panorama a respeito da história dos *videogames,* intercalado a uma discussão sobre como a globalização impulsionou o processo tradutório conhecido como localização, bem como as implicações desse processo na manutenção das intenções e efeitos dos jogos eletrônicos. Em seguida, realizaremos uma breve revisão dos trabalhos já empreendidos a respeito da localização de jogos no curso de Bacharelado em Tradução na UFJF, e encerraremos o capítulo com conclusões referentes ao que fora discutido ao longo de suas seções.

1.1 Videogames x localização: uma questão de identificação

A primeira manifestação do que viriam a se tornar os *videogames* como os conhecemos hoje remonta a 1940, com a criação de um dispositivo eletromecânico chamado Nimatron. Desenvolvido pelo físico nuclear Edward U. Condon, o dispositivo fora exibido na Feira Mundial de Nova Iorque e tinha o objetivo de entreter o público com o antigo jogo matemático *Nim* ao longo dos dias de exibição. Impressionados, os visitantes do evento jogaram, pelo menos, 50.000 partidas com a máquina, das quais ela venceu cerca de 90% das vezes (Fish, 2021).

Anos depois, temos o surgimento daqueles que são considerados, de fato, como os primeiros jogos eletrônicos da história: *Tennis for Two* (1958) e *SpaceWar!* (1962). *Tennis for Two* foi concebido por outro físico, William Higinbotham, para a exibição anual do Laboratório Nacional de *Brookhaven*. O jogo simulava uma partida de tênis em um osciloscópio e podia ser jogado por duas pessoas através de controles de alumínio. Já *SpaceWar!* foi feito por estudantes do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) que buscavam criar uma aventura espacial diferente: nela, os jogadores utilizavam botões para controlar duas naves que se enfrentavam com tiros e torpedos em uma tela de computador.

A partir dessas criações iniciais, a indústria de *videogames* percorreu um longo caminho até alcançar a posição de grande influência que ocupa no campo do entretenimento nos dias atuais, ultrapassando tanto a indústria cinematográfica quanto a fonográfica com um faturamento aproximado de 184 bilhões de dólares (Forbes, 2023). Dos clássicos fliperamas aos revolucionários consoles, dos ágeis computadores aos práticos celulares, jogos eletrônicos

assumiram diferentes facetas e formas de veiculação a partir da aplicação e do aprimoramento de uma variedade de fatores. Levando em consideração todas as mudanças sofridas ao longo de quase um século de história, Bernal-Merino (2015) os define como:

> Uma forma de entretenimento multimídia interativo para um ou mais indivíduos, movido a hardwares e softwares de computador, controlado por um periférico (um painel de controle, um teclado, um *mouse*, um *joystick*, um controle de videogame, um controlador de movimento, um volante, uma câmera de vídeo, etc.) e exibido em algum tipo de tela[1] (Bernal-Merino, 2015, p. 18, tradução nossa).

Entretanto, pode-se dizer que o elemento chave que caracteriza um *videogame* é sua interatividade, a qual coloca o jogador como um ator necessário, com agência física tangível para executar comandos que permitem que o jogo se desdobre em uma determinada direção (O'Hagan; Mangiron, 2013). Esse caráter interativo está intimamente relacionado ao envolvimento do jogador com o conteúdo que tem em mãos, visto que o desejo de agir, ou seja, de jogar, advém da resposta desse agente aos estímulos apresentados a ele, os quais evoluíram ao longo do tempo juntamente com a tecnologia disponível para sua confecção.

Por exemplo, *Computer Space* foi criado por Nolan Bushnell (fundador da empresa *Atari*) em 1971 numa tentativa de emular o predecessor *SpaceWar!*, porém em máquinas operadas por fichas: os famosos fliperamas, ou *arcades*. À época, o jogo não foi bem recebido comercialmente, pois o público o considerou muito complicado, mas Bushnell tentou novamente em 1972 com *Pong* e o título rapidamente se tornou um estrondoso sucesso responsável por consolidar os fliperamas no cenário popular mundial. Durante esses anos iniciais, os *videogames* apresentavam interfaces simples, com propostas de universos gráficos mais abstratos (Wolf, 2008) e dotados de pouquíssimos elementos textuais – os quais não apresentavam necessidade de tradução para que o jogo em questão fosse compreendido ou vendido em outros mercados (O'Hagan; Mangiron, 2013).

No entanto, durante a Era de Ouro dos Fliperamas, transcorrida entre 1978 e 1983 (ano em que ocorreu a crise dos jogos eletrônicos[2]), os gráficos passaram por significativa melhora e começaram a apresentar cores, vetores e maiores opções de movimento. Tal

[1] Cf: "A multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen."

[2] A crise dos jogos eletrônicos (*the videogame crash*) ocorreu devido à combinação de diferentes fatores, entre eles a grande produção de jogos considerados como sendo de baixa qualidade, culminando na saturação do mercado e na sua consequente quebra. A recuperação aconteceu em 1985 com o lançamento do console japonês *Famicom*, ou *Nintendo Entertainment System* (NES).

melhora impactou o campo das informações textuais, as quais, embora ainda conservassem sua simplicidade, puderam adquirir nuances traduzíveis por se conectarem mais claramente com os elementos visuais. O'Hagan e Mangiron (2013) exemplificam esse novo paradigma com os nomes dos personagens fantasmas de *Pac-Man* (1980), "*Reddie", "Pinky", "Bluey" e "Slowy"*[3], os quais foram majoritariamente alterados na tradução para o inglês (*Blinky, Pinky, Inky e Clyde*) devido a uma nova preocupação de entregar um resultado que, além de tudo, também soasse conciso e significativo no novo contexto linguístico.

O impacto exercido pelos avanços tecnológicos na experiência geral dos *videogames* não diminuiu com o passar dos anos. Como meio de entretenimento multimodal e multimídia, o crescente aprimoramento das diferentes camadas envolvidas na produção de um jogo age de maneira a afetar a qualidade final do produto, bem como sua capacidade de imersão e seu apelo ao público. São levados em conta fatores como edição de imagem, programação, audiovisual (gráficos tridimensionais, sequências cinematográficas, trilha sonora, efeitos sonoros), e, naturalmente, texto: diálogos, descrições, nomes, menus, detalhes de cenário etc. Assim, com o tempo, *videogames* transformaram-se em sofisticadas mídias capazes não somente de entreter em nível superficial, mas também de proporcionar a vivência de narrativas e experiências dos mais variados graus de complexidade, de "representar qualquer tema, atividade ou universo paralelo que a imaginação humana é capaz de evocar"[4] (Bernal-Merino, 2015, p.18, tradução nossa).

O caráter expressivo dos *videogames* é tamanho a ponto de gerar discussões a respeito de sua legitimidade como forma de arte, visto que lança mão de formas de arte consagradas, como aquela dos filmes, da literatura, do design e da computação, que convergem em um só produto (Bernal-Merino, 2015). O debate é antigo e acalorado– tão antigo que em 1983, o *Golden Joystick Awards* já fazia a polêmica declaração de que "*videogames* são uma forma de arte tanto quanto qualquer outro campo do entretenimento[5]" (tradução nossa), e tão acalorado que, em 2005, o crítico de cinema Roger Ebert afirmou que está "preparado para acreditar que videogames podem ser elegantes, sutis, sofisticados, desafiadores e visualmente maravilhosos, mas acredito que a natureza da sua forma de mídia

[3]Em ordem: アカベエ (akabei) ou おいかけ (oikake, que significa "perseguir"); ピンキー (pinki–) ou まちぶせ (machibuse, que significa "emboscar");アオスケ (aosuke) ou きまぐれ (kimagure, que significa "instabilidade"); e グズタ (guzuta) ou おとぼけ (otoboke, que significa "fazer-se de bobo").

[4]Cf: "They can portray any topic, activity, or parallel universe which the human imagination is able to conjure up.

[5]Cf: "Video games are as much an art form as any field of entertainment [...]".

os impedem de ir além do artesanato e assumir estatura artística[6]" (tradução nossa). Entretanto, é seguro dizer que a comunidade *gamer*, como público alvo, apresenta uma opinião favorável quanto à natureza artística dos videogames, os quais, se não uma forma de arte em si, oferecem, ao menos, uma experiência altamente expressiva, capaz de gerar grande conexão com o jogador através da imersão interativa. Assim, mesmo que "o apelo afetivo ao usuário não seja, geralmente, um dos objetivos principais no planejamento de softwares de produtividade, ele é parte integrante do *design* de jogo, visto que envolver o jogador em nível mais profundo é uma prioridade" [7] (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 108, tradução nossa).

Todavia, em um mundo globalizado, *videogames* não se encontram restritos apenas aos seus locais originais de produção. Graças a um domínio mercadológico adquirido desde o princípio, Estados Unidos e Japão encabeçam a indústria de jogos, fazendo com que as línguas-fonte predominantes nessas mídias sejam o inglês e o japonês. Como dito anteriormente, barreiras linguísticas e culturais não eram uma questão no início, dada a simplicidade e o pouco material textual dos jogos, de forma que a tradução não era considerada tão necessária nesse meio. Entretanto, com o refinamento das capacidades tecnológicas dos *videogames*, seus contornos se expandiram a fim de abrigar material escrito com maiores níveis de complexidade, tornando o processo de tradução – ou melhor, de localização cada vez mais indispensável.

A localização de jogos pode ser explicada como o processo de adaptação desses *softwares* para um determinado *locale*, ou seja, para uma localidade geográfica específica e suas variações linguísticas e culturais (Bernal-Merino, 2015), a fim de torná-los adequados e naturais dentro dos parâmetros deste território alvo. Tal processo faz-se necessário quando consideramos que, para além de produtos multimídia, videojogos também são avaliados como produtos culturais de base tecnológica, pois conforme Zhang explicita:

> Cultura, ideologia e até mesmo filosofia estão embutidos em games através de narrativas, regras e interfaces. As características de um jogo são concebidas pela equipe de desenvolvimento [...] e seu conjunto de valores e crenças está nos produtos que criam. Todas as culturas têm o conceito de "entretenimento", mas o que ele significa para diferentes pessoas ao redor do mundo ou o que é considerado engraçado e emocionante não é

[6]Cf: "I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art."
[7]Cf: […] "an affective appeal to the user is usually not a main goal in designing productivity software, it is an integral part of game design because player engagement at a deeper level is a priority."

> necessariamente universal. (2008, p. 48, *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 210, tradução nossa).[8]

Sendo assim, ao mesmo tempo em que a localização busca a generalização dos títulos com que se propõe a trabalhar, a fim de mantê-los perfeitamente reconhecíveis ao redor do mundo, sua natureza maleável volta-se para os detalhes do jogo, no intuito de ultrapassar barreiras de cunho cultural e linguístico e cativar jogadores dos mais variados *locales* através da customização da experiência jogável. Afinal, como já discutido anteriormente, a essência interativa dos *games* tem ligação intrínseca com sua capacidade de imersão, uma vez que permite que o jogador se insira no jogo e se conecte com ele.

Portanto, a arte e a habilidade da tradução tornam-se fundamentais tanto para preservar dita conexão com diferentes clientelas quanto para aumentar a visibilidade internacional e lealdade mercadológica do produto (Bernal-Merino, 2015). Nesse cenário, o tradutor assume não somente o papel de mediador, mas também o de agente criativo, pois em vez de atuar sob uma fidelidade inabalável ao original, a localização presta particular atenção às necessidades e interesses dos jogadores alvo, podendo incorporar consideráveis mudanças a fim de assegurar plena compreensão dos diferentes componentes do jogo (O'Hagan; Mangiron, 2013).

Estabelecidos esses conceitos, podemos, por fim, seguramente afirmar que os elementos escritos de um *game* devem ser manuseados com propósito pelo tradutor no processo de localização, levando em conta suas finalidades e funções, visto que decisões motivadas por trás desses componentes, sejam elas de caráter estilístico, referencial, cultural, filosófico etc., agregam valor à construção de história, mundo e/ou atmosfera. Nesse sentido, é importante que o tradutor esteja munido de conhecimento a respeito do jogo com o qual pretende trabalhar e das especificidades da língua e da cultura-alvo da localização, de forma a exercer sua liberdade criativa enquanto replica (ou, a depender, melhora) o ecossistema do jogo.

[8]Cf: "Culture, ideology and even philosophy are embedded in games through storylines, rules and interfaces. The features in a game are conceived by the developing team […], and their set of values and beliefs is in the products they create. All cultures have the concept of "entertainment", but what it means to different people around the world or what is regarded as funny and exciting is not necessarily universal."

1.2 Revisão de trabalhos

Nesta seção, faremos um breve resumo dos três trabalhos de conclusão de curso previamente defendidos no Bacharelo em Tradução da UFJF com a temática de localização de jogos. São elas, em ordem cronológica: (i) "A localização de jogos no Brasil: uma análise das práticas de legendagem de *games* no país", defendida por Olavo Soares em 2017; (ii) "Parâmetros da localização de jogos: um estudo de caso da localização de *Cyberpunk 2077*", defendida por Davi Cunha em 2022; e, mais recentemente, (iii) "GG, tradutor! Uma análise de traduções de nomes próprios no *game Fortnite*", defendida por Letícia Pessamílio em 2023.

O primeiro trabalho, de Olavo Soares, buscou analisar a prática de legendagem de jogos para o português brasileiro. Utilizando-se dos pressupostos gerais de Cintas e Remael (2014) a respeito da legendagem para meios audiovisuais, da Teoria do Escopo de Vermeer (1978) e do conceito de *Gameplay Experience*, Soares (2017) realiza sua pesquisa a partir da aplicação do aporte teórico proposto nas legendas de cinco jogos diferentes, todos de grande popularidade (*Grand Theft Auto V*, *Until Dawn*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Batman: Arkham Night* e *Uncharted 4: A Thief's End*). Ao final do trabalho, Soares (2017) evidencia a falta de parâmetros bem estabelecidos para a legendagem de *games* ao apresentar problemas técnicos referentes a esse processo tradutório nos jogos escolhidos – como o excesso de caracteres e a reprodução integral do texto destinado à dublagem nas legendas. Sendo assim, Soares (2017) conclui que tanto a indústria de videogames quanto a comunidade de jogadores se beneficiaram imensamente de uma maior atenção dedicada à prática de legendagem, através da contratação de profissionais com foco exclusivo na produção de legendas e da implementação de princípios técnicos já consagrados nesse processo.

O segundo trabalho, feito por Davi Cunha, voltou-se para o estudo do jogo *Cyberpunk 2077,* verificando as particularidades do processo de localização desse jogo. Cunha (2022) introduz o conceito de localização, bem como os tipos relacionados a essa modalidade tradutória. Em seguida, detalha as noções de estrangeirização, domesticação e fluência de Venuti (1998 [2005]), de marcadores culturais de Newmark (1988) e Aubert (2006), bem como a de *gameplay* e de jogabilidade de Vannuchi e Prado (2009). Com tal aporte teórico, o autor objetivou estabelecer parâmetros que pudessem guiar a análise de localização do jogo *Cyberpunk 2077*, além de colaborar para a identificação das diferenças entre a teoria e a prática do processo tradutório. Cunha (2022) procede com a contextualização da localização de jogos no mercado brasileiro e com o detalhamento das

especificidades inseridas nesse âmbito para, então, adentrar o estudo de caso proposto. Múltiplos aspectos do *game* são analisados, tanto os não verbais quanto os verbais, e, finalmente, o autor conclui que (i) a dublagem seria um dos parâmetros fundamentais para a localização, visto que legendas atrapalhariam a imersão do jogador e (ii) objetos diferentes devem ser considerados de forma separada, pois estão sujeitos ao choque cultural que pode ser verificado entre a cultura de origem e a cultura-alvo.

O terceiro trabalho, "GG tradutor! Uma análise de traduções de nomes próprios no *game Fortnite*", de Letícia Pessamílio, dedicou-se à investigação do processo tradutório dos antropônimos e topônimos presentes no jogo online *Fortnite*. Pessamílio (2023) abre seu trabalho trazendo um resumo a respeito dos demais trabalhos relacionados à localização de jogos produzidos na Universidade Federal de Juiz de Fora, além de uma seção explicativa sobre o dito processo de localização. Apoiada nas definições de localização e transcriação presentes no artigo "Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução 'Restrita'" de O'Hagan e Mangiron (2013), de domesticação e estrangeirização de Venuti (1998 [2005]) e na Teoria do Escopo de Vermeer (1978), a autora analisa os nomes de oito personagens e doze cidades, a fim de identificar os possíveis desafios enfrentados pelos tradutores, os processos aplicados na tradução e a qualidade do resultado final. Pessamílio (2023) verifica as peculiaridades envolvidas em cada caso e, na conclusão, relata as tendências domesticadoras e transcriadoras verificadas nos nomes traduzidos. Por serem dotados de um grande teor cômico, a autora entende que, por meio do uso do emprego tais tendências, o humor seria melhor comunicado aos jogadores da língua alvo, gerando maior reconhecimento linguístico.

1.3 Conclusões do capítulo

Neste capítulo, visitamos alguns pontos de destaque cuja presença se revela importante na reconstrução da história mundial do desenvolvimento de videojogos, provavelmente iniciada com o surgimento do Nimatron em 1940. Ao acompanharmos a evolução dessa forma de entretenimento, também viemos a entender a crescente complexidade de sua composição, a qual aborda diversos processos artísticos e elementos audiovisuais distintos a fim de criar uma experiência única e instigante para o jogador.

Sendo assim, discorremos sobre a importância do trabalho de tradução cuidadosa dos componentes textuais do jogo, para que haja uma reprodução fiel da experiência em outros

locales levando em conta suas especificidades linguísticas, culturais e sociais, tornando-o natural e igualmente interessante aos jogadores inseridos nesse novo contexto.

Por último, revisamos os trabalhos de Soares (2017), Cunha (2022) e Pessamílio (2023), todos voltados para a área de localização de jogos em diferentes âmbitos: Soares (2017) discute a respeito da legendagem de jogos localizados, enquanto Cunha (2022) investiga parâmetros ligados a este processo, e.g. dublagem e adaptação, e Pessamílio (2023) analisa a tradução de nomes próprios do jogo *Fortnite* em nível puramente linguístico. O presente trabalho se junta a eles com o estudo da tradução de nomes próprios dos *bosses* do jogo *Cuphead*, explorando o processo sob a luz das referências e motivações envolvidas tanto na criação dos nomes originais quanto dos traduzidos na transferência desses elementos textuais para o *locale* Brasil e seus impactos na igual transferência do *look and feel* do jogo.

2 O JOGO: *CUPHEAD*

Neste capítulo, introduziremos o jogo *Cuphead*, o qual atuará como objeto de análise para o presente trabalho, e sua empresa desenvolvedora. Apresentaremos pontos pertinentes a respeito do seu processo de criação, bem como seus objetivos e influências – com base no livro *The Art of Cuphead* (2020) –, os quais exercem grande peso nos elementos textuais do jogo e, consequentemente, no processo tradutório desses.

2.1 Estúdio MDHR e o projeto Cuphead

Trazendo a abreviação de Moldenhauer em seu título, o Estúdio MDHR é uma desenvolvedora independente de jogos fundada em 2013 pelos irmãos Chad e Jared Moldenhauer. Grandes amantes de videojogos, a dupla canadense relata em diversas entrevistas e no livro *The Art of Cuphead*, lançado em 2020 pela editora Dark Horse, que seu apreço por esse universo esteve presente desde a época da infância. Para além dos jogos de console e *arcade*, os dois sempre gostaram de colocar sua imaginação à prova e criar seus próprios desafios, fosse promovendo pequenas competições de desenho em busca dos monstros mais assustadores e poderosos, ou elaborando jogos de tabuleiro dotados de progressões extremamente difíceis.

Com o passar do tempo, os dois puderam se utilizar de ferramentas mais sofisticadas voltadas para a programação, como o QBASIC e o Net Yaroze, a fim de injetar suas ideais em protótipos caseiros de diferentes níveis e designs. Tal material, porém, era feito sem a perspectiva de um jogo completo e definitivo, pois ainda que tanto Chad quanto Jared possuíssem o desejo de produzir algo juntos, o cenário profissional era desanimador, visto a quantidade exorbitante de orçamento e mão de obra necessários para o desenvolvimento de jogos AAA[9], os quais, à época de sua adolescência, correspondiam à grande maioria dos títulos disponíveis no mercado. Entretanto, em meados de 2010, o crescente sucesso de jogos *indie*, – abreviação para jogos independentes – como *Castle Crashers* (2008) e *Super Meat*

[9] Também chamados de jogos Triple-A, essa alcunha informal é amplamente utilizada para se referir a jogos produzidos por grandes empresas, com o emprego de grandes recursos e custos no seu processo de desenvolvimento e distribuição. Idealmente, tratam-se de jogos de altíssima qualidade e são equiparáveis aos *blockbusters* da indústria cinematográfica (Epic Games Store, 2023).

Boy (2010), forneceu o impulso necessário para que os irmãos, finalmente, começassem a trabalhar em um projeto próprio.

Conciliando o sonho com seus respectivos empregos, algumas possibilidades temáticas foram exploradas até ambos perceberem que o jogo que realmente queriam produzir deveria conter dois elementos centrais: uma *gameplay* voltada para o gênero *run and gun* e uma produção artística que parecesse ter sido feita à mão, pois ambos os requisitos recuperavam aspectos do tipo de entretenimento que havia marcado a infância dos desenvolvedores.

Jogos *run and gun* são uma subcategoria dos jogos *shoot'em up*, ou *shmup*, que desafiam a coordenação e o tempo de resposta do jogador ao fornecerem um combate acelerado em que é preciso atirar nos numerosos inimigos em tela e desviar de seus constantes ataques (GAMEDESIGNING, 2023). O *run and gun* herda essa mesma mecânica de progressão, mas aliada à incorporação de elementos de jogos de plataforma na *gameplay* (CBR, 2024). Um clássico representante dessa subcategoria de ação é o jogo *Contra* (1987), um sucesso mundial do gênero, além de um grande favorito e inspiração para os irmãos Moldenhauer.

Já quanto à animação do jogo, optou-se pelo estilo *rubber hose*. Considerado como o primeiro estilo de animação americano, a técnica se consagrou através dos desenhos animados preto e brancos das décadas de 1920 e 1930, dando vida a personagens altamente expressivos dotados de membros elásticos e flexíveis – como se fossem "mangueiras de borracha". Bill Nolan é tido como o criador dessa técnica, que foi aplicada com grande sucesso no personagem de Pat Sullivan e Otto Messmer, *Felix, the Cat* – ou, em português, Gato Félix – antes de dominar o mundo da animação (Carton Brew, 2022). Entre os diversos estúdios que lançaram trabalhos utilizando a animação proposta por Bill Nolan, estão os Estúdios Fleischer– criadores do cartum *Betty Boop* – e os Estúdios Walt Disney.

No *rubber hose*, a influência da física e do realismo é mínima, abrindo espaço para um humor caricato e exagerado através de desenhos anatômicos simples e bastante curvilíneos, que podem ser achatados, esticados, enrolados e livremente modelados com fluidez ao sabor da imaginação do animador. Nesses cenários, objetos inanimados ganham vida e o mundo ganha ritmo. Além disso, outros elementos visuais característicos são as luvas brancas, os *pie eyes* – ou "olhos de torta", referentes aos icônicos olhos pretos com um recorte branco em formato de fatia –, planos de fundo pintados e o grande uso de tintas pretas

(ADOBE, 2022). Todos esses fatores, aliados ao charme da animação feita à mão e de uma trilha sonora de jazz, funcionam juntos para criar uma estética cartunesca regada à nostalgia, que foi eleita pelos irmãos para estar em seu jogo por remetê-los aos desenhos que assistiam quando crianças.

Figura 1 - Olive Oyl (Olívia Palito), do desenho Popeye, em estilo *rubber hose*

Fonte: Make Use Of (2021).

Definidos esses parâmetros, em 2013, Chad e Jared começaram a trabalhar integralmente no desenvolvimento do jogo que viria a ser *Cuphead*. Ao longo dos anos, juntaram-se a eles Marija Moldenhauer, esposa de Chad, programadores, pintores, animadores profissionais, musicistas etc. Trailers e demos – abreviação de demonstração – foram lançadas, e o jogo ganhou atenção pública positiva rapidamente.

Cuphead esteve presente na edição de 2015 da E3, ou *Electronic Entertainment Expo*, uma das maiores exposições anuais de jogos eletrônicos[10], e deixou sua marca graças à singularidade de sua estética, à atenção aos detalhes, à qualidade da *gameplay* e ao grande nível de dificuldade das lutas. Muito elogiado pela crítica, o jogo ainda ganhou o prêmio de

[10] A convenção foi encerrada oficialmente em 2023, após cancelamentos durante o período da pandemia e perda de parceiros, como a Playstation (Veja, 2023).

Best Xbox One Game e *Best Indie Game* em 2015, além de ser indicado ao título de *Best Independent Game* em 2016, antes de ser lançado oficialmente em 29 de setembro de 2017.

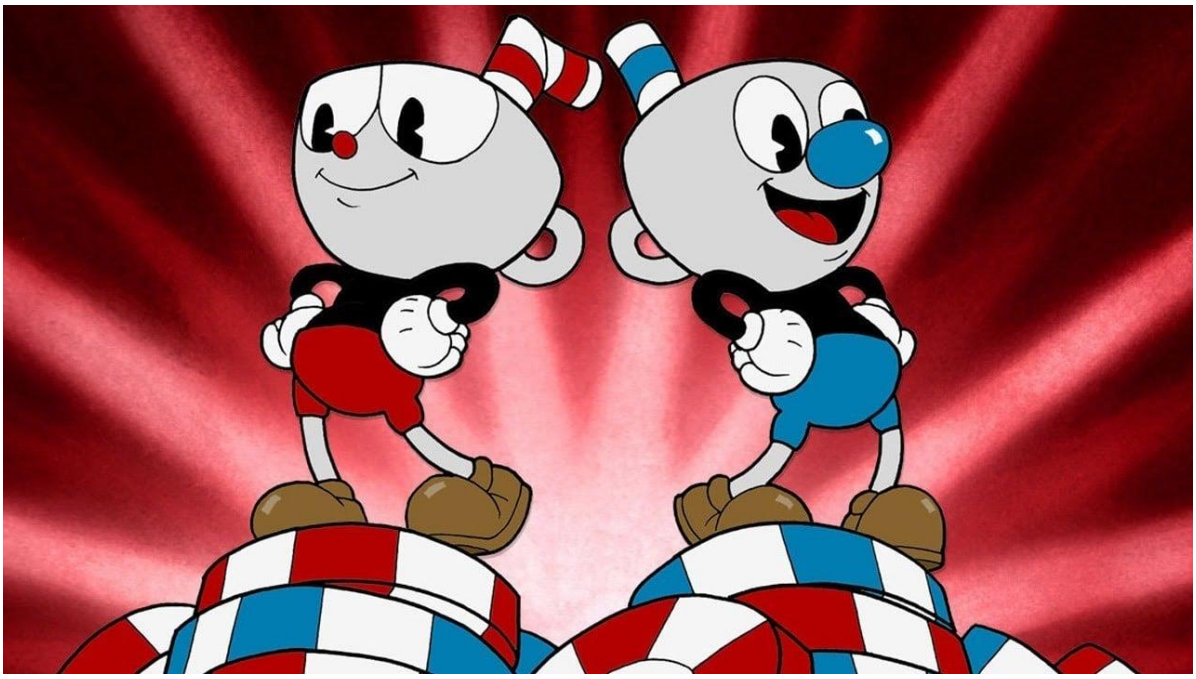
2.2 Cuphead: o jogo

Cuphead: Don't Deal With the Devil é um jogo *run and gun* que acompanha os irmãos Cuphead e Mugman, ou Caneco e Xicrinho, em sua aventura através das Inkwell Isles, ou Ilhas Tinteiro. Após Cuphead perder uma aposta com o Diabo em seu cassino, levado pela ganância de conseguir uma fortuna nos dados, os dois precisam coletar as almas de outros devedores a fim de preservarem as suas próprias.

O jogo é dividido em quatro seções das Inkwell Isles, numeradas de um a três, mais o Inkwell Hell, ou Tinteiro Infernal. Cada seção apresenta um determinado número de chefões de luta, cada um mais difícil do que o anterior, dos quais o jogador precisa vencer a fim de avançar para a seção seguinte. A quarta porção da ilha corresponde ao cassino, onde, além dos chefões comandados pelo lacaio do dono, o King Dice – Rei Dado –, o Diabo aguarda. Ao encontrá-lo, o jogador pode fazer a escolha de entregar ou não os contratos de alma recolhidos, cada opção levando a um final diferente. Caso aceite, Cuphead e Mugman são corrompidos e passam a pertencer ao Diabo. Caso negue, o jogador segue para a última luta contra o próprio Diabo e, uma vez que ele é vencido, os contratos são queimados e os devedores são liberados de uma eternidade de servidão.

Um tributo para os clássicos personagens de desenhos animados dos anos 30 – vide os "olhos de torta", as luvas brancas e o torso completamente pintado de preto –, Cuphead e Mugman foram concebidos com bastante personalidade em mente. Tendo o vermelho como cor característica, Cuphead é o irmão mais velho e é dono de um bom coração, muito otimismo e sede por aventura, o que pode levá-lo a agir de forma inconsequente às vezes. Já Mugman, caracterizado pela cor azul, é mais pé no chão, cauteloso e um tanto medroso, mas "secretamente adora as aventuras para as quais Cuphead o arrasta" (Moldenhauer; Cymet, 2020, p. 16, tradução nossa). O jogador pode escolher qual dos dois personagens deseja controlar, seja no modo *single player* (um jogador) ou no modo *co-op* (dois jogadores trabalhando em equipe).

Figura 2 - Da esquerda para a direita: Cuphead e Mugman



Fonte: Terra (2019).

Outros personagens também aparecem ao longo do jogo para ajudar a enriquecer esse universo: Elder Kettle, avô e bússola moral dos irmãos xícara, idealizado para atuar como o oposto conceitual do Diabo; Legendary Chalice, uma criatura astral muito curiosa e responsável por conceder os ataques *Super Arts* ao jogador após ser salva nos níveis dos Mausoléus; e Porkrind, um comerciante de personalidade um tanto grosseira, dono de um carroção repleto de itens preciosos – melhorias, armas e relíquias – coletados durante suas viagens pelas ilhas e que podem ser adquiridos em troca de algumas moedas.[11]

Porém, naturalmente, o ponto principal do jogo são os chefões. Vinte e oito no total, eles apresentam mecânicas e conjuntos de ataques próprios em progressões desafiadoras, que mudam a cada fase do chefão. O jogador tem a liberdade de se movimentar pela tela a fim de desviar das incansáveis investidas dos seus inimigos enquanto dispara projéteis, que são sua fonte principal de dano. Um chefe muda de fase após tomar certa quantidade de dano, e apesar de não haver um número fixo de fases para todos os chefões, elas costumam variar de duas a cinco. O jogador pode tentar lutar contra um mesmo chefão quantas vezes desejar. Caso falhe na missão de derrotá-lo, antes de ser retirado da batalha, o jogo exibe uma espécie

[11] As traduções dos personagens citados segundo a localização oficial do jogo são, respectivamente: Velha Chaleira, Cálice Lendária e Seu Torresmo.

de cartaz, no qual, além das opções de "repetir", "voltar para o mapa" e "sair do jogo", o jogador pode ver em que ponto da luta – ou quão perto do nocaute – ele estava.

Para além da dificuldade considerável dos combates, *Cuphead* se apropria do estilo cartunesco *rubber hose* com sucesso e apresenta um resultado final que se assemelha a um desenho animado jogável. Os desenvolvedores presenteiam o jogador com cenários pintados à mão, diálogos espirituosos com NPCs [12] (que podem ser desde objetos inanimados até animais) e um universo dançante ao som de uma trilha original de jazz, recheado de referências às décadas que inspiraram o jogo. O próprio nome do lar de Cuphead e Mugman, Inkwell Isles, é um resgate à série animada produzida por Max Fleischer entre 1918 e 1929, *Out of the Inkwell* (Moldenhauer, Cymet, 2020). As alusões ficam ainda mais explícitas nos chefões. Mais do que nas progressões, eles também são únicos em termos de design, cenários e nomes, muitos dos quais, segundo *The Art of Cuphead* (2020), foram especificamente elaborados a fim de evocar diferentes personalidades, personagens etc. Detalharemos cada uma das referências atribuídas a cada chefão no capítulo 4, durante a análise.

Cuphead foi inicialmente lançado em 2017 para Windows e Xbox One, e versões para *Nintendo Switch* e *Playstation 4* foram lançadas, respectivamente, em 2019 e 2020. Além da versão para *Switch*, a localização para o português do Brasil também foi introduzida em 2019, em 18 de abril, em uma atualização que envolveu a adição de conteúdo localizado para nove outros idiomas: francês, italiano, alemão, espanhol, polonês, russo, japonês, coreano e chinês simplificado (The Enemy, 2019). Em 2022, veio a DLC[13] *The Delicious Last Course*, a qual trouxe Ms. Chalice como personagem jogável, novas áreas e 12 novos chefões.

A popularidade do *videogame* seguiu firme após seu *debut* oficial na indústria. No Metacritic, ele acumula notas dentro da casa dos 80 pontos para cada uma das plataformas em que foi lançado, além de ter avaliações "extremamente positivas" na plataforma de distribuição digital de jogos Steam. Somando os anos de 2017, 2018, 2022 e 2023, o jogo foi indicado a 39 premiações, das quais venceu 18. Entre as categorias em que foi premiado, estão Melhor Design Visual (Golden Joystick Awards), Melhor Direção de Arte (The Game Awards 2017), Melhor Jogo Independente (The Game Awards 2017), Excelência em Animação (SXSW Gaming Awards), entre muitas outras. Em 2022, a Netflix produziu um

[12] Sigla para non-playable character, ou personagem não jogável.
[13]Sigla paradownloadable content, ou conteúdo baixável.

desenho animado baseado no jogo, chamado *The Cuphead Show!* A série já conta com três temporadas.

2.3 Conclusões do capítulo

Neste capítulo, discorremos detalhadamente a respeito do objeto de estudo do presente trabalho, *Cuphead: Don't Deal With the Devil*. Mostramos o caminho percorrido pelos desenvolvedores para criar o jogo, destacando os elementos-chave que não apenas tornam *Cuphead* um jogo único, mas que também serão importantes para embasar nossa futura análise de manutenção da atmosfera através da tradução dos nomes de chefes.

3 APORTE TEÓRICO E METODOLÓGICO

No presente capítulo, falaremos a respeito das teorias e estudos nos quais pautaremos nossa pesquisa. Primeiro, traremos a proposta de domesticação e estrangeirização de Venuti (2008 [1995]), seguida da estratégia de transcriação discutida por O'Hagan e Mangiron no livro *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (2013). Em seguida, explicaremos a noção de nomes motivados e não motivados conceitualizada por Theo Hermans (1988). Por último, falaremos sobre a Teoria do Escopo de Hans Vermeer (1978). A partir da explicação detalhada de tais conceitos, seguiremos para a sua aplicação na análise dos nomes próprios retirados do jogo *Cuphead*.

3.1. Domesticação e estrangeirização

Um dos principais eixos teóricos que utilizaremos na condução de nossa pesquisa serão as noções, apresentadas por Lawrence Venuti no livro *The Translator's Invisibility* (2008[1995]), de domesticação e estrangeirização. Seu trabalho é baseado no do filósofo e teólogo alemão Friedrich Schleiermacher (1813), desenvolvido no texto *Über die verschiedenen Methoden des Übersetzens* (ou *Sobre os diferentes métodos de traduzir*) (1813).

A fim de estabelecer os conceitos de domesticação e estrangeirização, Venuti explica sua percepção acerca do processo tradutório em si. O autor define tanto o texto fonte, estrangeiro, quanto o texto traduzido como derivativos, ou seja, como discursos repletos de material linguístico e cultural, os quais, ainda que encadeados pelo autor e pelo tradutor, não foram originados por eles. Assim:

> um texto estrangeiro é lugar de muitas diferentes possibilidades semânticas que estão fixadas apenas provisoriamente em uma tradução, com base em suposições culturais variadas e escolhas interpretativas, em situações sociais específicas, em diferentes períodos históricos (Venuti, 2008 [1995], p. 13, tradução nossa).[14]

Tendo essa percepção do sentido contido no texto em vista, como um conceito plural e mutável, Venuti nega a ideia de equivalência semântica e de correspondência. Portanto, afirma que a tradução seria produto do contexto em que foi produzida, bem como dos valores

[14]Cf: "a foreign text is the site of many different semantic possibilities that are fixed only provisionally in any one translation, on the basis of varying cultural assumptions and interpretive choices, in specific social situations, in different historical periods."

e hierarquias pré-existentes na cultura de chegada (Venuti, 2008 [1995]). Essa reconstrução constituiria a violência inerente ao processo tradutório, a "substituição forçada das diferenças linguísticas e culturais do texto estrangeiro por um texto que seja inteligível para o leitor da língua para o qual está sendo traduzido" (Venuti, 2008 [1995], p. 14, tradução nossa) [15]. Ciente disso, o tradutor, então, teria a possibilidade de adotar ou uma postura domesticadora, ou uma postura estrangeirizadora ao traduzir.

Domesticação se tratado apagamento dos termos e aspectos pertencentes à língua de partida presentes no texto, adaptando-o de forma a torná-lo natural na língua de chegada. Consiste na remoção daquilo que é diferente, dos traços linguísticos e culturais pertencentes ao outro, promovendo uniformidade e fluência. Tal postura, nos termos de Venuti, levaria a um aprofundamento da violência etnocêntrica gerada pela tradução, além de auxiliar na invisibilidade do tradutor. Afinal, se o objetivo da tradução for o nivelamento das estranhezas e peculiaridades do texto fonte para o leitor, cria-se a ilusão de que a tradução é, na verdade, o original – ou, ao menos, como se daria a confecção do texto caso houvesse sido originalmente escrito na língua de chegada. E, nesse caso, a figura do tradutor se torna invisível em prol da tradução fluente (Venuti, 2008 [1995]).

Já a estrangeirização se dá na manutenção dos aspectos estrangeiros presentes no texto. Ainda que não promova uma representação transparente de uma cultura outra, pode destacar as particularidades pertencentes a ela. É a postura que promove a introdução da estranheza ao leitor, colocando a tradução na posição de lócus da diferença e revelando a existência do tradutor (Venuti, 2008 [1995]). Essa se trata da estratégia preferida pelo autor, visto que, estando inserido em conjuntura estadunidense, ele vê a estrangeirização como "uma forma de resistência contra o etnocentrismo e o racismo, o narcisismo cultural e o imperialismo" (Venuti, 2008 [1995], p. 16, tradução nossa) [16], agindo como uma desejável estratégia de intervenção ao desafiar a cultura de chegada.

Dito isso, o autor destaca que não considera a domesticação e a estrangeirização como noções binárias e opostas, mas como atitudes éticas a serem adotadas no momento de abordar o texto estrangeiro (Venuti, 2008 [1995]), estando sujeitas à variabilidade contextual.

[15] Cf: "Translation is the forcible replacement of the linguistic and cultural differences of the foreign text with a text that is intelligible to the translating-language reader."
[16] Cf: "Foreignizing translation in English can be a form of resistance against ethnocentrism and racism, cultural narcissism and imperialism (…)"

Analisaremos a aplicação dessas tendências no tratamento dos nomes próprios elencados para esta pesquisa.

3.2. Transcriação

Outro conceito principal que utilizaremos a fim de abordar o objeto de estudo do presente trabalho é a transcriação. No livro *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (2013), é apresentado o histórico do termo, assim como seu propósito. Segundo as autoras, a transcriação dos Estudos da Tradução tem raízes tanto na Índia quanto no Brasil – focaremos na porção brasileira para esta introdução. O'Hagan e Mangiron (2013) explicam que Haroldo de Campos, poeta e tradutor brasileiro, foi um dos primeiros a utilizar o termo em um momento de construção de identidade nacional e cultural. Assim, o propósito atrelado à transcriação, de acordo com Campos, é o de "visualizar a noção de mimese não como uma teoria da cópia, mas como a produção da diferença na mesmice." [17] (Campos, 1981, p. 183 *apud* O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 197, tradução nossa). Ou seja, nesses termos, a transcriação propõe uma nova dimensão ao processo tradutório, o qual, para além da relação de troca entre texto fonte e texto alvo, assume uma nova dimensão de apropriação e recriação (O'Hagan; Mangiron, 2013).

Nesse sentido, esse processo estaria intimamente ligado ao potencial criativo do tradutor e à sua capacidade de colocá-lo a serviço da manutenção do *look and feel*, ou estética e sensação, e da experiência de jogabilidade do *videogame* fonte em um *locale* diferente. Como discutido no primeiro capítulo deste trabalho, um jogo é uma forma de entretenimento multimodal e multimídia e, idealmente, todos os elementos que o compõem precisam cruzar a ponte da localização de forma compreensível para os consumidores inseridos no contexto para o qual o jogo está sendo transferido, "mantendo não apenas (sua) funcionalidade, mas, também, o apelo afetivo pretendido para os usuários alvo"[18] (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 198, tradução nossa). É por isso que, muitas vezes, a criatividade no campo da localização de jogos é incentivada, pois se trata de uma útil ferramenta capaz de moldar o material original em um novo original: diferente, mas que, na sua diferença, cria uma experiência semelhante para o jogador que terá contato com o jogo localizado. Com isso, o tradutor "demonstra uma contribuição ativa na produção de sentido, a fim de que seja mais fácil que o produto final

[17] Cf: "Visualizes the notion of mimesis not as a theory of copy but as the production of difference in sameness."
[18] Cf: "Retaining not only functionality but also the intended affective appeal to the end users."

localizado assuma vida própria para servir a sua nova audiência, tão distinta daquela do texto fonte"[19] (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 191, tradução nossa).

A título de exemplo da transcriação em prática, podemos citar uma das amostras tradutórias contidas no artigo *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* (2006), também de O'Hagan e Mangiron. Ao longo do texto, as autoras apresentam um estudo de caso da tradução dos videogames *Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-2*, analisando as dificuldades contidas no processo de localização de jogos, bem como o aspecto criativo e a liberdade imaginativa exigidos dos tradutores para a entrega de um resultado final satisfatório.

Em *Final Fantasy*, a abordagem escolhida para nortear a tradução foi, nos termos de Venuti (1995), a domesticação. Ou seja, houve um esforço de adaptação, para a cultura de chegada, dos elementos estrangeiros contidos no jogo. É nesse processo de mudanças que a inventividade do tradutor exerce seu papel, ao procurar recriar a experiência de jogo através da transformação de diversos componentes, como piadas, ditados e referências culturais, em novos componentes que façam sentido para o público-alvo em um novo contexto sócio-cultural.

Um dos vários exemplos apresentados no artigo trata-se da recriação de uma piada construída através de um jogo de palavras. No original, o personagem Rikku conjuga um substantivo, だいじょうぶ (daijōbu, que significa "ok" ou "tudo bem"), como se fosse um verbo. O diálogo desse caso começa com o personagem Brother perguntando a Rikku se estava tudo bem, ao que ele responde ダイジョばナイ! (daijōbunai, que significaria "Nós estamos não-OK! [tradução nossa])[20], utilizando-se de uma estrutura gramatical inadequada. Brother, então, corrige-o dizendo「ダイジョばナイ」は間違い!「ダイジョウブではナイ」と言え! ("Não-OK" não está certo! Diga "Nós não estamos OK! [tradução nossa])[21] (O'Hagan; Mangiron, 2006, p. 18).

Para conservar o mesmo efeito cômico do diálogo na versão localizada, os tradutores optaram por brincar com os adjetivos da língua inglesa, substituindo ダイジョばナイ! por

[19]Cf: "(...) demonstrates an active contribution to meaning-making by the translators (…) to facilitate the final localized product taking on a life of its own to serve its new audience as distinct from of the ST."
[20] Cf: "We're 'NO-K'".
[21]Cf: "NO-K" is not correct! Say "We're not OK"!"

"disasterrific![22]" e「ダイジョばナイ」は間違い!「ダイジョウブではナイ」と言え! por "'Disasterrific' is not a word! Say 'disastrous' like the rest of Spira"[23] (O'Hagan; Mangiron, 2006, p. 19). Assim, ainda que o engano responsável pela piada não se mantenha pela conjugação errônea de um verbo, o tradutor encontra uma saída na distorção de uma palavra pertencente a outro grupo gramatical. Ou seja, há a produção de um *look and feel* similar ao do jogo original com a criação de algo diferente através da aplicação da criatividade do tradutor.

Mencionado tanto no artigo *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* (2006) quanto no livro *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, ambos de O'Hagan e Mangiron, outro exemplo mais específico de transcriação, que conversará com os propósitos de tradução de nomes próprios do presente trabalho, refere-se à tradução da *katana*[24] 花鳥風月 (kachōfūgetsu). A arma, em *Final Fantasy X*, triplica a quantidade de pontos de habilidade (AP) do jogador ao ser utilizada em batalha e seu nome, formado pelos *kanjis*[25] de flor, pássaro, vento e lua, significa "beleza da natureza" (O'Hagan; Mangiron, 2006). Segundo Alexander O. Smith, ex-tradutor contratado pela empresa Square Enix, o processo tradutório de 花鳥風月, adaptado para *Painkiller*[26], foi guiado tanto por um senso de coesão em relação ao mundo do jogo quanto pelo intuito de preservação da experiência de *gameplay*. Nas palavras de Smith:

> Entretanto, nomes como 花鳥風月, que apareceu pela primeira vez em FFX, não fazem parte da história do jogo, e a descrição, indiscutivelmente, não tem nada a ver com o item em si. Então, nós decidimos que o jogador se beneficiaria mais de um nome que, mesmo sem relação com o nome original do item, tivesse alguma relevância para a função do item no jogo. O nome tem ainda mais mérito por ser um trocadilho com a palavra "painkiller", já que a arma funciona tanto para acabar com o sofrimento de melhorar suas habilidades quanto para matar inimigos dolorosamente (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 191, tradução nossa).[27]

[22]Desasterrível (tradução nossa).
[23]Desasterrível não existe! Diga "desastroso" assim como os outros fazem em Spira! (tradução nossa).
[24] Espada japonesa.
[25] Ideogramas que compõe um dos três sistemas de escrita japoneses.
[26] Em tradução literal, para propósitos de esclarecimento, "assassino da dor".
[27] Cf: "However, names like 花鳥風月, which first appeared in FFX, are not part of the game lore, and the description arguably has nothing to do with the item itself. Thus we made the decision that the gamer was better served by a name that, though unrelated to the original item name, had some relevance to the item's function in the game. The name has further merit in that it's a bit of a pun on the word 'painkiller' in that it both removes the pain of leveling your abilities, and kills enemies painfully."

3.3. Nomes motivados e não motivados

Aprofundaremo-nos ainda mais nas propostas teóricas específicas para nomes próprios com o ensaio de Theo Hermans (1988). Estudioso belga, o professor abre a seção de língua e tradução do volume acadêmico *Modern Dutch Studies* (1988) com seu ensaio a respeito da tradução de nomes próprios.O trabalho, intitulado *On Translating Proper Names, with reference to De Witte and Max Havelaar*, é iniciado com reflexões a respeito da tradutibilidade dos antropônimos, mencionando a crença comum de que nomes próprios, ao contrário dos nomes comuns, não seriam traduzíveis por não possuírem um sentido próprio, servindo apenas para a identificação de um referente específico.

Entretanto, o autor também traz a possibilidade oposta, fazendo referência ao trabalho do acadêmico holandês Matthias de Vries. Hermans (1988) escreve que "a natureza problemática do item, no ponto de vista do lexicógrafo, parece ser derivada primariamente do seu potencial de adquirir carga semântica, que o levaria além do modo 'singular' de significação do nome próprio para a esfera mais 'geral' do nome comum" (Hermans, 1988, p. 12, tradução nossa) [28]. Dessa forma, a capacidade de tradução de um nome próprio estaria ligada à sua "semanticalização", ou seja, à sua possível integração na teia contextual da língua, adquirindo conceitualização comum. Para elucidar esse processo, Hermans (1988) menciona a consideração do filósofo Jacques Derrida sobre o nome bíblico Babel, propondo que o nome em si pode ser incapaz de receber uma tradução, mas se torna passível dela assim que adquire sentido.

O autor continua seu raciocínio ao dizer que esse processo se dá com ainda mais força em textos literários

> dada a tendência dos textos literários de ativar o potencial semântico de todos os seus elementos constituintes. Além disso, textos literários provavelmente apresentam uma maior concentração de nomes 'motivados' ou conscientemente 'carregados' do que textos não literários, visto que a delegação de um texto para a classe dos trabalhos literários afeta a percepção do leitor – e também a do tradutor – de cada elemento presente nele (Hermans, 1988, p. 13, tradução nossa). [29]

[28] Cf: "the problematical nature of the item from the lexicographer's point of view appears to stem primarily from its potential to acquire a semantic load which takes it beyond the 'singular' mode of signification of the proper name proper and into the more 'general' sphere of the common noun."
[29] Cf: "given the tendency of the literary text to activate the semantic potential of all its constituent elements, on all levels. In addition, literary texts probably show a greater concentration of 'motivated' or consciously 'loaded' names than non-literary texts, if only because assigning a text to the class of literary works affects the reader's - and for that matter the translator's - perception of every element in it."

Dito isso, o autor prossegue com a exposição de duas categorias de nomes próprios no campo da tradução: nomes "convencionais" e nomes "carregados". Os nomes "convencionais" seriam aqueles desprovidos de qualquer motivação ou sentido intrínseco, enquanto os "carregados" seriam aqueles dotados de motivação em sua escolha, com possíveis associações históricas ou culturais adquiridas ao longo do tempo dentro de uma cultura. Ainda, Hermans (1988) destaca que os nomes "carregados" podem variar de "sugestivos" para "expressivos", sendo que os "expressivos" denotariam conexões mais claras com o léxico da língua, gerando carga semântica ou informativa mais evidente do que os nomes simplesmente "sugestivos" (Hermans, 1988).

O estudioso ainda apresenta quatro formas de transferência interlingual de antropônimos, porém não discutiremos sobre elas neste trabalho, visto que, para tratar do objeto de estudo escolhido, consideramos ser mais interessante aliar a classificação de Hermans (1988) à transcriação e à proposta de Venuti (2008 [1995]).

3.4. Teoria do Escopo

A última proposta teórica que utilizaremos em nosso trabalho é a Teoria do Escopo de Hans Vermeer (1978), explicada no livro *Towards a General Theory of Translational Action* (1984). Traduzido do alemão para o inglês por Christiane Nord, o volume acadêmico é uma parceria entre Hans J. Vermeer e Katharina Reiß, porém, iremos nos beneficiar apenas da primeira parte do texto, a qual foi escrita por Vermeer (1978), focando na explicação da teoria com a qual lidaremos nesta seção.

A primeira vez em que se falou de Teoria do Escopo foi em um ensaio publicado por Vermeer em 1978 no *Lebende Sprachen* (ou Línguas Vivas), jornal alemão voltado para comunicação interlingual e intercultural. Nele, Vermeer (1978) propõe que o tradutor deveria considerar o *skopos*[30], ou seja, o propósito de sua tradução como um dos principais critérios para o seu trabalho. Ainda que o ensaio não tenha ganhado muita atenção nos primeiros anos, o autor prosseguiu com o aprofundamento de sua proposta no livro de 1984, estabelecendo princípios e noções básicas para a sua compreensão.

[30]Palavra grega cujo significado é "propósito".

Vermeer (1984) começa o capítulo 4 da obra falando sobre a prioridade da funcionalidade, explicando que cada cultura possui normas comportamentais convencionalizadas e específicas de sua realidade. Tais regras podem mudar e mudam ao longo do tempo e são responsáveis por determinar a aceitabilidade e adequação de uma ação frente às situações. Dessa forma, considerando ser esperado que uma pessoa deseje que suas ações se enquadrem nessas qualidades, é possível dizer que cada ação é intencional em dois sentidos: naquele em que se busca agir de acordo com as normas e com a situação e naquele em que há um objetivo que se deseja alcançar em dada situação – naturalmente, havendo um leque limitado de possibilidades disponíveis para escolher como proceder frente a cada caso (Reiß; Vermeer, 1984).

Segundo o autor, há um valor atrelado a cada ação, esse definido pela intenção do emissor e pela interpretação do receptor. Sendo assim, uma ação é bem-sucedida se ambos os valores definidos por ambas as partes estiverem dentro dos parâmetros de aceitabilidade. Em resumo, Vermeer (1984) afirma que o propósito de uma ação tem preferência ante a maneira como ela é executada. Essa é a regra do *skopos,* igualmente aplicável a ações tradutórias.

Já a regra sociológica dita que uma audiência com a qual haja o desejo de se comunicar pode ser considerada como um tipo de escopo, e a forma como a interação irá se desenrolar passa a depender, também, da relação entre as partes envolvidas (Reiß; Vermeer, 1984). Nessa seção, o autor cita Reiß (1984) a fim de ressalvar que além do *skopos*, uma tradução pode ser influenciada por fatores externos, e.g. editoras (Reiß; Vermeer, 1984).

A seguir, Vermeer (1984) apresenta as diferentes fases de tomada de decisão que precisam ser feitas e aplicadas ao longo do processo tradutório. São elas: (i) determinar o *skopos*, o que não pode ser feito a menos que se tenha conhecimento de qual é o público-alvo da tradução, pois, caso contrário, não é possível saber quais decisões tradutórias seriam funcionais ou não para ele (Reiß; Vermeer, 1984); (ii) reavaliar os valores de diferentes aspectos do texto-fonte segundo o *skopos* definido, o que pode acontecer antes, durante ou depois do processo tradutório; (iii) realizar o *skopos*, ou seja, "o texto-fonte deve ser transferido funcionalmente, levando as expectativas do público-alvo em consideração"[31] (Reiß; Vermeer, 1984, p. 92, tradução nossa).

[31]Cf: "The source text must be transferred functionally, taking the expectations of the target audience into account."

Por fim, o autor destaca que o propósito do texto-fonte e do texto-alvo podem diferir graças a três motivos: (i) à diferença fundamental entre os processos de traduzir e produzir um texto, podendo apresentar propósitos distintos; (ii) ao fato de a ação tradutória atuar como uma oferta de informação, a qual é feita esperando-se que tais informações sejam inéditas para o receptor; (iii) à impossibilidade de as implicações do texto-fonte terem a mesma forma e valor no texto-alvo, pois:

> a interpretação de um texto deveria identificar exatamente (e unicamente) quais são as implicações contidas "no propósito e na intenção da obra", e um texto não pode ser completamente compreendido a menos que tais implicações sejam compreendidas. (...) Culturas e línguas constituem sistemas independentes, nos quais o valor de cada elemento é definido pela sua relação com outros elementos do mesmo sistema. Em outras palavras, culturas e línguas são entidades individuais e, portanto, textos, como sistemas construídos com partes de sistemas culturais e linguísticos individuais, são entidades individuais também. É óbvio que o valor de um elemento de um sistema que é transferido para outro sistema está fadado a mudar, porque, agora, está relacionado aos elementos do novo sistema (Reiß; Vermeer, 1984, p. 93, tradução nossa).[32]

3.5. Conclusões do capítulo

No presente capítulo, apresentamos as diferentes propostas teóricas que compõem o aporte norteador desta pesquisa. Em um objeto de estudo tão recheado de referências quanto *Cuphead: Don't Deal With the Devil*, a proposta de nomes motivados e não-motivados (Hermans, 1988) é relevante para a análise de nomes próprios proposta, pois, ao identificarmos que o nome de um *boss* é motivado, podemos voltar nossa atenção para a intenção por trás desse nome e investigar se ela foi mantida, excluída ou alterada na tradução, e quais as consequências da atitude tomada. Aliados a esse conhecimento, a transcriação (O'Hagan; Mangiron, 2013), a domesticação e a estrangeirização (Venuti, 2008 [1995]) entram como estratégias na tradução de nomes próprios motivados, dentro de um *skopos* (Vermeer, 1984) que visa à reconstrução do universo do jogo Cuphead, de forma que um

[32]Cf: …the interpretation of a text should identify exactly (and solely) what the implications encompassed by "the purpose and the intention of the work" are, and that a text cannot be fully understood unless these implications have been understood. (…) Cultures and languages constitute independent systems in which the value of each element is defined by its relationship with the other elements of the same system. In other words, cultures and languages are individual entities and, therefore, texts, as systems consisting of parts of individual cultural and linguistic systems, are individual entities as well. It is obvious that the value of an element of one system that is transferred into another system is bound to change because it is now related to the elements of the new system.

jogador inserido no *locale* Brasil possa se identificar com ele e aproveitá-lo sem estranhamentos.

4 ANÁLISE

Neste último capítulo do presente trabalho, ocupar-nos-emos da análise propriamente dita do objeto de estudo escolhido, ou seja, dos nomes de chefões contidos no jogo *Cuphead: Don't Deal With the Devil*. Com a finalização do estudo proposto, guiado pelo aporte teórico apresentado no capítulo anterior, bem como nas informações contidas no livro *The Art of Cuphead* (2020), esperamos encontrar conclusões para os questionamentos levantados, sendo eles: (i) investigar o papel de estratégias tradutórias no tratamento de nomes próprios do jogo; (ii) observar como a tradução de nomes próprios na localização de *Cuphead* afeta a atmosfera cartunesca do jogo; (iii) averiguar como a alteração de referências relacionadas aos nomes próprios originais afeta a localização.

4.1 Procedimentos e metodologia

O estudo será realizado levando em consideração as motivações que levaram à escolha dos nomes próprios dos *bosses* de Cuphead, de maneira a entender e destrinchar seus papéis como elementos textuais dentro do universo do jogo. Informações serão recolhidas do livro *The Art of Cuphead* (2020), dicionários virtuais e demais sites que se façam necessários para fundamentação da pesquisa. Uma vez explicados os nomes próprios originais, partiremos para a investigação dos nomes traduzidos para a localização em português brasileiro, lançada em 18 de abril de 2019, também buscando compreender suas referências, intenções e relações com o jogo e com o material original. É importante ressaltar que é incerto se os tradutores envolvidos na localização tiveram acesso prévio às informações contidas no livro *The Art of Cuphead* (2020) ou se estabeleceram contato com os desenvolvedores do jogo.

Ainda que, como dito no capítulo 3, *Cuphead* tenha 28 chefões no total, a análise deste trabalho contará com os nomes de apenas 17 deles, pertencentes aos chefões das Inkwell Isles I, II e III. É importante ressaltar que, como personagens, todos apresentam grande grau de importância na construção do universo e da história do jogo. Apresentados como devedores do Diabo, eles também ocupam, consequentemente, posições-chaves para que os protagonistas Cuphead e Mugman possam manter as próprias almas. Sendo assim, são os *bosses* os responsáveis por impulsionar o jogador adiante, as lutas empreendidas contra eles a proposta central do jogo.

Dito isso, o recorte de analisar somente os 17 primeiros chefões foi feito, pois o jogador obrigatoriamente entrará em contato com suas lutas e, em especial, seus nomes durante a *gameplay*. Afinal, sempre que uma luta com um determinado chefão é iniciada, seu nome e título de luta aparecem em um enorme letreiro na tela, de forma a configurarem um importante elo dentro da corrente atmosférica de Cuphead, estando em constante contato com o jogador.

Quanto aos treze chefões restantes – nove mini-chefes, Rei Dado e o Diabo –, todos pertencentes ao Inkwell Hell, foi tomada a decisão de excluí-los da análise por três razões: (i) o jogador não entra em contato direto com os nomes dos nove mini-chefes durante a *gameplay*, visto que, ao contrário dos nomes dos chefões selecionados para análise, não aparecem escritos em um letreiro antes do início da luta; (ii) não é garantido que o jogador terá contato com todos os nove mini-chefões dessa região, pois as lutas são escolhidas via rolar de dados; (iii) julgamos não haver motivo para incluir King Dice/Rei Dado e The Devil/O Diabo na análise, visto que seus nomes foram traduzidos literalmente e não há referências extralinguísticas com valor de pesquisa por trás da criação dos nomes originais. Além disso, apesar de apresentarem traduções interessantes, os nomes próprios dos chefões presentes na DLC *The Delicious Last Course* não foram incluídos para evitar que o trabalho ficasse demasiado extenso.

Todos os nomes destacados para a análise e suas respectivas traduções estão contidos na tabela abaixo.

Tabela 1 - Nomes dos *bosses* selecionados de Cuphead para análise

LISTA DE *BOSSES* (CHEFÕES)	
ORIGINAL	**TRADUÇÃO**
The Root Pack	Máfia da Raiz
Goopy Le Grande	Il Melecone
Hilda Berg	Geni Buarque
Cagney Carnation	Cactônio Spinoza
Ribby and Croaks	Escoaxo e Sopapo
Baroness Von Bon Bom	Baronesa Bombom
Beppi the Clown	Zobo, o Palhaço
Djimmi the Great	Genésio, o Magnífico
Grim Matchstick	Fogo de Chão
Wally Warbles	Tião Gavião
Rumor Honeybottoms	Abélia Reale
Captain Brineybeard	Capitão Barba-salgada
Sally Stageplay	Paula Protagonista
Werner Werman	Maus Von Kampf
Dr. Kahl's Robot	Robô do Dr. Kalo
Cala Maria	Dona Iara
Phantom Express	Expresso Fantasma

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

Para que possamos realizar a análise proposta, este trabalho lançará mão do método qualitativo, estabelecido a partir da perspectiva do pesquisador e da investigação do contexto no qual o objeto de análise está inserido (Bryman, 1998 *apud* Lacerda, 2013), ou seja, é uma metodologia relacionada ao "universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes" (Minayo, 2009, p. 21), conceitos intimamente ligados ao objetivo desta pesquisa.

4.1.1 The Root Pack – Máfia da Raiz

Na localização para português brasileiro, The Root Pack fora traduzido como Máfia da Raiz. Nada é dito a respeito de uma possível inspiração cultural por trás da escolha do nome desse chefão no livro *The Art of Cuphead* (2020), mas é possível afirmar que The Root Pack se trata de um nome motivado, apresentando associação direta com a proposta do design: um grupo de vegetais e tubérculos, composto por uma batata, uma cebola e uma cenoura.

Figura 3 - The Root Pack

Fonte: Cuphead Wiki (2017).

Assim, no que diz respeito às escolhas tradutórias, percebemos que a palavra ligada àquilo que os três alimentos têm em comum, ou seja, o fato de ficarem enterrados, é mantida, constituindo uma tradução direta de *root* para raiz. Entretanto, o detalhe principal desta tradução, marcadamente domesticadora, é a adaptação de *pack* para máfia.

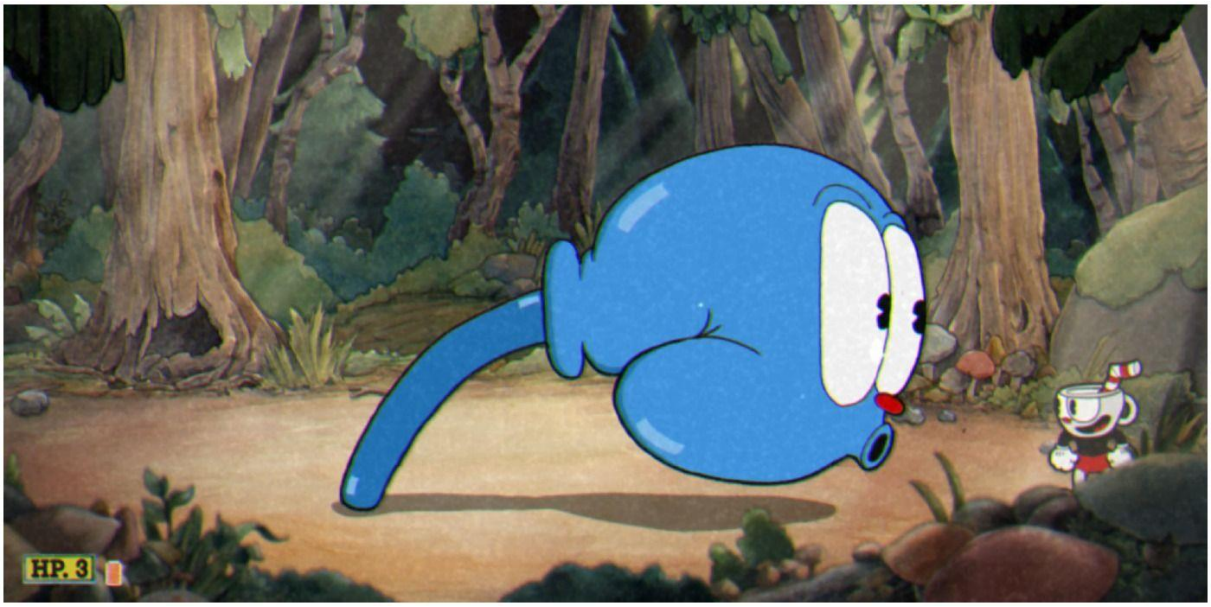
De acordo com o dicionário Merriam-Webster (s.d.), *pack*, na posição de substantivo, é definido, também, como "um grupo de pessoas com um interesse em comum"[33]. Já segundo consta no dicionário Collins (s.d.), *Pack* é uma das formas possíveis de se "referir a um grupo de pessoas que andam juntas como um grupo, especialmente quando é um grupo grande pelo qual você se sente ameaçado"[34]. Na transcriação feita, *pack*, termo que não é necessariamente marcado por contornos negativos,é substituído por "máfia", trazendo ênfase ao aspecto ameaçador e, portanto, destacando uma característica que o original não destaca.Com essa tradução, o *boss* assume nuances que flertam com o mundo do crime, criando uma atmosfera comicamente malvada,a qual é reforçada pelo contexto da luta e pelas animações dispensadas, em especial, às feições da batata e da cenoura.

[33]A set of persons with a common interest.
[34]Cf: "You can refer to a group of people who go around together as a pack, especially when it is a large group that you feel threatened by."

4.1.2 Goopy Le Grande – Il Melecone

Segundo chefão do mundo de *Cuphead*, Goopy Le Grande se apresenta ao jogador como um grande *slime*[35] azul, cujo conceito gira em torno do esporte boxe e da sua capacidade de aumentar de tamanho ao longo da luta. Assim como The Root Pack, não há nenhuma informação a respeito do que possa ter inspirado seu nome em nível cultural. Contudo, uma breve análise linguística, aliada ao seu design, pode oferecer dicas preciosas sobre as possíveis motivações desse antropônimo.

Figura 4 - Goopy Le Grande



Fonte: The Gamer (2021).

Goopy Le Grande, nome motivado (Hermans, 1988), apresenta uma mistura de línguas em sua composição, sendo elas o inglês, o francês e, possivelmente, o italiano ou o espanhol. No dicionário Collins (s.d.), o verbete *goopy* – porção inglesa do nome – consta como um adjetivo relacionado à gosma, utilizado para caracterizar algo pegajoso ou viscoso[36]. Já *le grande* apresenta uma fusão estilizada entre duas línguas diferentes: *le* é o artigo definido masculino francês, porém *grande* não concorda com ele, pois, em francês, esta é a flexão feminina do adjetivo. A fim de concordar com *le*, a flexão correta, também no masculino, seria *grand* (Larousse, s.d). Isso posto, acreditamos que o "grande" no nome de Goopy derive do italiano ou do espanhol, visto que esse é um adjetivo pertencente ao léxico

[35]Nome usado para se referir a uma massa pegajosa e possível de ser esticada.
[36]Characteristic of goop; sticky, viscous.

de ambas as línguas e que, ao contrário do francês, não sofre flexão de gênero. O mesmo também se aplica ao "grande" da língua portuguesa, contudo, o artigo definido masculino dessa língua, *o*, apresenta forma muito distante daqueles das línguas supracitadas: em italiano, há o *il*, o *lo* e o *l'*, enquanto no espanhol, há o *el,* esses muito mais similares ao *le* do francês, proximidade que permitiria uma combinação mais crível, ainda que gramaticalmente incorreta, entre duas línguas neolatinas distintas. Por fim, em todas as línguas citadas, "grande", entre todos os diferentes nuances de significado que pode adquirir, é utilizado para caracterizar algo com dimensões maiores do que o normal.

Assim, em sentido literal, o nome de Goopy teria o sentido de "Gosmento, o Grande". Porém, ao invés de uma tradução literal, optou-se novamente pela transcriação, gerando o correspondente Il Melecone.

Mesmo tratando-se de uma localização para o português brasileiro, a tradução de Goopy decide continuar a brincadeira com línguas neolatinas, a escolhida sendo o italiano. Uma possível explicação para essa escolha é a naturalidade com que o recurso macarrônico é utilizado na produção de humor. Segundo consta no artigo do mestre em literatura Almir Correia (1997), intitulado "O humor, a sátira, o macarrônico, o estereótipo e outros bichos (se aparecerem)" (1997), o dicionário Aurélio apresenta as seguintes definições para o termo macarrônico:

> adj. 1- Diz-se do gênero irônico de poesia ou prosa em que à língua original se adicionam, burlescamente, palavras latinas ou de outra língua. 2- Diz-se de qualquer idioma pronunciado ou escrito erradamente. 3- Irônico, burlesco, jocoso. 4- Que escreve macarronicamente (Correia, 1997,p. 4).

Portanto, ainda de acordo com Correia (1997), tal técnica pode ser vista tanto como uma ferramenta de ironia, humor, satirização ou para evidenciar o aspecto erudito do latim, já que surgiu como forma de divertimento ligada a essa língua. Seja como for, é recurso comum em língua portuguesa que o "sotaque" ou trejeitos italianos sejam incorporados à fala ou à escrita à guisa de piada, como caricatura. Tendo essa explicação em vista, podemos especular que a escolha pelo italiano tenha se dado a fim de produzir uma estrangeirização cômica com um subtexto domesticador, visto que "melecone" não é uma palavra existente no léxico italiano, mas guarda semelhanças suficientes com a palavra "meleca" para soar como um aumentativo válido na língua italiana para um falante de português brasileiro.

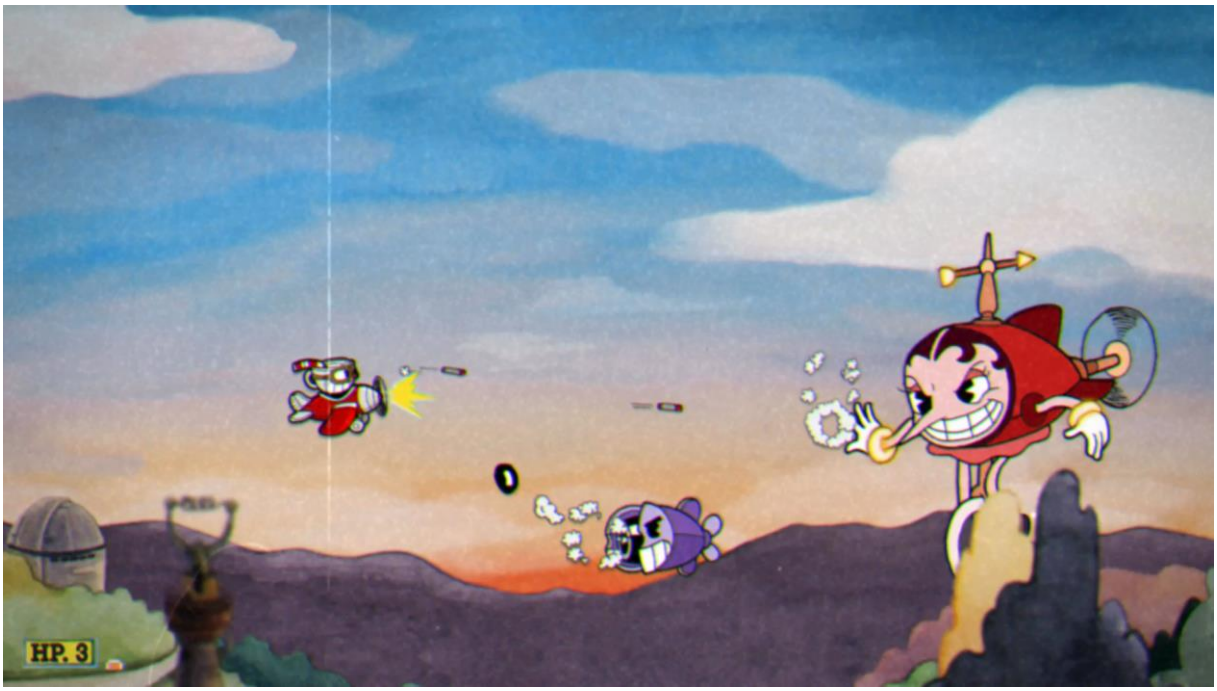
Dessa forma, ambos os nomes, original e traduzido, fazem referência ao tamanho do *boss*, o qual, conforme descrito anteriormente, adquire dimensões físicas mais avantajadas em

determinado momento da luta. Contudo, ao invés de trazer uma salada de línguas assim como Goopy Le Grande, Il Melecone se contenta com apenas uma ao priorizar o humor macarrônico, o que não compromete a sua eficiência na tarefa de remeter à principal característica física do *boss* de forma jocosa.

4.1.3 Hilda Berg – Geni Buarque

Hilda Berg é um *boss* de diversas facetas. Assume a forma de uma mulher alta e magra, de figuras do zodíaco e até mesmo de uma meia-lua mecânica. Porém, a forma de Hilda que é melhor refletida em seu nome é aquela referente à sua segunda fase, quando assume a aparência híbrida de um ser humano e um dirigível. Novamente, a motivação por trás do seu nome não é explicitada em *The Art of Cuphead* (2020). Não obstante, devido à similaridade da sonoridade e temática, especula-se que Hilda Berg, enquanto nome motivado (Hermans, 1988), seria uma referência ao LZ-129 Hindenburg, dirigível alemão construído à época do nazismo e tido como o maior do mundo a ter alçado voo. O dirigível encontrou seu fim ao pegar fogo em pleno ar em 1937 (UOL, 2022).

Figura 5 - Hilda Berg



Fonte: Polygon (2017).

Tendo isso em mente, vemos que a motivação temática de dirigíveis foi preservada em português, ao optar-se por transcriá-la para Geni Buarque. Assim como no original, o nome talvez não leve o jogador a criar uma conexão imediata com o seu design, porém, Buarque é um sobrenome suficientemente icônico em contexto brasileiro para que gere reconhecimento: a transcriação traz uma clara referência ao cantor e compositor Chico Buarque. Para aqueles familiarizados com a discografia do artista, talvez a intenção da escolha já se revele clara o bastante apenas com o nome do *boss*, visto que Chico Buarque possui uma música chamada Geni E O Zepelim. Ainda assim, os tradutores fazem questão de deixar o trocadilho explícito e trazem o nome da canção à tona, inserindo-o no título do nível de combate protagonizado por Geni.

A título de explicação, em *Cuphead*, cada chefão apresenta, além de um nome próprio, um título referente a sua luta, o qual se conecta com a sua temática específica. No que diz respeito a Hilda Berg, seu título de nível original é *Threatenin' Zeppelin*. Como dito anteriormente, tal nome é transcriado para a música de Chico Buarque, porém, com uma leve alteração: os tradutores não apenas fazem a referência, mas a elevam com a simples adição de um acento agudo, transformando Geni E O Zepelim em Geni É O Zepelim – o que, no caso de *Cuphead*, Geni realmente é.

Dessa forma, a transcriação não apenas é bem-sucedida na tarefa de evocar uma referência popular no novo *locale* em que se apresenta, mas, também, na de combinar o reconhecimento provocado por tal referência com a estética do audiovisual em um trocadilho muito eficaz.

4.1.4 Cagney Carnation – Cactônio Spinoza

Cagney Carnation é uma grande flor humanoide que habita os arbustos da ilha que Cuphead e Mugman chamam de lar. Sua temática faz alusão aos inimigos botânicos de diferentes jogos e à vivacidade da flora animada típica dos desenhos dos anos 1920 e 1930. Quanto ao seu nome, os irmãos Moldenhauer mencionam em *The Art of Cuphead* (2020), na seção dedicada a Cagney, que ele é motivado (Hermans, 1988) pelo sobrenome do ator e dançarino James Cagney.

Figura 6 – Cagney Carnation

Fonte: R7 Esportes (2017).

Famoso na década de 1930, Cagney ficou conhecido no mundo da dramaturgia por interpretar papéis de gângsteres, além de também ser famoso por suas "performances sistematicamente enérgicas, estilo vocal distinto e ritmo cômico" (Filmow, s.d.), tendo atuado na Broadway e em outras companhias musicais com números de dança e sapateado.

O histórico profissional de James Cagney pode ser associado ao comportamento de seu correspondente em *Cuphead*. O *boss* é uma flor, dotada de feições inocentes logo no início da luta, mas logo se revela como uma flor durona, cuja característica mais marcante são seus passos de dança. Quanto ao sobrenome, Carnation está relacionado a sua espécie como planta, ou seja, uma flor de cravo (Collins Dictionary, s.d.).

Cagney Carnation foi transformado em Cactônio Spinoza na localização. O prenome, Cactônio, trata-se, muito provavelmente, de uma fusão de Cacto e Antônio. A decisão pode soar estranha, uma vez que o personagem não é um cacto, mas um motivo plausível para essa mudança seria uma busca pela semelhança silábica: tanto Cagney quanto Cactônio começam com a sílaba "ca". Logo, se nossa hipótese estiver correta, podemos perceber que os tradutores escolheram priorizar esse aspecto fonético em detrimento de uma correspondência fidedigna ao design e ao significado original do nome, pois, enquanto seria possível nomeá-lo como Cravônio Spinoza ou com algum outro prenome que envolvesse a palavra "cravo", essa

palavra é iniciada com “cra”, o que iria contra o parâmetro possivelmente estabelecido para essa transcriação.

Já para Spinoza, o foco parece se deslocar novamente para o design do chefão. É possível que o sobrenome faça referência ao filósofo holandês Baruch Spinoza, conhecido por relacionar Deus à natureza, visto que a escrita de ambos é idêntica. Porém, acreditamos que a referência se dá apenas em nível superficial, criada pela conveniência da verdadeira motivação do sobrenome transcriado, que seriam os espinhos do *boss*. Ainda que flores de cravo não tenham espinhos, vemos que Cagney apresenta uma fileira desses por todo seu caule. Deste modo, a escolha Spinoza recupera tanto a aparência do personagem como a morfologia da planta cacto, essa, sim, dotada de muitos espinhos.

4.1.5 Ribby and Croaks – Escoaxo e Sopapo

Ribby and Croaks são uma dupla de irmãos boxeadores. No original, seus nomes apresentam um jogo criativo com palavras associadas a sons de sapos, sendo elas, respectivamente, a onomatopeia *ribbit* e a palavra *croak*, que significa “coaxar” (Collins Dictionary, s.d.). Assim, temos que, em inglês, ambos os antropônimos dos irmãos estão ligados somente às suas caracterizações enquanto espécie animal, configurando, portanto, nomes motivados (Hermans, 1988).

Figura 7 – Ribby and Croaks. Da esquerda para a direita: Ribby e Croaks.

Fonte: Polygon (2017).

Já na transcriação, a temática esportiva entra em jogo. Iremos por partes, começando por Ribby. Em português brasileiro, fez-se a transcriação para Escoaxo. Aqui, faz-se semelhante referência a termos ligados a sons proferidos por animais, sendo o termo escolhido a palavra "coaxar", reduzida para "coaxo"; uma vez estabelecido isso, e considerando que os tradutores trouxeram, também, termos associados a lutas e brigas, podemos especular algumas possíveis palavras que correspondem ao prefixo desse nome: espancar, esbofetear, estapear etc. Junta-se o radical es- à coaxo e temos Escoaxo. Além disso, "escoaxo" também apresenta sonoridade muito semelhante a "esculacho", palavra cujo significado, "ato ou efeito de esculachar; espancamento, surra" (Michaelis, s.d.), está em perfeita harmonia com a temática do *boss*.

Para Sopapo, o processo aparenta ter sido mais simples, visto que "sopapo" é uma palavra válida por si só no léxico da Língua Portuguesa. Conforme o dicionário Michaelis (s.d.), o verbete significaria: "1. murro debaixo do queixo; 2. pancada forte aplicada com a mão, tabefe". Entretanto, se suprimirmos as letras "op" de "sopapo", tem-se a palavra "sapo". Logo, o nome transcriado de Croaks consiste em um trocadilho pronto correspondente a um verbete dicionarizado no idioma, o qual apenas ganha o sentido de trocadilho quando inserido no contexto do jogo e aliado ao design do personagem.

4.1.6 Baroness Von Bon Bon – Baronesa Bombom

Baroness Von Bon Bon é um *boss* de nome motivado (Hermans, 1988) que mistura doces e nobreza. Conforme é explicitado no livro *The Art of Cuphead* (2020), seu nome constitui uma referência a Baron Von Bubbla, personagem do jogo *Bubble Bobble*. Enquanto esse é uma baleia fantasma, Von Bon Bon é uma figura nobre cuja luta transcorre em sua própria fortaleza açucarada.

Tal temática é perfeitamente refletida em seu nome, dividido em três seções de interesse: (i) o antropônimo se inicia estabelecendo o título aristocrático da chefona, sendo que a preferência por Baroness se deu graças ao antropônimo de inspiração, Baron Von Bubbla; (ii) ainda retirado do nome-inspiração, o segmento Von reforça ainda mais o caráter majestoso pretendido, dado que essa preposição, segundo o dicionário Collins (s.d.), significa "de" e é "usado em nomes próprios alemães e austríacos, originalmente para indicar o lugar

de origem e, mais tarde, para indicar nobreza"[37]; e, por fim, (iii) Bon Bon, palavra que tem como referente o doce recheado coberto por uma camada de chocolate, ocupa o "lugar de origem" da Baronesa, pois aparece após a preposição Von.

Figura 8 - Baroness Von Bon Bon

Fonte: R7 Esportes (2017).

Na localização, foi fornecida, ao jogador, uma tradução parcialmente equivalente. Os elementos do antropônimo Baroness e Bon Bon foram tratados com a tradução literal, evocando seus correspondentes diretos no português brasileiro, de modo a formar Baronesa Bombom. Contudo, nessa domesticação, a preposição Von foi suprimida, constituindo uma pequena perda, por conta do apagamento do principal vestígio relacionado ao nome-inspiração e da leve alteração de significado do nome da Baronesa: nessa versão, ao invés de Bombom ser o lugar de origem da personagem, Bombom passa a adjetivá-la.

Imaginamos que o raciocínio por trás da escolha de supressão possa ter sido a valorização da naturalidade, pois, ainda que Von seja um termo pertencente ao idioma alemão/austríaco, sua utilização soaria muito mais deslocada em meio a palavras exclusivamente em português do que em inglês. Adicionalmente, também podemos argumentar que o apagamento do Von tenha se dado em nome da aliteração, pois em Baronesa Bombom, com prenome e sobrenome começando com a consoante "b", temos um

[37] From; of (used in German and Austrian personal names, originally to indicate place of origin and later to indicate nobility).

nome aliterativo, estratégia comum, especialmente no mundo dos quadrinhos *Marvel*, para melhor fixação do nome do personagem na memória do público (RollingStone, 2021).

Finalmente, seja qual for a razão que motivou a escolha feita, ainda que ela configure, conforme dito, perda de significado, o nome localizado do *boss* continua ligado às motivações principais de Von Bon Bon, ou seja, doces e nobreza, porém ignorando a inspiração que levou tais motivações a serem organizadas da forma que foram no antropônimo original. Portanto, trata-se de uma tradução satisfatória.

.

4.1.7 Beppi the Clown – Zobo, o Palhaço

Beppi the Clown é um *boss* cujo nome homenageia os Estúdios Fleischer, tão influente no processo de criação de *Cuphead*, ao fazer referência a Koko the Clown, palhaço que é personagem principal do desenho *Out of the Inkwell*. Tanto o tema circense quanto o aposto explicativo "the Clown" são aproveitados na composição do antropônimo deste *boss*.

Já com relação ao nome em si da composição, ou seja, Beppi, é dito em the *Art of Cuphead* (2020) que foi pescado do mar de filmes de palhaços dos anos 1930. Em específico, provavelmente, do filme *Laugh, Clown, Laugh* (1928), o qual acompanha a história de um palhaço chamado Tito Beppi.

Figura 9 – Beppi the Clown

Fonte: Polygon (2017).

Na transição para o português, o nome motivado Beppi (Hermans, 1988) se tornou Zobo, em um jogo de inversão com o nome do palhaço Bozo. Apesar de não ser uma figura originalmente brasileira e, sim, estadunidense, Bozo é mundialmente famoso. O personagem foi criado em 1946 por Larry Harmon e chegou ao Brasil em 1980, integrando a programação matinal da rede de televisão SBT. No Brasil, Bozo rapidamente ganhou a atenção do público e foi vivido por diversos intérpretes ao longo dos anos, o primeiro deles tendo sido pessoalmente escolhido por Harmon para o papel (UOL, 2020). Dessa forma, a domesticação, no caso de Zobo, brinca com a popularidade do palhaço, evocando um contexto que dança entre o brasileiro e o internacional.

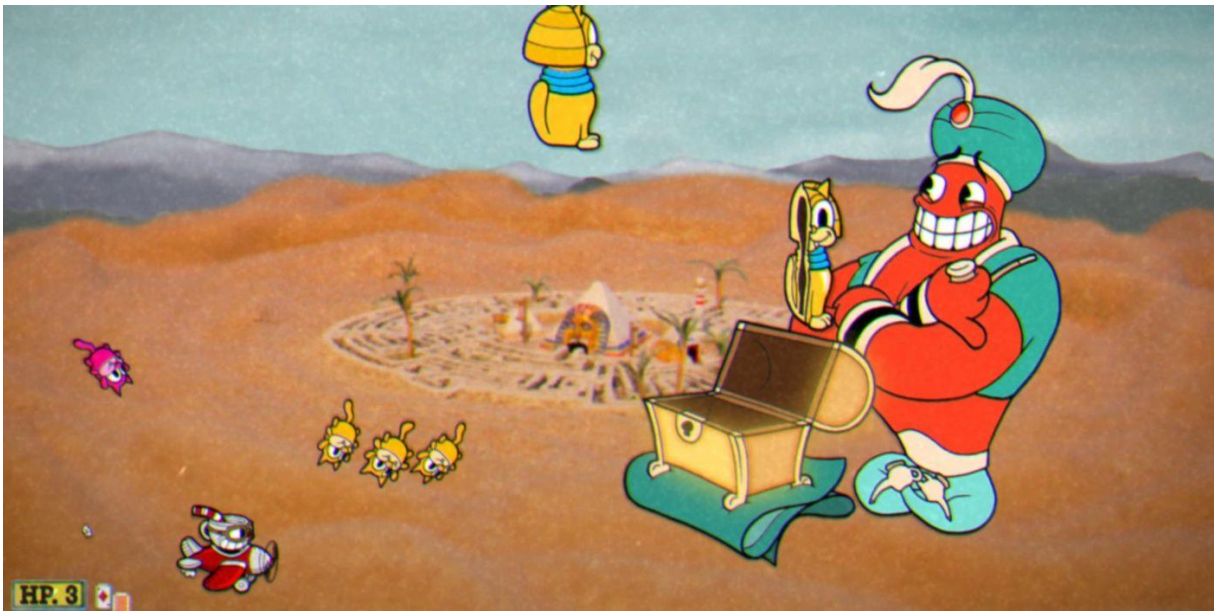
Arrematando o nome, o aposto "the Clown" foi literalmente traduzido para "o Palhaço", mantendo tanto o aspecto explicativo como a referência a Koko.

4.1.8 Djimmi the Great – Genésio, o Magnífico

Mais um antropônimo composto por um nome seguido de aposto explicativo, Djimmi the Great é um gênio. Assim como explicado em *The Art of Cuphead* (2020), seu prenome, motivado (Hermans, 1988), é uma junção de duas palavras importantes, a primeira sendo *djinn*, que corresponde ao termo original para "gênio" em árabe, e a segunda, Jim, pai de Chad e Jared Moldenhauer. A brincadeira se dá pela sílaba partilhada entre as duas, "ji", e, a partir disso, pela troca da letra "n" em "djinn" pela letra "m" de "Jim", resultando em Djimmi.

Quanto ao aposto, é possível que a escolha pelo adjetivo "great" tenha sido feita tendo os poderes de Djimmi em mente, pois, graças à sua natureza mágica, eles são, de fato, grandiosos.

Figura 10 – Djimmi the Great



Fonte: The Gamer (2021).

A localização nos apresenta a Genésio, o Magnífico. Genésio, como correspondente para Djimmi, não traz a mesma riqueza criativa por trás de sua escolha. Ao invés disso, assim como Sopapo, em Escoaxo e Sopapo, a tradução deste *boss* traz um nome previamente existente em contexto brasileiro e que, coincidentemente, apresenta uma semelhança muita satisfatória com o tema que os tradutores tinham em mão. Enquanto o significado em si do nome Genésio não parece ter muita relevância – segundo o site Dicionário de Nomes Próprios (s.d.), ele significaria "o gerado" ou "o concebido", pois vem do grego *Genésios*, derivado de *génesis*, ou seja, "criação" –, se retirarmos o segmento "es" do nome, temos a palavra genio (gênio).

Por fim, "the Great" se tornou "o Magnífico", palavra a qual, ainda que não seja uma das primeiras opções a serem levadas em consideração para a tradução de *great*, é uma opção possível e está perfeitamente alinhada com a proposta do chefão.

4.1.9 Grim Matchstick – Fogo de Chão

Dragões cuspidores de fogo são um componente tradicional em obras de fantasia. Foi com essa iconicidade em mente que Chad e Jared idealizaram seu próprio dragão para *Cuphead*, Grim Matchstick, nomeado em homenagem a Grim Natwick, criador de *Betty Boop* e animador chefe do clássico da *Disney*, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Segundo os irmãos Moldenhauer, o profissional representa a "síntese de todas as suas inspirações dracônicas favoritas"[38] (Cymet, Moldenhauer, 2020, p. 116, tradução nossa).

Ao passo que o prenome do dragão honra o legado de um proficiente animador, o sobrenome, Matchstick, refere-se ao seu fogo: com três cabeças capazes de expelir chamas, a segunda parte do antropônimo deste *boss* quer dizer "palito de fósforo" (Collins Dictionary, s.d.). Ou seja, em sua totalidade, trata-se de um nome motivado (Hermans, 1988).

Figura 11 – Grim Matchstick

Fonte: The Gamer (2021).

Grim Matchstick, na localização, foi traduzido para Fogo de Chão, decisão cuja motivação parece advir do Sul do Brasil. O nome, segundo a pesquisa realizada para o presente trabalho, está relacionado aos seguintes: (i) famosa rede brasileira de churrascarias, especializada em rodízios e culinária da região Sul; (ii) técnica gaúcha típica para preparação de churrasco, na qual a carne é assada em um espeto fincado ao chão e cercado pelo fogo proveniente de carvão ou lenha (Cutelaria Cimo, 2023).

[38] Cf: "... as a synthesis of all of our favorite dragon inspirations."

Seja a inspiração correta a franquia de restaurantes ou o método de cozimento de carne, é inegável que a temática de Grim na localização, enquanto apaga qualquer menção a personalidades do mundo dos filmes e desenhos animados, continua ligada à particularidade inflamável tão comum à figura mítica dos dragões. Em uma análise dos movimentos de ataque performados pelo *boss*, vemos que são quase que completamente relacionados ao fogo. A interpretação que tiramos da relação temática-nome e que possa ter levado à transcriação feita é a de que, numa visão tanto cartunesca quanto literal, Cuphead ou Mugman poderiam ser cozinhados feito churrasco caso fossem submetidos às chamas do chefão alado. Sob a sombra de uma possível piada em que Grim, bobo e brincalhão, assaria seus inimigos com brasas e jatos flamejantes, uma escolha que aponta para um nome brasileiro de peso no mundo da churrascaria – ou ainda, para uma técnica local aplicável em um churrasco – parece coerente.

Das traduções de antropônimos analisadas, a de Grim Matchstick é a que carrega maior cunho regional no que tange às referências provenientes de território brasileiro. Entretanto, visto que os restaurantes Fogo de Chão já se alastraram não somente pelo Brasil, mas para território internacional, com dezenas de unidades em território estadunidense, tal nome constitui alusão com grande potencial de reconhecimento no *locale* nacional e que deixa explícita a qualidade incendiária do chefão.

4.1.10 Wally Warbles – Tião Gavião

Seguindo a linha de homenagens que Cuphead se propõe a prestar como parte de sua construção de mundo, o próximo da lista é Wally Warbles, pássaro cujo nome foi decidido tendo as iniciais W.W. em mente, em referência ao personagem Woody Woodpecker, ou Pica-Pau, a qual se torna óbvia, inclusive, pelo esquema de cores do chefão. Segundo os irmãos Moldenhauer, Wally Warbles foi o melhor nome dentro desse escopo que eles puderam conceber (Cymet, Moldenhauer, 2020), explicação que apresenta a motivação (Hermans, 1988) por trás do seu nome.

Para o prenome, é possível que Wally seja mais uma das alusões dos criadores, trazendo o personagem Wally Walrus (também W.W.), Leôncio na versão brasileira, para o seu jogo. Já Warbles, assim como no caso de Ribby and Croaks, trata-se do verbo referente ao som que pássaros fazem. Em português, seria “gorjear” ou “chilrear” (Collins Dictionary, s.d.).

Figura 12 - Wally Warbles

Fonte: Polygon (2017).

A localização seguiu o mesmo esquema de significados em seu trabalho, entretanto, com prioridades distintas. O nome traduzido ainda está inserido no reino das aves, porém, Pica-pau não está incluído nele, dado que, caso a intenção primária dos desenvolvedores houvesse sido contemplada, o antropônimo desse chefão teria sido encaixado dentro das iniciais P.P., o que configura uma perda significativa. Entretanto, os localizadores trouxeram a rima como ponto de compensação ao referenciar um desenho distinto, Os Apuros de Penélope Charmosa. Na versão brasileira, seu inimigo, The Hooded Claw, foi traduzido para Tião Gavião.

Assim, ao invés de um nome aliterativo, optou-se pela alusão a outro *cartoon* conhecido através de um personagem que também permite a preservação da temática do *boss* por conveniência, pois ainda que Wally não seja um gavião, gaviões são aves – e Wally é uma ave.

4.1.11 Rumor Honeybottoms – Abélia Reale

Rumor Honeybottoms é uma personagem cuja posição denota imponência. Além de se tratar de uma abelha-rainha, membro mais importante de uma colmeia, sua relevância no universo de Cuphead se dá pela apresentação feita de seu nível no livro *The Art of Cuphead* (2020), sendo:

> Um tributo para a cultura corporativa 9-5[39] que surgiu (e por um tempo, entrou em colapso!) nos anos 1920 e 1930 (...) Ao mesmo tempo em que é deliberadamente genérico o bastante para se passar por um escritório qualquer, nós sempre visualizamos esse nível como a sede do maior tabloide nas Ilhas Tinteiro (Cymet, Moldenhauer, 2020, p. 140-141, tradução nossa).[40]

Dito isso, podemos extrair a motivação (Hermans, 1988) de seu prenome do referido trecho. Segundo o site *Encyclopaedia Britannica* (2014), o popular jornalismo de tabloide é um modelo altamente sensacionalista cujo nome deriva dos pequenos jornais, com tamanho aproximado à metade de uma folha A4, também chamados tabloides. O primeiro tabloide moderno foi o *The Daily Mirror*, o qual cristalizou o apelo deste formato às grandes massas por apresentar parágrafos curtos com histórias criminais, fofocas sobre celebridades etc. É uma forma de jornalismo comumente associada a escândalos e rumores. Portanto, vemos o sentido de a CEO de tal empresa se chamar Rumor, ou seja, "um relato, história ou declaração não confirmada em circulação geral" (Collins Dictionary, s.d.).[41]

Já para seu sobrenome, a justaposição feita se relaciona à sua natureza como abelha. *Honey*, termo em inglês para mel, traz o produto do trabalho desses insetos, ao passo que *bottoms*, inglês para nádegas ou traseiro, remete ao abdômen de Rumor. Essa característica é destacada, pois abelhas-rainhas, maiores do que operárias e zangões, apresentam uma parte posterior de tamanho bastante avantajado, presumidamente graças ao seu sistema reprodutor bem desenvolvido, responsável por colocar os ovos que povoarão a colméia (Associação Brasileira de Estudo das Abelhas, 2020).

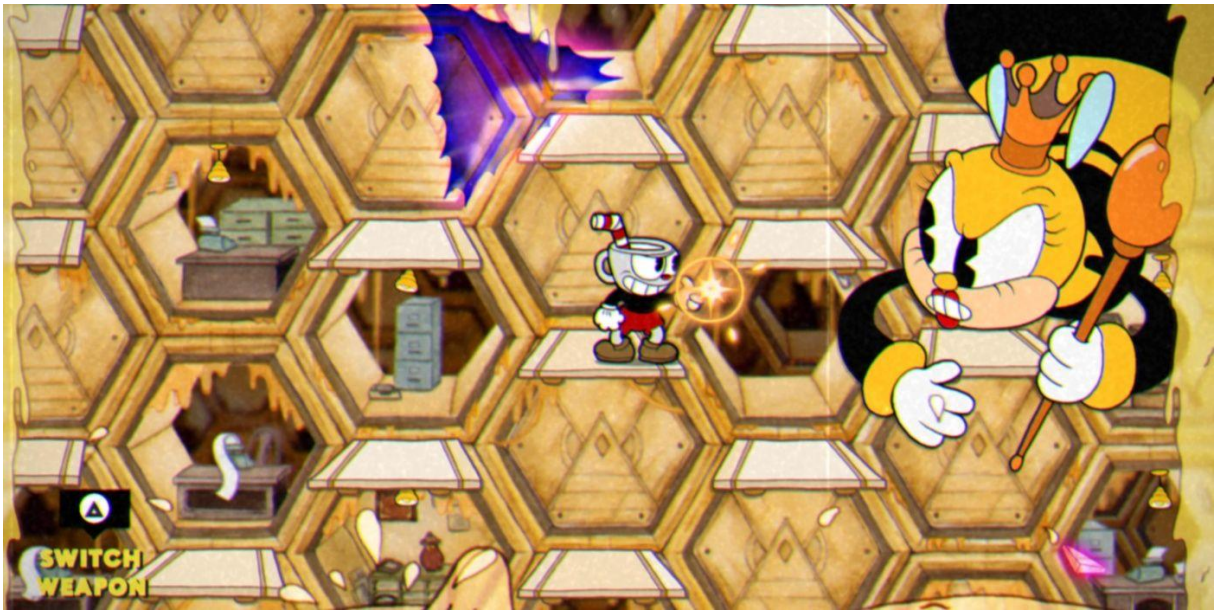
---

[39] 9-5 se refere à modalidade em que os profissionais iniciam a jornada de trabalho às 9 horas da manhã e terminam às 5 horas da tarde, normalmente durante cinco dias semanais em ambientes corporativos (Indeed, 2024).

[40] Cf: "A tribute to the '9-5' corporate culture that emerged (and for a time, collapsed!) during the 1920s and 30s (…) While deliberately generic enough to stand in for any office, we always envisioned this level as the headquarters of a major tabloid newspaper on the Inkwell Isles."

[41] Cf: "An unconfirmed report, story, or statement in general circulation."

Figura 13 - Rumor Honeybottoms



Fonte: The Gamer (2021).

O nome dessa chefe, dotado de tantas camadas diferentes, foi adaptado para Abélia Reale. Com nome botânico *Abelia x grandiflora*, Abélia é o nome dado a uma espécie de arbusto que se destaca pelas suas ramificações ideais para cercas vivas e sua capacidade de floração (Missouri Botanical Garden, s.d.). Pertencem à família *Caprifoliaceae*, popularmente conhecida como *honeysuckle*, que engloba plantas ricas em néctar (The Wildlife Trusts, s.d.). Ainda que a origem etimológica da planta Abélia não seja diretamente conectada com o universo das abelhas – ela deriva do naturalista britânico Clark Abel (Missouri Botanical Garden, s.d.) – o nome apresenta tantas semelhanças com a palavra "abelha" a ponto de soar como um jeito engraçadinho de escrever o nome desse inseto – jeito engraçadinho esse que, por sorte, de fato existe na Língua Portuguesa, acompanhado de todo um leque de curiosidades como pano de fundo que podem ser ligadas a essas pequenas criaturas.

Já o sobrenome, Reale, provavelmente advém do italiano, mais especificamente do adjetivo pertencente a esse léxico que significa "real" em sentido régio (Collins Dictionary, s.d.). Como estabelecemos que Honeybottoms é uma abelha-rainha, além de ser a maior figura de autoridade dentro de seu escritório, o adjetivo nominalizado se relaciona perfeitamente com ela.

Por fim, a conclusão que tiramos da localização do nome dessa chefe é a da existência de perda no que se refere ao conceito idealizado pelos desenvolvedores de que o

nome de Honeybottoms se relacionasse diretamente com o universo jornalístico em que ela está inserida. Entretanto, seu nome localizado brinca de forma muito criativa com sua natureza não somente enquanto animal, mas como o animal da mais alta estirpe dentro de sua realidade específica.

4.1.12 Captain Brineybeard – Capitão Barba-Salgada

Pirata das Inkwell Isles, Captain Brineybeard é um óbvio tributo ao companheiro inglês de mesma profissão, Edward Teach – ou como é popularmente conhecido, Blackbeard (Barba-Negra). Além de compartilharem a vida nos oceanos e uma barba farta e escura, a semelhança também se dá pelo fator aliterativo em seus nomes, pois ambos repetem a letra *b* em seus inícios e pontos medianos.

Ao passo que Teach era capitão do *Queen Anne's Revenge* e seu título faz menção à famosa barba preta, Brineybeard navega pelos oceanos a bordo do *The Ship* e tem o nome baseado em uma qualidade de sua barba que não a cor: Briney, primeira palavra da justaposição que compõe o antropônimo, é uma forma levemente alterada de se escrever *briny*, ou seja, "semelhante à salmoura; salgado"[42] (Collins Dictionary, s.d.). Acoplado ao segundo termo de seu nome, *beard* – ou seja, barba (Collins Dictionary, s.d.) –, temos o seguinte significado: Capitão Barba-Salgada, ou seja, um nome motivado (Hermans, 1988).

[42] Cf: "1. Of or resembling brine; salty."

Figura 14 – Captain Brineybeard

Fonte: Polygon (2017).

Visto que a estratégia escolhida para a tradução do antropônimo desse chefão foi a tradução literal, o resultado que temos na localização é fidedigno ao seu significado. Tanto no original quanto na tradução, Brineybeard se mantém ligado ao mar e à motivação que lhe deu vida, pois, ao ser traduzido como Barba-Salgada, a localização também mantém o paralelismo com a disseminada tradução do título de Teach, Barba-Negra. Trata-se de uma abordagem simples, mas que, dada a popularidade dessa lendária figura pirata, consegue direcionar um jogador em contexto brasileiro para a referência pretendida utilizando-se dos mesmos caminhos do original, além de manter clara a conexão entre a temática marítima do chefão e seu nome.

4.1.13 Sally Stageplay – Paula Protagonista

Outra devedora do Diabo, Sally Stageplay é atriz. Sua luta ocorre dentro de um teatro, onde os eventos se desenrolam como uma verdadeira peça. Dramática e espetaculosa, Sally traz os palcos em seu próprio sobrenome: segundo o dicionário Merriam-Webster (s.d.), *stageplay* é "uma peça que é escrita para ser performada em um palco"[43]. Quanto ao prenome, Sally surge como um nome suficientemente comum para que seja difícil apontar com certeza uma motivação para a escolha. Porém, é possível que ele faça referência a Sally Swing, personagem presente no curta de mesmo nome feito para *Betty Boop*, dos Estúdios Fleischer (Betty Boopedia, 2011). Sally Swing guarda algumas semelhanças com Sally Stageplay: ambas são loiras e ambas frequentam o palco em seus respectivos universos. Nesse sentido, Sally Stageplay seria, por completo, um nome motivado (Hermans, 1988). Para completar, o fato de o nome dessa chefe ser aliterativo confere a ele uma camada a mais de ludicidade, atributo já tão presente em sua temática.

Figura 15 - Sally Stageplay

Fonte: Polygon (2017).

Tal aliteração é perfeitamente mantida na versão de *Cuphead* localizada para o português. O SS de Sally se torna PP, de Paula Protagonista. O tom divertido do nome se mantém e, ainda que adaptado para se encaixar na nova dupla de consoantes, a temática

[43] Cf: "a play that is written to be performed on a stage."

também consegue cruzar a ponte entre o *locale* original e o novo. Na localização, ao invés de trazer o foco para o local onde a peça de Sally ocorre, os tradutores decidiram mudar o ângulo para dar lugar ao papel que a personagem ocupa como atriz, ou seja, o de protagonista. Para combinar com o sobrenome, temos o prenome Paula, o qual, assim como Sally em seu contexto original, é um nome bastante comum em contexto brasileiro. Entretanto, ao contrário de Sally, não há qualquer pista que possibilite a identificação de um motivo específico por trás da escolha por Paula para a tradução, além de eufonia e preservação da aliteração, sendo, portanto, um prenome não-motivado (Hermans, 1988).

Apesar disso, é possível dizer que o trabalho feito com Sally Stageplay é bastante satisfatório, graças à capacidade dos tradutores de brincar com a sonoridade ao mesmo tempo em que transferem, de forma criativa, o *look and feel* da proposta da chefe para o *locale* brasileiro. Sally atua em seu Stageplay, e em batalha, Paula é, de fato, Protagonista.

4.1.14 Werner Werman – Maus Von Kampf

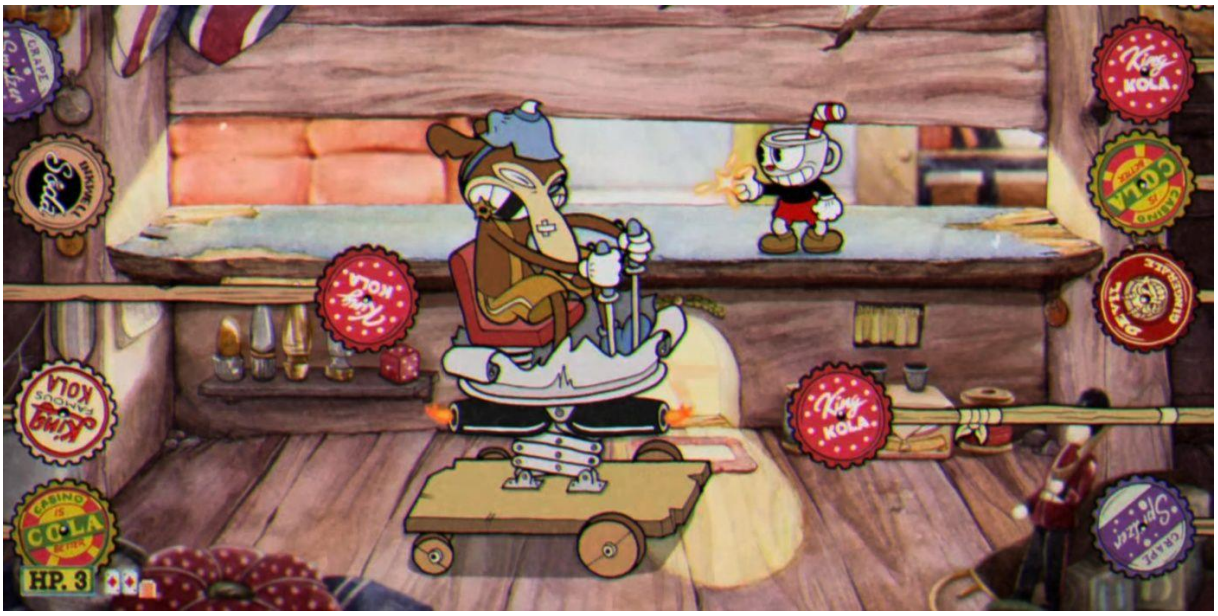
Grande pequeno militar das Inkwell Isles, Werner Werman é um roedor veterano da Primeira Guerra Mundial, cujo nome advém do diretor e ator alemão Werner Herzog (Cymet, Moldenhauer, 2020). Novamente, trata-se de um caso em que o prenome constitui menção a uma personalidade importante para os desenvolvedores, enquanto o sobrenome evoca alguma característica física ou pessoal do chefão. No caso de Werner, seu sobrenome é homófono de "Vermin" (Cymet, Moldenhauer, 2020), substantivo que, segundo o dicionário Collins (s.d.), quer dizer "animais pequenos, como ratos e camundongos, que causam problemas aos humanos por serem vetores de doenças e danificarem plantações e colheitas"[44]. Já como palavra pertencente ao léxico alemão, Werman, advindo de Wermann, é o título dado para um *guarantor*[45], ou seja, "uma pessoa que se certifica de fazer com que algo aconteça ou seja protegido" [46](Cambridge Dictionary, s.d.).

Munidos dessas informações, podemos dizer que o sobrenome se relaciona tanto com o design quanto com o propósito de Werner como personagem. Além disso, a natureza alemã

[44]Cf: "Vermin are small animals such as rats and mice which cause problems to humans by carrying disease and damaging crops or food."
[45]Dado retirado do site Family Search, no qual consta o seguinte: "Altered form of German Wermann: status name for a guarantor, Middle High German *werman*."
[46]Cf: "a person who makes certain that something happens or that something is protected."

de ambos o prenome e sobrenome também cumprem tal papel, considerando que esse chefão é um sobrevivente de um conflito mundial na qual a Alemanha, assim como diversos outros países, esteve envolvida. Portanto, Werner Werman se apresenta como um nome motivado (Hermans, 1988).

Figura 16 - Werner Werman



Fonte: The Gamer (2021).

A combinação roedores, guerra e idioma alemão também integra a versão transcriada do nome de Werner, Maus Von Kampf. Todos os três componentes desse antropônimo pertencem ao léxico alemão. Primeiramente, temos Maus, termo para “rato” (Collins Dictionary, s.d.); em seguida, Von, preposição que, conforme esclarecido na seção dedicada à Baroness Von BonBon, é utilizada para indicar origem; por fim, a última palavra, Kampf, significa “batalha” (Collins Dictionary, s.d.).

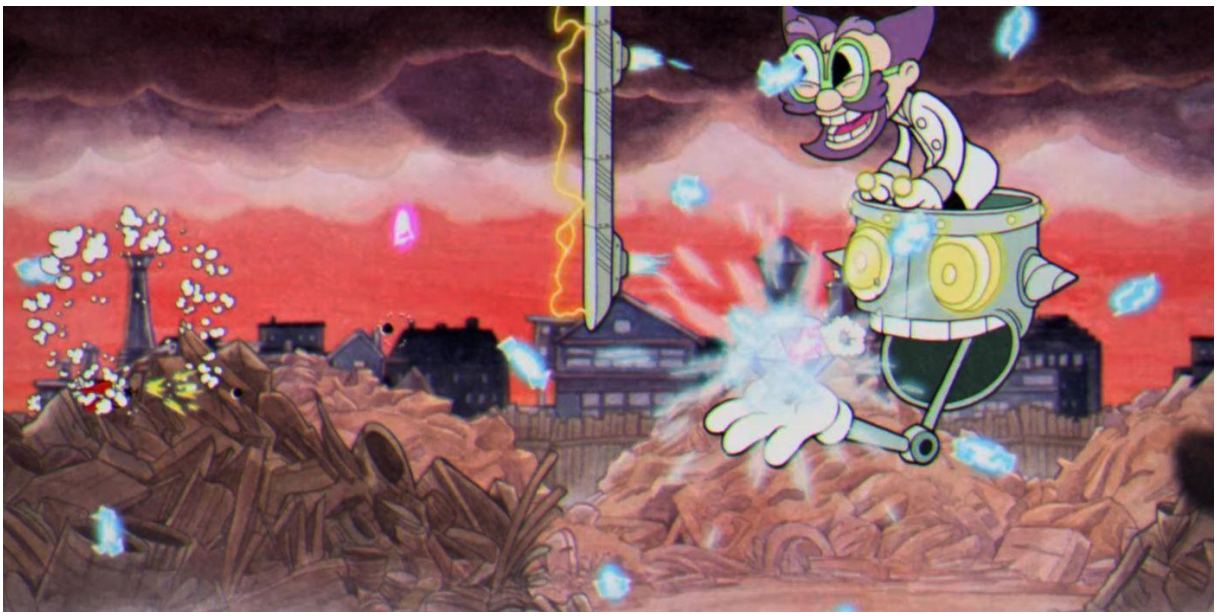
Juntando-se todos esses conceitos, verificamos que o sentido do nome localizado é “rato de batalha”. Desse modo, vemos que, exceto pela menção ao cineasta Herzog, as principais particularidades do *boss* são preservadas, em uma transcriação de cunho estrangeirizador que, em sua estrangeirização, eleva ainda mais a preservação da individualidade temática pretendida.

4.1.15 Dr. Kahl's Robot – Robô do Dr. Kalo

Assim como boa parte dos demais chefões presentes em *Cuphead: Don't Deal With the Devil*, o antropônimo Dr. Kahl's Robot destaca uma grande característica estética de seu referente: dois em um, esse *boss* é formado por Dr. Kahl e seu robô.

Enquanto esse último não recebe um nome próprio, sendo apenas associado ao seu criador, *The Art of Cuphead* (2020) explica que o nome do cientista advém do famoso animador americano Milt Kahl, que esteve envolvido na produção de animações clássicas como *Pinocchio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice in Wonderland* (1951), *Mary Poppins* (1964), entre muitas outras.

Figura 17 - Dr. Kahl's Robot



Fonte: The Gamer (2021).

Doctor Kahl's Robot, nome motivado (Hermans, 1988), tornou-se Robô do Dr. Kalo, ou seja, a localização apresentou uma tradução parcialmente literal, aliada à domesticação do sobrenome Kahl. Desse, foi retirado o *h* e incluída uma vogal ao final, de forma a criar uma palavra de pronunciação mais confortável em língua portuguesa. Além disso, com a escolha da vogal *o*, o antropônimo se tornou um homófono da palavra "calo", termo dermatológico para uma área dura na pele, consequente de constante pressão na referente região (Tua Saúde, 2022). É incerto se tal escolha objetivou incutir uma camada extra de caracterização ao personagem ou se configura puramente um trocadilho fonético. Seja como for, a tradução do

nome desse *boss* é bem-sucedida tanto em manter a sua essência e referência original, ainda que levemente adaptada, quanto em adicionar um nível a mais de jocosidade ao antropônimo.

4.1.16 Cala Maria – Dona Iara

Cala Maria é a sereia que habita os mares das Inkwell Isles. Podendo oscilar entre uma bela criatura aquática ostentando uma lula como cabelo e uma furiosa górgona, é dito em *The Art of Cuphead* (2020) que seu nome é uma brincadeira com *calamari*, termo advindo da língua italiana para se referir à "lula" em contexto culinário. Logo, vemos que a criatura na cabeça de Cala ocupa posição central em seu processo de caracterização e compõe a motivação (Hermans, 1988) por trás de seu nome.

Para gerar o antropônimo desta sereia, a palavra italiana foi desmembrada em duas: Cala[47]e Maria, famoso nome bíblico que pode significar "estrela do mar" ou "vinda do mar" (Dicionário de Nomes Próprios, s.d.).

Figura 18 - Cala Maria

Fonte: The Gamer (2021).

[47]A origem do nome Cala é incerta, pode do apresentar diferentes origens e, consequentemente, significados possíveis. Encontramos raízes de origem árabe, segundo as quais Cala significaria "castelo" ou "fortaleza"; de origem grega, segundo as quais Cala significaria "beleza". Derivado do grego, também encontramos histórico deste nome em território italiano, onde, a partir da Sicília, foi utilizado como sobrenome.

A localização de Cala para o português-brasileiro teve um grande cunho domesticador. Ao invés de jogar com nomes relacionados a animais marinhos, os tradutores trouxeram o folclore brasileiro para a cena, escolhendo a sereia Iara para a transcriação. Iara é uma temida protetora das águas e predadora de homens, dotada de beleza e voz inigualáveis (Brasil Escola, s.d.). Tendo isso em vista, é possível dizer que a personalidade de ambas as entidades aquáticas se assemelham de maneira geral: apesar de extremamente charmosa e bela, Cala também se apresenta como uma adversária poderosa a fim de proteger não somente sua alma, mas os seres aquáticos que a acompanham.

A decisão de transcriar Cala Maria para Dona Iara pode ser considerada como uma oportunidade bem aproveitada. Ainda que a lula-cabelo de Cala tenha sido deixada de lado na versão localizada, a domesticação cumpre o papel de evocar o contexto cultural do *locale* alvo da tradução enquanto cria paralelos de aparência e personalidade entre a personagem original e a personagem folclórica que passa a figurar como referência no antropônimo. Além disso, outra razão que torna a composição do nome localizado interessante é a utilização do título Dona antes de Iara, o qual pode vir a servir de ligação com o aspecto italiano inicial, pois "Donna" é um título italiano utilizado para denotar respeito a uma mulher, vindo antes de seu nome (Collins Dictionary, s.d.).

4.1.17 Phantom Express – Expresso Fantasma

Finalizando a seção de análise, temos o último *boss* selecionado de *Cuphead, Don't Deal With the Devil*: o Phantom Express. Referenciando a área *Phantom Train*, ou Trem Fantasma, presente no jogo *Final Fantasy VI* (FFVI) (Cymet, Moldenhauer, 2020), o nome do *boss,* motivado (Hermans, 1988) está intimamente ligado ao seu design. Phantom Express é um trem a vapor que conta com uma variedade de inimigos sobrenaturais compondo sua tripulação, como *ghouls*, fantasmas e caveiras prontos para atacar o jogador. Ambos os trens, tanto de *Cuphead* quanto de *FFVI*, levam as almas dos mortos para as terras do além. Logo, torna-se explícito o caráter alusivo deste chefão, o qual recupera não somente a temática de sua inspiração, mas também o nome – a única diferença entre Phantom Train e Phantom Express são as palavras escolhidas para se referir à locomotiva.

Figura 19 - Phantom Express

Fonte: Polygon (2017).

Ainda seguindo os passos de *FFVI*, a abordagem escolhida para este *boss* foi a tradução literal: assim como Phantom Train foi literalmente traduzido para Trem-fantasma (Final Fantasy Wiki, 2015), os tradutores de *Cuphead* trouxeram Phantom Express para o *locale* Brasil como Expresso Fantasma, um resultado que permitiu a perfeita preservação da referência e da estética temática do chefão. Trata-se de uma escolha simples, mas eficaz, dada a igual simplicidade do material original.

4.2 Conclusões do capítulo

Ao longo da discussão apresentada nesse capítulo, buscamos três coisas: (i) investigar o papel de estratégias tradutórias no tratamento de nomes próprios do jogo; (ii) observar como a tradução de nomes próprios na localização de *Cuphead* afeta a atmosfera cartunesca do jogo; (iii) averiguar como a alteração de referências relacionadas aos nomes próprios originais afeta a localização. Para alcançar respostas para as questões suscitadas, ancorados em uma metodologia qualitativa, pesquisamos sobre as razões e influências que moldaram a criação dos dezessete nomes próprios originais de chefões de Cuphead destacados, assim como aquelas que moldaram a tradução dos nomes próprios localizados.

Como pode ser observado ao longo da análise realizada, a transcriação (O'Hagan; Mangiron, 2013) e a domesticação (Venuti, 2008 [1995]) foram as técnicas predominantes, utilizadas em conjunto para formar novos nomes que fizessem sentido para o público brasileiro e, ao mesmo tempo, mantivessem, parcialmente ou totalmente, o *look and feel* do material fonte. Assim como foi dito na seção um deste capítulo, não é possível dizer se os tradutores responsáveis pelo projeto estiveram em contato com os desenvolvedores do jogo ou com as informações referentes ao processo criativo dos nomes próprios originais, mas podemos perceber que o design e a estética temática de cada *boss* foram invariavelmente levados em conta, gerando resultados coesos.

A ocorrência de estrangeirização (Venuti, 2008 [1995]) como estratégia foi escassa, utilizada três vezes no total: uma vez com subtexto domesticador em Goopy Le Grande/Il Melecone, uma vez de forma integral com Werner Werman/Maus Von Kampf e uma vez de forma parcial em Rumor Honeybottoms/Abélia Reale. Desse resultado, é possível desprender que, em uma localização, cujo objetivo é trazer reconhecimento e imersão ao jogador de um determinado *locale* enquanto recria a mesma sensação do jogo original com elementos que lhe sejam familiares e/ou compreensíveis, é esperado que a domesticação (Venuti, 2008 [1995]) seja a estratégia preferida. Através dela, o tradutor consegue trazer, da melhor forma, o fator "familiaridade" para a tradução, escolhendo elementos pertencentes à língua e cultura alvos que sejam pertinentes a cada nome, sejam eles elementos folclóricos, populares ou linguísticos, como trocadilhos. Esses são os ingredientes com os quais a transcriação trabalha para uma nova produção de sentido similar ao original.

Contudo, a estrangeirização também tem seu mérito como abordagem, pois permite que os tradutores preservem a proposta do chefão ao máximo, como no caso de Werner Werman/Maus Von Kampf. Ou, ainda, que tragam a mesma proposta com uma nova camada de criatividade e comicidade, como no caso de Goopy Le Grande/Il Melecone. Além disso, no caso de Cuphead, visto que os desenvolvedores decidiram brincar com palavras advindas de diferentes línguas e culturas, foi uma decisão interessante, por parte dos tradutores, de também reterem algum nível de estrangeirização na localização, criando, assim, diversidade inventiva. Ou seja, com o uso da estrangeirização, foi possível fazer a manutenção da parcela de igual estrangeirização contida no original, através do uso de elementos pertencentes a culturas distintas daquela da língua fonte.

Quanto ao impacto da localização na atmosfera do jogo, acreditamos que as decisões tomadas contribuíram para que seu caráter único fosse mantido. Tanto quanto a produção de uma experiência de jogo nivelada para o público brasileiro, era importante que o *skopos* norteador da localização levasse em conta, também, consonância com o universo de Cuphead, construído à base de referências aos desenhos das décadas 1920 e 1930, refletidas nas animações, designs, planos de fundo e trilha sonora. Ou seja, fazia-se necessário que os nomes traduzidos, como componentes textuais integrantes da cadeia de componentes responsáveis por dar vida e personalidade ao jogo, estivessem em harmonia com o restante do mundo do jogo, a fim de manter a magia da ambientação cartunesca.

Cuphead apresenta o jogador a personagens chefões que são muito diferentes entre si, mas que compartilham da aura de um desenho animado. No original, essa aura é impressa em seus nomes, em uma combinação das temáticas de seus referentes, que vão das leguminosas aos trens amaldiçoados, com as mais variadas referências culturais. Conforme visto durante a análise, a tradução segue a mesma fórmula e, portanto, consegue trazer nomes localizados leves e divertidos. A tradução se preocupa em continuar dando destaque aos traços-chave responsáveis pela individualidade de cada *boss*, enquanto lança mão de recursos como aliterações (Paula Protagonista), trocadilhos (Escoaxo e Sopapo) e rimas (Tião Gavião), adicionando ainda mais charme ao resultado.

Quanto às referências culturais empregadas na localização, a maioria esmagadora é distinta das originais – novamente, graças ao *skopos* inerente à localização de priorizar as particularidades e necessidades do público-alvo. Em comparação com os nomes em inglês, nos quais os irmãos Chad e Jared Moldenhauer trouxeram menções a diversas personalidades diferentes do mundo da animação, e até mesmo ao próprio pai, a presença de referências é menor, mas, quando elas ocorrem, apresentam caráter compensatório. Enquanto as referências relacionadas a pessoas não foram replicadas – ainda que pudesse ter sido interessante a possibilidade de transcriá-las de forma a referenciar animadores ou cineastas brasileiros –, ocorreu compensação graças a elementos extralinguísticos retirados, por exemplo, do cenário musical (Chico Buarque) ou do folclore brasileiro (Dona Iara), e inseridos em nomes que, originalmente, tinham carga referencial menos óbvia.

Além disso, ao invés de simplesmente apagá-las, escolheu-se trocar referências por outras que ainda combinassem com, ao menos, a estética do personagem: Fogo de Chão se voltou para uma típica rede de restaurantes ou técnica de cozimento gaúcho; Zobo recuperou

a memória do famoso palhaço Bozo; Tião Gavião valorizou a tradução do nome do nostálgico vilão de Penélope Charmosa. Ou seja, ainda que o volume referencial tenha encolhido, causando perdas em nível comparativo, as referências presentes na localização ainda adicionaram riqueza ao trabalho tradutório. O original é abundante em homenagens importantes para os desenvolvedores, ao passo que a versão localizada foca em diversidade referencial ao misturar elementos retirados de diferentes áreas extralinguísticas, majoritariamente reconhecíveis para aqueles inseridos no *locale* brasileiro, com bastante criatividade.

5 CONCLUSÃO

Através da análise qualitativa realizada, sustentada pelo aporte teórico explicitado no capítulo 3, procuramos averiguar o papel da tradução de nomes próprios na localização de videojogos. Nosso recorte preocupou-se com o estudo contextualizado do componente textual escolhido, relacionando-o com o mundo e o propósito do jogo em que está inserido, bem como com as influências por trás da criação de Cuphead, muitas delas de cunho cultural e pessoal para os desenvolvedores do jogo, e das novas referências que os tradutores trouxeram para o trabalho localizado. Dessa forma, objetivamos verificar o papel de estratégias tradutórias, sendo elas a transcriação (O'Hagan; Mangiron, 2013), a domesticação e a estrangeirização (Venuti, 2008 [1995]), além de explorar a relação da tradução de nomes próprios motivados (Hermans, 1988) com a atmosfera do jogo e a relação das referências com a localização.

A partir de uma pesquisa detalhada dos nomes retirados do jogo Cuphead, bem como do processo que levou a sua existência, entendemos que a domesticação e a transcriação são as abordagens de uso majoritário, de forma a não somente converter o texto para outra língua, mas, também, aproximá-lo da realidade dos jogadores inseridos em *locale* outro, podendo utilizar traços característicos da identidade cultural desse com o intuito adaptativo. Entretanto, isso não invalida o uso de estrangeirização, visto que, mesmo não sendo a estratégia ideal para os propósitos da localização, ainda pode ser perfeitamente utilizada de forma imaginativa e produtiva a depender de seu objetivo.

Além disso, é possível ver que mesmo diante de alterações e perdas referenciais no processo de transferência dos nomes próprios de uma língua para outra, a qualidade do universo gerado pela equipe Moldenhauer não foi afetada graças ao viés artístico e abrasileirado da tradução. Dada a majoritária ausência de estranhezas – pois, como dito no capítulo anterior, a localização preservou um nível de estrangeirização próximo ao contido nos nomes próprios originais – e a afinidade gerada pela familiaridade fabricada do produto localizado, o estilo cartunesco único e divertido do jogo e o fator imersão conseguem ser preservados, igualmente mantendo a capacidade dessa experiência interativa de se conectar com um público diferente.

Dito isso, trazemos atenção à complexidade envolvida no processo de localização de *videogames*, reiterando a necessidade de cuidado e pesquisa ao longo do processo por parte

dos profissionais para que o resultado final seja tão cativante quanto seu correspondente original e, como software de entretenimento, forneça um momento de lazer que faça jus às necessidades e particularidades de diversos contextos distintos para o qual será exportado. Em um escopo (Vermeer, 1978) em que a plena compreensão do público assume papel principal, é imprescindível que o tradutor esteja plenamente ciente das nuances e motivações pertencentes tanto à fonte quanto ao alvo de seu trabalho e aberto as culturas de ambos os extremos, tudo para que o semelhante possa eficientemente se manifestar no diferente.

Ainda há muito que possa ser explorado com relação ao tema localização, assim como ao objeto de estudo escolhido. Os nomes próprios e a motivação por trás deles são apenas uma pequena seção do microcosmos tão singular feito pelo estúdio MDHR, já expandido, até mesmo, para o meio audiovisual com a série de 2022. Porém, com este trabalho, esperamos ter contribuído para os estudos da tradução na área da localização de jogos e trazido auxílio a tradutores e jogadores a adquirir melhor compreensão a respeito do tema.

6 REFERÊNCIAS

Abelia x grandiflora. **Missouri Botanical Garden**, s.d. Disponível em: https://www.missouribotanicalgarden.org/PlantFinder/PlantFinderDetails.aspx?kempercode=j150. Acesso em: 7 fev. 2025.

ALEXANDER, Vincent. The Wild Classics Of Rubber Hose Animation That Inspired 'The Cuphead Show!'. **Cartoon Brew**, 22 fev. 2022. Disponível em: https://www.cartoonbrew.com/cartoon-study/the-rubber-hose-classics-that-inspired-the-cuphead-show-213700.html. Acesso em: 28 ago. 2024.

ALVA, Brittany. What makes a AAA game a AAA game? **Epic Games Store**, 10 out. 2023. Disponível em: https://store.epicgames.com/en-US/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game. Acesso em: 28 ago. 2024.

ARORA, Krishan. The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach. **Forbes**, 17 nov. 2023. Disponível em: https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/. Acesso em: 7 fev. 2025.

ARRACHÉ, Eric. The Cuphead Show! É anunciado pela Netflix. **Terra**, 9 jul. 2019. Disponível em: https://criticalhits.com.br/cinema-e-tv/the-cuphead-show-e-anunciado-pela-netflix/. Acesso em: 7 jan. 2025.

BEARD. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-portuguese/beard. Acesso em: 7 fev. 2025.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. **Translation and Localisation in Video Games:** Making Entertainment Software Global. New York: Routledge, 2015.

BRINY. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/briny. Acesso em: 7 jan. 2025.

CADIEUX, Pierre; ESSELINK, Bert. Feeling GILTy: Defining the terms Globalization, Internationalization, Localization and Translation. **Language International**. Netherlands, v. 14, n. 3, p. 23-25, jun. 2002.

CARNATION. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/carnation. Acesso em: 7 fev. 2025.

CORREIA, Almir. O humor, a sátira, o macarrônico, o estereótipo e outros bichos (se aparecerem). **Anuário de Literatura**, [S. l.], v. 5, n. 5, p. 189–212, 1997. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/5353. Acesso em: 5 nov. 2024.

CROAK. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-portuguese/croak. Acesso em: 7 fev. 2025.

CUNHA LACERDA, Patrícia Fabiane Amaral da. O papel do método misto na análise de processos de mudança em uma abordagem construcional: reflexões e propostas. **Revista Linguística.** Rio de Janeiro: UFRJ, 2016, vol. especial, p. 83-101.

CUNHA, Davi. **Parâmetros da localização de jogos:** um estudo de caso da localização de *Cyberpunk 2077*. 2022. Monografia (Graduação em Bacharelado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2022.

Cuphead. **Cuphead Wiki**, 17 jun. 2015. Disponível em: https://cuphead.fandom.com/wiki/Cuphead_(video_game). Acesso em: 28 ago. 2024.

Cuphead. **Steam**, 29 set. 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/268910/Cuphead/. Acesso em: 22 jan. 2025.

CYMET, Eli; MOLDENHAUER Tyler. **The Art of Cuphead**. 1. ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2020.

DONNA. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/donna. Acesso em: 7 jan. 2025.

DORIGATTI, Junior. CHURRASCO DE CHÃO: O QUE É, ORIGEM E COMO FAZÊ-LO. **Cutelaria CIMO**, 3 out. 2023. Disponível em: https://www.cutelariacimo.com.br/blogs/mundo-cimo/churrasco-de-chao?srsltid=AfmBOooxSqAl5hKiX9DYzLqbZODRb9EaMFnHCqY3-Vm8oR2bpt7GhlCw. Acesso em: 02 dez. 2024.

ESCULACHO. **In:** Michaelis, s.d. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esculacho. Acesso em: 14 jan. 2025.

FERMINO, Victor. Cuphead é um dos jogos mais criativos e necessários de 2017. **R7 Esportes**, 3 out. 2017. Disponível em: https://esportes.r7.com/e-sports/jogos/cuphead-e-um-dos-j]ogos-mais-criativos-e-necessarios-de-2017-10052019/. Acesso em: 7 jan. 2025.

Final Fantasy VI/Traduções. **Final Fantasy Wiki**, 18 ago. 2015. Disponível em: https://finalfantasy.fandom.com/pt-br/wiki/Final_Fantasy_VI/Tradu%C3%A7%C3%B5es. Acesso em: 7 fev. 2025.

FISH, Charlie. **The History of Video Games**. Philadelphia: White Owl, 2021.

FLIPPONE, Peggy Trowbridge. What Is Calamari?: A guide to Buying and Cooking With Calamari. **The Spruce Eats**, 18 mar. 2024. Disponível em: https://www.thespruceeats.com/what-is-calamari-1806999. Acesso em: 02 dez. 2024.

Geraldo, Emma. What is Rubber Hose Animation? How to Achieve This Classic Look. **Make Use Of**, 12 set. 2021. Disponível em: https://www.makeuseof.com/what-is-rubber-hose-animation/. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Beppi the Clown in 'Carnival Kerfuffle': Like IT the video game. **Polygon**, 2 out. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/2/16391912/beppi-the-clown-carnival-kerfuffle. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Captain Brineybeard in 'Shootin N' Lootin': Pirate pets. **Polygon**, 3 out. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/3/16391920/captain-brineybeard-shootin-n-lootin. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Hilda Berg in 'A Threatenin' Zeppelin': Full of hot air and tough to boot. **Polygon**, 30 set. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/2/16391912/beppi-the-clown-carnival-kerfuffle. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Phantom Express in ‘Railroad Wrath’. **Polygon,** 3 out. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/3/16391936/phantom-express-railroad-wrath. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Ribby and Croaks in ‘Clip Joint Calamity’: When you eat your friends what do you turn into? **Polygon**, 30 set. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/9/30/16382214/ribby-croaks-clip-joint-calamity. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Sally Stageplay in ‘Dramatic Fanatic’: A dramatic stage in Inkwell Isle III. **Polygon**, 3 out. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/3/16391932/sally-stageplay-dramatic-fanatic. Acesso em: 7 jan. 2025.

GILLIAM, Ryan. Cuphead boss guide: Wally Warbles in ‘Aviary Action’: Generational bird murder. **Polygon**, 2 out. 2017. Disponível em: https://www.polygon.com/cuphead-guide/2017/10/2/16391910/wally-warbles-aviary-action. Acesso em: 7 jan. 2025.

GOOPY. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/goopy. Acesso em: 7 jan. 2025.

GOSSEL, Daniel. Tabloid Journalism. **Britannica**, 07 nov. 2014. Disponível em: https://www.britannica.com/topic/tabloid-journalism. Acesso em: 10 dez. 2024.

GRAND. **In:** Larousse, s.d. Disponível em: https://www.larousse.fr/dictionnaires/french-english/grand/37760. Acesso em: 13 jan. 2025.

GRUTTER, Felipe. Por que Stan Lee só dá nomes aliterativos aos herois? **RollingStone**, 3 ago. 2021. Disponível em: https://rollingstone.com.br/noticia/por-que-stan-lee-so-da-nomes-aliterativos-aos-herois/#:~:text=Peter%20Parker%2C%20Reed%20Richards%2C%20Matt,her%C3%B3i%20possuem%20as%20mesmas%20consoantes. Acesso em: 7 fev. 2025.

GUARANTOR. **In:** Cambridge Dictionary, s.d. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/guarantor. Acesso em: 7 jan. 2025.

HERMANS, Theo. On Translating Proper Names, with reference to *De Witte and Max Havelaar*. **In:** WINTLE, M. J. (ed.). **Modern Dutch Studies:** essays in honour of Professor Peter King on the Occasion of His Retirement. 1. ed. Nova York: Bloomsburry Academic, 2015. p. 11-24.

HOFFMAN, Tai. Cuphead: How To Beat Cala Maria. **The Gamer**, 6 mar. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-cala-maria-guide/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Djimmi The Great. **The Gamer**, 21 fev. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-djimmi-guide/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Dr. Kahl’s Robot. **The Gamer**, 3 mar. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-how-to-beat-dr-kahls-robot/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Goopy Le Grande. **The Gamer**, 17 fev. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-beat-goopy-le-grande/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Grim Matchstick. **The Gamer**, 25 fev. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-grim-matchstick-beat/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Rumor Honeybottoms. **The Gamer**, 2 mar. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-how-to-beat-rumor-honeybottoms/. Acesso em: 7 jan. 2025.

HOFMANN, Tai. Cuphead: How To Beat Werner Werman. **The Gamer**, 4 mar. 2021. Disponível em: https://www.thegamer.com/cuphead-werner-werman-tips/. Acesso em: 7 jan. 2025.

Honeysuckle. **The Wildlife Trusts**, s.d. Disponível em: https://www.wildlifetrusts.org/wildlife-explorer/wildflowers/honeysuckle. Acesso em: 7 fev. 2025.

James Cagney. **Filmow**, s.d. Disponível em: https://filmow.com/james-cagney-a1246/. Acesso em: 14 jan. 2025.

KAMPF. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/german-english/kampf. Acesso em: 13 jan. 2025.

MATCHSTICK. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/matchstick. Acesso em: 7 fev. 2025.

MAUS. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/german-english/maus. Acesso em: 13 jan. 2025.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social***:* teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. **The Journal of Specialised Translation.** Reino Unido, n. 6, p. 10-21, jul. 2006.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game Localization:** translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013.

PACHECO, Paulo. Bozo 40 anos: Palhaços relembram perrengues e comentam apelido de Bolsonaro. **UOL**, 15 set. 2020. Disponível em: https://natelinha.uol.com.br/televisao/2020/09/15/bozo-40-anos-palhacos-relembram-perrengues-e-comentam-apelido-de-bolsonaro-150905.php. Acesso em: 7 fev. 2025.

PACK. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pack. Acesso em: 7 jan. 2025.

PACK. **In:** Merriam-Webster, s.d. Disponível em: https://www.merriam-webster.com/dictionary/pack. Acesso em: 7 jan. 2025.

PESSAMÍLIO, Letícia. **GG, tradutor!** Uma análise de traduções de nomes próprios no *game Fortnite*. 2023. Monografia (Graduação em Bacharelado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023.

PRANDONI, Claudio. Cuphead receberá português do Brasil e opção de jogar com Mugman em atualização. **The Enemy**, 20 mar. 2019. Disponível em: https://www.theenemy.com.br/xbox/cuphead-recebera-portugues-do-brasil-e-opcao-de-jogar-com-mugman-em-atualizacao?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 22 jan. 2025.

Rainha. **Associação Brasileira de Estudo das Abelhas**, 29 ago. 2020. Disponível em: https://abelha.org.br/rainha/. Acesso em: 10 dez. 2024.

REALE. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/italian-english/reale. Acesso em: 27 jan. 2025.

REIMER, Jeremy. That Time Roger Ebert Said Games Will Never Be as Worthy as Movies. **Ars Technica**, 28 nov. 2020. Disponível em: https://arstechnica.com/gaming/2020/11/5657-2/. Acesso em: 25 set. 2024.

REIß, Katharina; VERMEER, Hans J. **Towards a General Theory of Translational Action:** Skopos Theory Explained. New York: Routledge, 2014.

RIBEIRO, Bruna. Calos: o que são, como surgem e como tirar. **Tua Saúde**, jun. 2022. Disponível em: https://www.tuasaude.com/calo/. Acesso em: 7 fev. 2025.

Rubber hose animation explained: examples and techniques. **ADOBE**, 2022. Disponível em: https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/rubber-hose-animation.html. Acesso em: 28 ago. 2024.

RUMOR. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/rumor. Acesso em: 7 jan. 2025.

SACONI, Alexandre. Dirigível Hindenburg explodiu há 85 anos e foi consumido pelo fogo em 1min. **UOL**, 7 maio 2022. Disponível em: https://economia.uol.com.br/todos-a-bordo/2022/05/07/hindenburg-zeppelin-dirigivel-aeronave-acidente-tragedia-nazismo.htm. Acesso em: 7 fev. 2025.

Sally Swing (Character). **Betty Boopedia**, 21 maio 2011. Disponível em: https://bettyboop.fandom.com/wiki/Sally_Swing_(Character). Acesso em: 7 fev. 2025.

Significado do nome Genésio. **Dicionário de Nomes Próprios,** s.d. Disponível em: https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/genesio/. Acesso em: 02 dez. 2024.

Significado do nome Maria. **Dicionário de Nomes Próprios,** s.d. Disponível em: https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/maria/. Acesso em: 02 dez. 2024.

SILVA, Daniel Neves. Lenda da Iara. Brasil Escola, s.d. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/folclore/iara.htm. Acesso em: 7 fev. 2025.

SOARES, Olavo. **A localização de jogos no Brasil:** uma análise das práticas de legendagem de *games* no país. 2017. Monografia (Graduação em Bacharelado) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SOLIITO, André. E3, maior feira de games do mundo, anuncia seu fim definitivo. **Veja**, São Paulo, 12 dez. 2023. Tecnologia. Disponível em: https://veja.abril.com.br/tecnologia/e3-maior-feira-de-games-do-mundo-anuncia-seu-fim-definitivo. Acesso em: 28 ago. 2024.

SOPAPO. **In:** Michaelis, s.d. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/palavra/PqaKp/sopapo/#:~:text=1%20Murro%20debaixo%20do%20queixo,De%20sopapo%20%3A%20V%20a%20sopapo%20. Acesso em: 14 jan. 2025.

STAGEPLAY. **In:** Merriam-Webster, s.d. Disponível em: https://www.merriam-webster.com/dictionary/stage%20play. Acesso em: 7 jan. 2025.

TEAM, Indeed Editorial. 9 to 5 Job (With Definition, Examples, Benefits, and Tips). **Indeed,** 30 jul. 2024. Disponível em: https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/9-to-5-job. Acesso em: 10 dez. 2024.

The Root Pack. **Cuphead Wiki**, 14 nov. 2017. Disponível em: https://unofficialcuphead.fandom.com/wiki/The_Root_Pack?action=history. Acesso em 7 jan. 2025.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility:** A History of Translation. 2 ed. London, New York: Routledge, 2008 [1995].

VERMIN. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/vermin. Acesso em: 7 jan. 2025.

Video Games Player - Vol 2 No 1 (1983-09)(Carnegie Publications)(US). **Internet Archive**, 28 maio 2013. Disponível em: https://archive.org/details/Video_Games_Player_Vol_2_No_1_1983-09_Carnegie_Publications_US/page/n47/mode/2up. Acesso em: 25 set. 2024.

VON. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/von. Acesso em: 7 jan. 2025.

WARBLE. **In:** Collins Dictionary, s.d. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-portuguese/warble. Acesso em: 7 fev. 2025.

WERRIN, Tyler. 10 Best Run 'N Gun Arcade Games, Ranked. **CBR**, 11 jul. 2024. Disponível em: https://www.cbr.com/greatest-run-n-gun-games/. Acesso em: 28 ago. 2024.

WIRTZ, Bryan. All-Time Favorites: Shoot-em-up Games. **Game Designing**, 7 out. 2023. Disponível em: https://www.gamedesigning.org/gaming/shoot-em-up/. Acesso em: 28 ago. 2024.

WOLF, Mark J. P. **The video game explosion:** a history from Pong to PlayStation and beyond. London: Greenwood Press, 2008.