

Análise do jogo Cuphead com base nas animações norte-americanas dos anos 30: narrativas e técnicas dos desenhos, inferências histórias e adaptações às mecânicas de jogabilidade atuais¹

Bruna Maria Alexandre GUIDO²

Daiany de Lima MEDEIROS³

Euller Augusto de SOUSA⁴

Marina de Souza ANDRADE⁵

Vitor Celso Melo de FARIA JUNIOR⁶

Mariana Quirino FECHINE⁷

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

RESUMO

Apresenta-se, de forma sintética, o percurso histórico da animação nos Estados Unidos até a Era de Ouro, as principais características das séries de personagens na década de 30, a adaptação desta arte à mecânica do jogo Cuphead (2017). Para isto, foi fundamental descrever a evolução do uso de instrumentos de ilusão óptica até o advento do *acetato* e da *rotoscopia* nos anos 30; os principais elementos técnicos e narrativos de desenhos como o Gato Félix e outros produzidos pelo estúdio dos irmãos Fleischer. O artigo norteia-se para a análise desse game, apoiado por dados históricos e técnicos apresentados durante o processo de leitura do texto. Pensa-se que esta abordagem poderá servir de referência para aqueles interessados pela temática dissertada, além de ser útil na compilação de livros e artigos sobre o tema, centralizando o conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Cuphead; Era de Ouro; Anos 30; Séries animadas; Jogabilidade.

INTRODUÇÃO

Originada por meio da fascinação do público pela ilusão de movimento por imagens, a animação ressignificou-se ao decorrer dos anos trazendo ao seu repertório variados tipos de técnicas

¹ Trabalho apresentado na II04 - Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação do 6o. semestre do Curso de bacharelado em Arte e Mídia da UFCG, e-mail: brunaguido98@gmail.com

³ Estudante de Graduação do 6o. semestre do Curso de bacharelado em Arte e Mídia da UFCG, e-mail: daianylima45@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação do 6o. semestre do Curso de bacharelado em Arte e Mídia da UFCG, e-mail: eulleraugusto28@gmail.com

⁵ Estudante de Graduação do 6o. semestre do Curso de bacharelado em Arte e Mídia da UFCG, e-mail: marynaandrade@yahoo.com.br

⁶ Estudante de Graduação do 6o. semestre do Curso de bacharelado em Arte e Mídia da UFCG, e-mail: vitor_vitorjr@hotmail.com

⁷ Orientadora do trabalho. Ex-Professora do Curso de Arte e Mídia da UFCG, e-mail: marianafechine@gmail.com

e padrões consagrados no seu gênero, desde a técnica do *flipbook* até o método mais recente da *rotoscopia*. Partindo da necessidade de impor narratividade e jogabilidade às suas histórias, os jogos digitais apropriaram-se da sua técnica e desenvolveram parte da linguagem das animações modernas. O jogo *Cuphead* (2017), por outro lado, foge desses padrões de animação estabelecidos pelos games modernos e resgata referências visuais, narrativas, históricas e, sobretudo, técnicas próprias da década de 30 na tentativa de reproduzir as séries de desenhos da Era de Ouro das animações nos Estados Unidos. A análise desses artifícios torna-se um necessário objeto de estudo, uma vez que, essa nova abordagem de criação de jogos pode abrir portas para inovadoras técnicas de produção, métodos estes já estudados nos séculos passados, tendo em vista o fato das técnicas antigas servirem de objeto de aprimoramento para a criação de um material atual e de grande complexidade.

Devido ao número escasso de bibliografias sobre o tema animação no Brasil, utilizamos como principal referência para nosso objeto de estudo, Barbosa Júnior (2002), tendo em vista que, o autor é o expoente na área ao escrever obras sobre o tema em nosso país. Seus textos abordam a história da animação, desde seu início até os dias atuais. Apesar de valer dessa referência, fez-se necessário que utilizássemos de outros autores, uma vez que, nosso estudo está direcionado a um período em específico da linha do tempo da animação. Para a melhor produção e embasamento, recorremos a Pinna (2006), um dos fundamentais textos que relata características dos personagens animados da década de 30 e 40. Produzir esse conceito histórico e relatar os atributos dos personagens animados são de suma importância para a compreensão das animações em sua Era de Ouro.

Por conseguinte, utilizando-se dos referenciais acima, assim como, alguns outros autores não citados, foi possível analisar comparativamente o jogo. Valendo-se, inicialmente, da história da animação estadunidense, passando pelas décadas denominada de Era de Ouro da animação, com as principais características dos personagens desse período - tendo em base o contexto na qual se inserem - chegando pois a atualidade e ao jogo *Cuphead* (2017). Todas as informações inseridas durante o decorrer do texto, leva o autor a compreensão de como as produções do século passado influenciam nos trabalhos atuais.

BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NOS ESTADOS UNIDOS

Desde os primórdios da humanidade, havia o desejo do homem em representar as formas e

o movimento. As figuras de animais nas paredes de cavernas são os primeiros indícios desse anseio. A partir do momento que o homem pré-histórico representou animais com mais pernas do que realmente possuíam, borradas como o rastro de seu deslocamento, observaram que essa representação dava ilusão do animal estar se movimentando. Essas técnicas, até então primitivas passaram por inúmeros aprimoramentos, sendo transportado por vários povos e culturas ainda no continente europeu.

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos necessários à produção visual. A animação, entretanto, com ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para se viabilizar enquanto arte - o que só vai acontecer no início do século XX (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 29).

Na Europa do século XVII inúmeros cientistas começaram estudos para a produção dos chamados brinquedos ópticos, que vieram a ser de suma importância para o cinema de animação. Como exemplo de um desses brinquedos, e talvez um dos mais importantes, temos a *lanterna mágica*, criada em 1945 por Athanasius Kircher. Alguns anos mais tarde, Pieter Van Musschenbroek aprimorou aquela invenção de Kircher e descobriu que, ao colocar imagens em sequência no invento, daria a ilusão de movimento. Foi dessa forma que surgiu a primeira exibição animada.

Ao longo da história da animação, é notável que, aquilo que fazia com que o público se interesse e ficasse maravilhado por aqueles filmes, seriam o seu teor mágico, uma vez que, a grande massa não sabia como eram produzidos aqueles seres que se movimentavam sozinhos na tela, gerando encanto e curiosidade. Os artistas que trabalhavam produzindo esses vídeos, obtinham uma grande liberdade artística, tendo em vista o fato de estarem criando seres que não existiam no mundo real. Logo era de suma importância a criação de personagens carismáticos para fisgar o público

Mas é só na era de ouro da animação que foram produzidas as grandes inovações técnicas. Podemos começar pelo surgimento do *acetato*. Uma simples folha transparente serviria para dar independência do personagem com seu cenário. Não é novidade que o ato de animar, até então, dava muito trabalho aos ilustradores, que teriam de refazer o desenho todo em cada quadro, com a criação do *acetato*, o ilustrador poderia desenhar o fundo separado do personagem, tendo que apenas recriar o desenho de cima, diminuindo consideravelmente aquele trabalho.

(...) as figuras animadas em acetato ganhavam uma autonomia de movimentos impossíveis de outras maneiras quanto combinadas com os cenários complexos.

Era uma solução sob medida para animar grupos de figuras com movimentos diferentes no tempo e no espaço, colocando-se em acetatos separados que eram sobrepostos com camadas sobre o cenário. (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 66-67)

Na década de 30 e 40 as duas maiores produtoras de animações seriam os estúdios Disney e o dos irmãos Max e Dave Fleischer. Os dois produziram inovações técnicas que merecem destaque em se tratando da história da animação. Começamos, pois, pelos estúdios Disney, formado pelos irmãos Walt Elias e Roy O. Disney. O estúdio se preocupava em aprimorar aquelas formas trabalhosas de produzir animação. Primeiramente, Walt se atentou em contratar novas pessoas para o processo de ilustração. Funcionava basicamente dessa forma: um ilustrador produziria o personagem, enquanto outro apagava o excesso de traços e uma terceira pessoa era contratado para colorir aquela ilustração. A partir desse processo, foi visto que a produção seria maior e o tempo para terminar as animações diminuiria. Além desse processo, o estúdio mantinha grande preocupação em levar os artistas para observar animais reais em fazendas, dessa forma, seria possível que os mesmos estudassem o movimento para recriá-los em seu trabalho. Outro grande aperfeiçoamento técnico seria a barra de pinos, que serviria para segurar as folhas de papel de forma que o ilustrador tivesse melhor desenvoltura para criar aquelas repetidas ilustrações. “Os pinos de registro foram acrescentados na parte inferior das mesas de luz, permitindo aos animadores flipar mais páginas por vez e, deste modo, testar com maior precisão os movimentos animados no instante em que são desenhados” (PINNA, 2006. p. 65).

A mais notável inovação veio alguns anos antes, em 1928 com o lançamento de Steamboat Willie, um curta metragem criado pelos irmãos Disney em preto e branco que viria a ser a primeira animação ao introduzir, de forma sincronizada, som. Tornando-se a animação sonora mais bem-sucedida da época, abrindo portas e visibilidade ao estúdio. Quatro anos mais tarde, em 1932, os estúdios lançariam utilizando o sistema *technicolor* o primeiro longa-metragem totalmente em cores: Flowers and Trees, da série Silly Symphonies.

Technicolor trouxe um novo olhar para os filmes animados dos anos 1930s. A depressão fazia tudo parecer cinza - portanto, deliciosos vãos [sic.] multicoloridos de fantasia criados pelos animadores de Hollywood eram bem-vindos e recompensados. (BECK *apud* PINNA, 2006. p. 61)

É importante ressaltar, que durante a época de ouro da animação, toda produção era exclusivamente industrial, ou seja, os artistas que produziam filmes animados estavam preocupados apenas em vender. No entanto, era complicado achar quem os comprasse, já que o

processo de produção era bastante demorado e isso não fazia brilhar os olhos dos investidores. Os estúdios se preocupavam então, em produzir curtas seriados, que não demoravam tanto quanto um longa para ser produzido e o público consumia. Pensando em como reduzir o tempo de processo de animação, os irmãos Fleischer criaram a *rotoscopia*.

A rotoscopia era um engenhoso artifício para se obter movimentos realistas do desenho. Uma sequência de imagens reais pré-filmadas era projetada frame a frame (como um projetor de slides) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcasse para o papel ou acetato a partir da imagem que se desejasse. Abriam-se novas oportunidades para efeitos especiais, amplitudes de movimentos; mas também um mercado muito lucrativo para a animação: os filmes de instrução e educativos (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 69-70).

Com base nas inovações técnicas vistas até então neste percurso histórico, foi possível o avanço e a especialização do processo de produção das animações na década de 30. A indústria norte-americana se consolidou no mercado e o número crescente de séries sobre personagens animados fez com que o gênero ganhasse contornos e características próprias.

CARACTERÍSTICAS DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO DOS ANOS 30

Na história da animação, desde dos brinquedos ópticos, ficou sempre explícito que o desenvolvimento se fazia através do acúmulo de informações técnicas e de seu compartilhamento, autorizadas ou não, entre os criadores. O apogeu, entre 1928 e 1940, mais conhecido como a era de ouro da animação, introduzido em grau técnico e criativo, pelo Gato Félix (Felix the Cat), o maior sucesso de animação na década de 1920, que posteriormente foi usado como referência para a criação do famoso Mickey Mouse. O personagem se divergia das produções anteriores, apesar de ser um gato tinha personalidade e trejeitos humanos, era simpático e de pouca sorte, suas formas eram arredondadas e agradáveis ao telespectador numa narrativa bem-humorada. Além disso, era um desenho surrealista, característica usual na animação que objetiva o apelo visual e o efeito humorístico, sendo um diferencial artístico.

Apesar dessas técnicas serem de grande importância para criação de uma boa animação, a manutenção era necessária com o tempo, principalmente pela demonstração do interesse ou não do público, a novidade não sustenta por muito tempo uma criação, a qualidade torna-se o fator X para seu sucesso e importância, seja nesse período ou atualmente.

A fórmula das séries de personagens — filmes episódicos de curta duração, mudos e sem cores, baseados em piadas visuais — já ameaçava cansar o público quando os desenhos que se movem começaram a falar, cantar e dançar, elevando as

personagens animadas ao status de celebridades do cinema norte-americano. (PINNA, 2006. p. 60)

É completamente entendível, a persistência dessas características, já que se tinham muitas limitações econômicas, espaciais e tecnológicas em relação aos processos criativos até então realizados manualmente frame por frame e em preto e branco, na maioria das vezes sem sons, pelo menos por hora, devido à ausência de conhecimento da potencialização do conjunto visual e sonoro e pelas limitações de trabalho citadas.

Ao longo da Era de Ouro, houve mudanças desse cenário devido aos estúdios Disney por avanços administrativos e técnicos na área, e à invenções determinantes por outros que dinamizaram a arte de animar como o cenário fixo por John R. Bray; as folhas de Acetato que por serem transparentes eram desenhadas as movimentações dos personagens sem a necessidade de mudança do cenário; e a Rotoscopia usada para fazer que os movimentos fluíssem mais próximo do real, ou seja, baseia a animação em características reais por meio de fotos, vídeos ou observação, criada por Max Fleischer sendo utilizada até os dias atuais.

As temáticas do período de ouro não eram voltadas para o público infantil como atualmente. As animações dos Irmãos Fleischer, por exemplo, como o cachorro Bimbo e a Betty Boop abordavam temas sombrios ligados ao clima gerado pela grande depressão e ao cotidiano urbano, sem restrições aparentes, contendo bebidas alcoólicas e sexualização da mulher refletindo, assim, os valores morais da sociedade na época.

Em desenhos mais fantasiosos, os cenários começaram a ter expressividade narrativa e artística distante do monótono urbano, assim a natureza foi inserida inúmeras vezes como plano principal, onde ocorrem as ações dos personagens, de características plásticas ricas em detalhes, chamativas em cores e formas, e em grande quantidade tornam-se um meio para trabalhar diferentes possibilidades.

Depois do Gato Félix (1919), do Coelho Oswald (1927), Os três porquinhos (1933) e tantos outros exemplos, o fascínio por animais como personagens só aumentou, junto a flora cresce também a utilização da fauna, os animais representados antropomorficamente fez tanto sucesso com o público que faz parte da fórmula de como criar uma boa animação, sendo um recurso utilizado ainda com grande frequência.

Outro aspecto importante criado no período foram trilhas sonoras feitas ao vivo que acompanhavam as narrativas dos desenhos enquanto o público assistia. Assim como o cinema, não

se tinha sincronia entre o som e a imagem previamente criadas, os efeitos sonoros orquestrais que acompanham a saga do personagem só foram introduzidos por Disney, acrescentando muito na narrativa dos desenhos.

Experimentando e buscando sempre estar à frente de seus concorrentes, seria de Walt Disney a honra de lançar o primeiro filme (de animação e de ação ao vivo) totalmente em cores — *Flowers and trees* (1932) — que utilizava o sistema Technicolor de combinação de cores primárias em três tiras de negativos. (PINNA, 2006, p. 61)

O surgimento do desenho animado em cores dava vivacidade às animações e isso estava se espalhando pelo mundo como uma grande novidade, os Studios Disney estudavam novas técnicas de pintura resultado de novas experimentações, sendo elas a de pintar em folhas de acetato, *self-ink-line* (fazer contornos um pouco mais escuros que fossem da cor de pele ou do objeto que estava ali desenhado e não de preto), *blend* (pintar no acetato cores para realce como blush nas bochechas ou algo que sobressaísse no cenário) *pencil test* (correções posteriores à flipagem), tais inovações foram incorporadas no primeiro longa-metragem *Branca de Neve* em 1937 e seguida pelos posteriores.

Muitas das inovações técnicas de efeitos especiais foram também executadas pelos supervisores do departamento de pintura, enquanto o resto da equipe estava ocupada, copiando os desenhos para os acetatos, sem tempo para experimentar. Os famosos caminhos de brilho do “pó das fadas”, que eram animados pelo departamento de efeitos especiais (effects animation department), foram transpostos pelo departamento de pintura (ink and paint department) para os acetatos, buscando representar efeitos de luz, como um “enxame” de vaga-lumes, e podem ser conferidos em filmes como “*Fantasia*” (1940), “*Peter Pan*” (1953) e “*A Bela Adormecida*” (*Sleeping Beauty* - 1959) (SOUZA, 2005, p. 48)

Para a aprovação das cores finais a serem utilizadas seria preciso passar pela avaliação do diretor de arte em que este avaliaria a harmonia das mesmas, cores chaves e etc. “Além do estilo visual dos personagens, as cores são de fundamental importância para que os executivos do estúdio e parceiros comerciais apoiem esse tipo de empreitada” (SOUZA, 2005, p. 126).

Flowers and trees (1932) dos Studios Disney, foi a primeira animação colorida a ser feita, possível através da parceria com a Technicolor, antes as possibilidades de coloração era só a pintura diretamente na película, porém com os estudos em relação à câmeras e películas, obteve-se o resultado de revelação pelas cores básicas que assim era possível conseguir as outras por mistura, e assim foi feito através do acréscimo de *três fitas* para a transferência de tinta pelas cores aditivas (RGB) que quando reveladas eram convertidas em subtrativas (CMY) compondo por completo um

mesmo filme.

De acordo com os modelos de cor selecionados pelos estilistas, o próximo passo é codificar essas cores para que elas possam ser facilmente identificadas pelo artista que irá pintar cada nível dos personagens de uma cena. Dependendo da divisão estabelecida, os artistas da marcação do modelo de cor podem, além de codificar as cores em números, até selecionar e marcar a cor da linha de contorno dos personagens e seus objetos, o que depende da seleção das cores de preenchimento dos personagens pelos estilistas em relação às cores do cenário de fundo (SOUZA, 2005, p. 126).

Foi discutido que a arte não estava nestes maquinários que tornavam capazes o feito das animações, mas sim nas ideias concretizadas do desenhista que ali estavam prostradas ante o papel, ali havia identidade visual, estudos da forma animal e humana, a fim de tornar as animações mais próximas possíveis dos movimentos reais, foi essa busca que fez com que Walt Disney e seus colegas artistas estabelecessem os famosos 12 princípios da animação: comprimir, esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico e apelo. Essas regras eram ensinadas a todos os novos desenhistas que ingressava no Studio, a partir disso foi entendido que um equilíbrio tinha sido criado, essas normas proporcionavam a facilidade de se conseguir com mais rapidez e eficácia as ditas ações desejadas.

A partir da consolidação da indústria de séries de animação nos Estados Unidos e da elaboração dos 12 princípios da animação por Disney, foi possível desenvolver um repertório de possibilidades de criação tão vasto que anos após, quando os jogos sentiram a necessidade de explorar a narratividade nas suas histórias, saindo da tão-só jogabilidade por si só, voltaram-se às técnicas das animações tradicionais, adaptando-as às novas tecnologias e necessidades da atualidade.

CUPHEAD: ANÁLISE COMPARATIVA E INFERÊNCIAS HISTÓRIAS

Cuphead (2017) é um jogo eletrônico desenvolvido pela Studio MDHR e distribuído pela Microsoft, que procura adaptar as animações clássicas dos anos 30 junto à potabilidade do estilo 2D e do gênero de game *run and gun*⁸ (“correr e atirar”, na tradução). De forma geral, fora a questão

⁸ “(...) O game é altamente focado nas batalhas de chefes. O game traz Cuphead e Mugman com controláveis, podendo ser jogado em modo single ou co-op (...)” (TECHTUDO, 2017).

da jogabilidade, a narrativa da obra segue o personagem Cuphead, protagonista da história, e seu irmão, Mugman. O plot da história se dá a partir do momento em que eles vão para um cassino e lá perdem suas almas numa aposta com o The Devil, dono do local, em um jogo de dados. Na tentativa de se salvarem da situação os irmãos fazem um novo acordo com o Diabo e partem em busca de recolher a alma de outros indivíduos, criaturas que já foram levadas por ele no passado, mas escaparam da sua sentença.

Já apresentado ao leitor o desenvolvimento técnico-histórico das animações nos Estados Unidos, as principais características das séries de personagens na Era de Ouro, é possível entender e analisar comparativamente o jogo Cuphead (2017) a partir das narrativas e técnicas utilizadas nas animações da década de 30. Sendo assim, a obra será analisada a partir da classificação de três categorias-chave: 1) narrativa; 2) técnica; 3) cultural-histórica.

A começar pela narrativa, há presente no jogo o resgate da figura de herói clássico presente nas animações antigas e sua adaptação às mecânicas de games atuais. É possível ver nas ações do protagonista, Cuphead, referências aos mitos dos *ciclos heróicos*, a do herói épico responsável para enfrentar difíceis ações para cumprir seu objetivo ou desejo. Ao decorrer do jogo, na busca por recolher as almas das criaturas, o personagem-chave enfrenta uma grande quantidade de inimigos representados por feras, monstros e figuras antropomorfizadas, de forma semelhante às histórias gregas, nos Doze Trabalhos de Hércules ou na Luta de Teseu contra o Minotauro.

Outra questão ligada à persona do herói clássico é a função moralizadora; isto é visto na missão All Bets Are Off!, que o protagonista luta contra cigarros e a bebidas alcoólicas (referência ao uso de drogas) e jogos ilegais (ilustrado no personagem King Dice) dentro de um cassino, local que representa o anti-exemplo moral no jogo. Já na fase One Hell of a Time, no último desafio do jogo, a partir de um sistema de escolhas o jogador pode ou não decidir combater o próprio Diabo. Tudo isso é enfatizado pelo próprio formato em que a história do jogo é contada, através de um conto de livro infantil, onde é tradicional a presença de uma lição ou ensinamento moral na conclusão da narrativa do herói. De acordo com Carlyle *apud* Feijó (1984, p. 33): “(...) o herói tem um papel estabilizador, e uma Hierarquia (governo de heróis) evitaria as transformações revolucionárias e seria uma garantia contra a Anarquia...”. Campbell *apud* Eisner (2008, p. 170) complementa:

[...] a aventura mais comum começa com alguém de quem foi tirada – ou acha que está lhe faltando alguma coisa nas experiências normais permitidas aos membros de sua sociedade. Esta pessoa, então, parte numa série de aventuras

extraordinárias além do normal para recobrar aquilo que foi perdido ou descobrir algum elixir da vida.

Inserida dentro da mecânica dos jogos digitais, a figura do herói é adaptada. Ao longo das batalhas, Cuphead solta raios e lasers não só na tentativa de empoderá-lo semelhante aos super-heróis modernos, mas no esforço de estimular a jogabilidade de quem está jogando. Para isto, se faz referência a modelos de combate de games como Megamen ou Mega Slug, por exemplo.

Outra questão importante na história vem do seu cenário anárquico e surrealista, fato presente na grande parte das obras dos irmãos Fleischer e no desenho do Gato Félix. Embora, haja uma direção linear à história contada (a busca pelas almas das criaturas) a jornada do protagonista ao longo das batalhas é transportada de forma irreal, não no sentido fantasioso. Não há uma linha narrativa logicamente construída, os cenários e os próprios personagens são modificados ao longo das lutas sem um propósito narrativo definido, o caráter de surpresa ou o inesperado é o que importa. Um exemplo disso está na missão Murine Corps, quando após derrotar um gato gigante ele se revela ser na verdade um robô controlado por um rato no interior do seu cérebro.

No que refere a técnica utilizada no jogo, é perceptível a tentativa dos criadores Chad e Jared Moldenhauer, donos da Studio MDHR, de inserir referências às animações da década de 30 por meio da simulação de diversos artifícios e peculiaridades da época. Para se reproduzir os procedimentos tradicionais do período, foi desenhado e pintado no próprio papel as ações dos personagens frame por frame, 16 imagens por segundo, para após digitá-las no computador e recriá-las por meio de ilustrações digitais. Diferente das animações atuais onde a movimentação de figuras é feita por computadores ou softwares, o game voltou-se à ilusão próxima do *flipbook*⁹ :

Para realmente captar o estilo de animação dos anos 30, tivemos que aumentar a autenticidade ao fazer o trabalho da mesma maneira que eles — pincéis, tintas, pinturas à base da água, todos os frames feitos manualmente (...) Não usamos nenhuma técnica moderna ou truques de software para auxiliar a animação. Se você ver um ovo girar 360 graus em Cuphead, não pegamos um frame e o rodamos no software, desenhamos cada quadro individual em todas as fases da rotação (MOLDENHAUER, 2017).

Outra referência de movimentação que o jogo se apropriou foi a repetição das ações dos personagens em ciclos, fator que estendia a presença dos desenhos em cena e encurtava o seu respectivo tempo criação no papel, técnica muito recorrente no período. Além dessa questão, o

⁹ “Consiste de páginas com desenhos (ou fotografias) em sequência, montadas como um livrinho. Quando as páginas são viradas rapidamente, a ilusão do movimento é criada” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 35).

game recorre ao uso deste método para caracterizar ações específicas dos personagens, dando-lhes personalidade a cada gesto ou postura.

(...) a instalação dessa operação industrial haveria de afetar a concepção de feitura dos filmes, com resultado direto na caracterização das personalidades das figuras desenhadas. É aqui que uma prática que se institucionalizou como marca registrada dos desenhos vai aparecer e se transformar em eficaz instrumento de individualização de personagens: a repetição de poses, expressões e movimentos utilizados por todas as aventuras (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 74-75).

No que se diz respeito a criação visual dos personagens, há a correspondência à diversas características clássicas dos personagens da época. Entre elas, vê-se o uso da antropomorfização¹⁰ de personagens, dar-se vida à objetos e principalmente animais. Na forma de sátira o jogo leva o conceito ao nível da esfera *nonsense* e cria seu protagonista, Cuphead, figura com fisionomia de corpo parecida com o Gato Félix e Mickey e com uma cabeça em formato de xícara. Sem a intenção de criar um senso palatável ao real, ele cria um universo fictício que convive sem estranhamento animais, objetos vivos, criaturas/monstros e pessoas.

Outra prática muito utilizada na época que é transposta aqui é o uso de traços arredondados nos personagens para causar maior harmonia às formas do seu corpo. Isso além de cativar o olhar do público às formas suaves, também era responsável por facilitar a *animação plástica* dos personagens, pois ao pintar o interior das formas circulares de preto, dava-lhes a impressão maior de elasticidade e velocidade nas suas ações. Uma exceção disso, está em alguns vilões do jogo, que possuem expressões retas, distorces e franzinas na tentativa de causar ao jogador desconforto ou indiferença.

Bem de acordo com as logo conhecidas teorias psicológicas da gestalt, naturalmente se optou por formas arredondadas, reconhecidamente atraentes. Formas circulares seriam também mais fáceis e rápidas para desenhar, recobrir e pintar. Chapar o fundo de preto facilitava a pintura, destacava e dava unidade ao personagem – aliado à forma arredondada, propiciava também melhor harmonia. Essa opção foi particularmente feliz, pois abrandava uma certa dureza nos movimentos do personagem, uma saída radical em busca de gestos e ações que estabelecesse plena identificação e empatia (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 77).

Isso também facilitou o uso de outro recurso muito utilizado nas animações da época, a *metamorfose*, fusão de dois personagens em um só. Um exemplo disto está na fase Clip Joint Calamity, onde um sapo boxeador ao ser engolido por outro num combate com Cuphead é transformado numa máquina de caça-níqueis.

¹⁰ Ato de atribuir vida, sentimentos e características humanas a animais ou objetos inanimados.

Fora a questão dos personagens, há presente na direção de arte do jogo a procura por uma adaptação histórica fiel às problemáticas enfrentadas na época na elaboração destes desenhos. Um exemplo disso está no uso do cenário estáticos nas animações clássicas, pois através do surgimento do desenho sobre folhas de celulóide transparente, pois possível enfatizar o plano de fundo das animações, dando-lhes um aspecto mais realista que o desenho dos personagens de fato. Para adaptar isto, utilizou-se de um cenário de traço realista, em contraponto aos personagens, e deu-lhes perspectiva e mais níveis de profundidade através da divisão dos elementos de fundo por *layers*; movimento, agora os personagens também interagem com o cenário, não é mais algo estático; e a ilusão de tridimensionalidade no caso da missão Pyramid Peril.

Outra questão adaptada das dificuldades da época, é uso da textura envelhecida da imagem, remetendo às imperfeições da película na projeção; o uso de intertítulos para denominar o nome das missões; o uso de cores desbotadas e saturadas da imagem para referenciar o ainda preliminar processo de colorização de três cores, ciano, magenta e amarelo; e o uso de poucas falas no jogo, em virtude da ainda complicada forma de adicionar vozes nas animações, há o predomínio do uso de efeitos de som.

Por último, fora o aspecto técnico, há a retratação histórica e cultural dos hábitos e costumes da sociedade norte-americana na década de 30: inserção do *swing*, gênero de jazz, na composição da trilha-sonora das missões; uso generalizado do cigarro e da bebida pelos personagens (*All Bets Are Off!* e *Clip Joint Calamity*); alusão aos veteranos da primeira guerra mundial (*Murine Corps*); visão estereotipada a respeito do oriente Pyramid Peril; e referência às principais fontes de entretenimento da época, teatros (*Dramatic Fanatic*), circos ou show de espetáculos (*Carnival Kerfuffle*), casinos (*All Bets Are Off!*) e os *vaudevilles* (soma de vários espaços percorridos ao longo da jornada do personagem).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendeu-se que este trabalho proporcionasse uma apresentação sintética, mas objetiva da história da animação até a Era de Ouro, as principais características das séries de personagens na década de 30 e a adaptação das técnicas tradicionais de animação na linguagem do jogo *Cuphead* (2017), que culmina na análise de cunho comparativo diante das referências temáticas abordadas anteriormente no artigo. Sua análise foi dividida respectivamente em três categorias: narrativa;

técnica; e cultural-histórica. A partir dessa divisão, foi possível enxergar a figura do herói moral e desafiador no personagem Cuphead e seu irmão, Mugman; a entrada de uma história nonsense e surrealista na forma de homenagear as animações dos irmãos Fleischer e o desenho do Gato Félix; a recriação dos movimentos tradicionais dos personagens da época de 30 a partir de processos semelhantes ao do *flipbook*; o uso de formas arredondadas nos traços dos personagens para transmitir harmonia e simpatia ao público; a aplicação de texturas de película antiga e de cores saturadas à imagem para fazer um retrato histórico fiel ao período representado; a utilização de hábitos e costumes comuns à sociedade norte-americana na época em que o jogo se passa, através da inserção do *swing*, gênero do jazz, na trilha-sonora e etc. Pensa-se que este artigo poderá ser relevante, pois serve de referência para aqueles que desejam introduzir-se no estudo das animações da Era de Ouro ao contemplar elementos históricos e técnicos particulares a este tipo de animação - mesmo não contemplando todas as esferas que este tema perpassa -, além de favorecer o interesse daqueles que procuram entender o jogo Cuphead (2017) a partir de uma perspectiva histórica e estética. Logo, o presente artigo torna-se importante na democratização e descentralização dos conteúdos explicados acima, já que são restritos a livros e artigos de diversas áreas, um deles não traduzido para o português, dificultando um acesso rápido e efetivo sobre esses assuntos.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: SENAC, 2002.
- CUPHEAD. Studio MDHR. Microsoft Game Studios. 2017. Xbox One e PC. Inglês.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.
- FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MOLDENHAUER, Chad. **Conheça Cuphead, o jogo com visual dos desenhos animados da década de 1930**. Entrevista concedida para o Universo Retro. 2017. Disponível em: <<http://universoretro.com.br/conheca-cuphead-o-jogo-com-visual-dos-desenhos-animados-da-decada-de-1930/>> Acesso em: 15 nov 2017.
- PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras**: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro. Vol. 1. Rio de Janeiro: PUC - Departamento de Artes e Design, 2006. Disponível na Internet: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9582/9582_4.PDF> Acesso em: 15 nov 2017.
- SOUSA, Antônio César Fialho de. **Desvendando a metodologia da animação clássica**: desenho animado como empreendimento industrial. Belo Horizonte, MG: Escola de Belas Artes - UFMG, 2005. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp023702.pdf>> Acesso em: 15 nov 2017.
- TECHTUDO. **Cuphead**. 2017. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cuphead.html>> Acesso em: 15 nov 2017.