

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**A UTILIZAÇÃO DO ESTILO GRÁFICO DA DÉCADA DE 1930 NA CONSTRUÇÃO
DO DESIGN DO JOGO CUPHEAD**

ANTONIO VITOR FERRO LOPES

ORIENTADORA: CAROLINA VIGNA PRADO

Apoio: PIBIC Mackenzie

São Paulo
2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	
1.1 PERGUNTA PROBLEMA	5
1.2 JUSTIFICATIVA	6
1.3 OBJETIVOS	6
1.3.1 OBJETIVO GERAL	6
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
1.4 METODOLOGIA	6
1.4.1 REFERENCIAL TEÓRICO	6
2. CUPHEAD, UM CLÁSSICO ATUAL	8
2.1 ANOS 1930 NO PRESENTE	9
2.2 PROCESSO TRADICIONAL DE UMA ANIMAÇÃO	11
2.3 TRILHA E EFEITOS SONOROS	12
3. NOSTALGIA NA PUBLICIDADE	14
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS	18
Lista de Figuras	19
Contatos	19

RESUMO

Este trabalho acadêmico investiga o sucesso do jogo Cuphead, lançado em 2017, que adotou o estilo gráfico das animações da década de 1930. O estudo tem como objetivo compreender por que esse estilo gráfico aparentemente "datado" se mostrou tão eficaz para o jogo, especialmente em uma época em que muitos jogos investem pesadamente em gráficos realistas de alta qualidade. Os autores analisam minuciosamente o processo de desenvolvimento do jogo, que envolveu técnicas tradicionais de animação, como arte desenhada à mão e pintura em aquarela, juntamente com uma trilha sonora original inspirada na música jazz dos anos 1930.

O trabalho também destaca a importância da nostalgia na publicidade e como Cuphead estrategicamente utiliza referências da era de ouro das animações clássicas para estabelecer conexões emocionais com os jogadores. Além disso, o jogo é minuciosamente examinado em termos de sua incorporação de personagens e elementos das animações da década de 1930.

Em essência, este estudo se esforça para desvendar por que Cuphead se destaca no competitivo universo da indústria de videogames ao resgatar os elementos estilísticos e técnicas de uma era passada. Ele cativa os jogadores com sua estética inigualável, evocando com sucesso a nostalgia associada às animações clássicas do passado. Este trabalho serve como testemunho da influência duradoura dos estilos de animação vintage sobre a mídia e o entretenimento contemporâneos, ilustrando como um jogo como Cuphead pode se tornar um sucesso retumbante ao habilmente unir o passado e o presente.

Palavras-chave: Cuphead, Animação, Design.

ABSTRACT

This academic work delves into the success of the game Cuphead, released in 2017, which embraced the graphic style of 1930s animations. The study aims to understand why this seemingly "dated" graphic style proved to be so effective for the game, especially in an era when many games heavily invest in high-quality, realistic graphics. The authors meticulously dissect the game's development process, which involved traditional animation techniques such as hand-drawn art and watercolor painting, along with an original soundtrack inspired by the jazz music of the 1930s.

The paper also underscores the significance of nostalgia in advertising and how Cuphead strategically employs references from the golden age of classic animations to forge emotional connections with players. Furthermore, the game undergoes thorough scrutiny in terms of its incorporation of characters and elements from the 1930s animations.

In essence, this study endeavors to unravel why Cuphead stands out in the competitive realm of the video game industry by resuscitating the stylistic elements and techniques of a bygone era. It captivates players with its unparalleled aesthetic, successfully evoking the nostalgia associated with the classic animations of yesteryears. This work serves as a testament to the enduring influence of vintage animation styles on contemporary media and entertainment, illustrating how a game like Cuphead can become a resounding success by artfully bridging the gap between past and present.

Key Words: Cuphead. Animation. Design.

1.INTRODUÇÃO

O jogo **Cuphead** foi lançado em 2017 e chamou atenção de muitos devido à sua estética que relembra os desenhos dos anos 1930, além disso, o jogo é lotado de referências de época e é uma obra com diversas homenagens aos primórdios das animações no mundo. O jogo foi um sucesso de vendas e recebeu diversos prêmios, são eles:

- Melhor Direção de Arte e Melhor Jogo Independente pelo *The Game Awards*.
- Melhor Música pelo *BAFTA Game Awards*.
- Annie Award for Character Animation in a Video Game.
- Annie Award for Character Animation.

Cuphead é um belo exemplo de game que conquistou diversas pessoas e com isso vieram algumas questões. Como o jogo se tornou tão popular? Como uma empresa independente e até então desconhecida conseguiu tornar **Cuphead** um jogo tão famoso? Como um design teoricamente “datado” agradou tanta gente? São essas perguntas que serão respondidas nesta pesquisa e com ela, vamos nos aprofundar cada vez mais no mundo e na história do design. Vamos conhecer diversas animações que inspiraram os personagens do jogo, o processo de produção e animação do game e muito mais.

1.1 PERGUNTA PROBLEMA

Por que o estilo gráfico de animação dos anos 1930s deu tão certo para o jogo **Cuphead**?

Nos dias de hoje jogos com gráficos cada vez mais realistas tomam conta de uma grande parte da base de gamers no mundo todo, podemos citar como exemplo Grand Theft Auto 5, ou, mais conhecido como “GTA 5”, um jogo com gráficos realistas e com um detalhamento de elementos que são considerados incríveis. Estima-se que a Rockstar, produtora da franquia Grand Theft Auto, ganhe cerca de \$(inserir dados) de dólares por (período dados), e é de se imaginar que possuem os melhores profissionais e os melhores equipamentos para a produção de seus jogos. Por outro lado, os Studios MDHR, surgiu em meados de 2013 com o início da produção de **Cuphead** e só teve o jogo lançado em 2017.

1.2 JUSTIFICATIVA

É importante entender o processo de criação de um jogo, ainda mais quando se trata de um jogo que ganhou o prêmio de melhor direção de arte no The Game Award, além de, melhor jogo independente, melhor trilha sonora e melhor jogo indie do ano. Métodos antigos foram utilizados para o desenvolvimento do game, tais como: desenhos feitos à mão e a trilha sonora autoral inspirada no estilo Jazz dos anos 30.

A indústria dos jogos eletrônicos é uma das que mais faturam hoje em dia e supera até mesmo a indústria cinematográfica, isso mostra o quão promissor os jogos podem ser e cada vez mais investimentos são feitos na área, exigindo os melhores profissionais e os melhores recursos. **Cuphead** é um ótimo exemplo de jogo bem-sucedido, por isso, é interessante se aprofundar nos processos que levaram ao seu sucesso.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GERAL

Entender a importância do mercado de jogos na indústria atualmente.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender o sucesso do jogo apesar da utilização de um estilo gráfico antigo.
- Descobrir as vantagens e desvantagens de utilizar um estilo gráfico antigo na produção do jogo.
- Entender o processo de produção tradicional de um jogo comparado à produção de **Cuphead**.
- Entender um pouco da história das animações em jogos.

1.4 METODOLOGIA

Pesquisa qualitativa bibliográfica.

1.4.1 REFERENCIAL TEÓRICO

STUDIO MDHR. **The Art of Cuphead**. 2020.

SOLARSKI, Chris. **Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design**. CRC Press, 2017

DINIZ, Thais Flores Nogueira.VIEIRA, André Soares. **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte. Rona Editora, 2012. Volume II

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Boston, MA. Premier Press. 2013.

CLUVER, Claus. **Intermedialidade**. Escola de Belas Artes/UFMG. 2012.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. Ubu editora. 2016

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, Inc. 2013.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**, Third Edition. A K Peters/CRC Press. 2019.

SCHREIER, Jason. **Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames**. HarperCollins. 2018.

HILL-WITTALL, Richard. **The Indie Game Developer Handbook**. Routledge. 2015.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. Faber & Faber, 2012.

LUPTON, Ellen. **Design Is Storytelling**. Cooper Hewitt. 2017.

2. CUPHEAD, UM CLÁSSICO ATUAL



Figura 1. MDHR Studios. Capa Cuphead. 2017.

Em 2017, jogos como **Resident Evil 7** e **Horizon Zero Down** se destacavam por seus gráficos que se aproximavam do realismo e impressionaram pelas mecânicas e detalhes. Tudo isso, fruto de uma longa história e evolução tecnológica para atingir níveis gráficos impressionantes nos jogos eletrônicos. **Cuphead** é um jogo que vai contra as tendências de criar realismo e busca trazer o estilo da década de 1930 para um jogo desenvolvido na atualidade.

O projeto se iniciou em meados de 2012, quando os irmãos Jared e Chad Moldenhauer iniciaram o processo de desenvolvimento. O projeto que era para ser pequeno acabou atraindo interesse das pessoas então os dois perceberam que o projeto poderia ser muito mais promissor do que se imaginava.

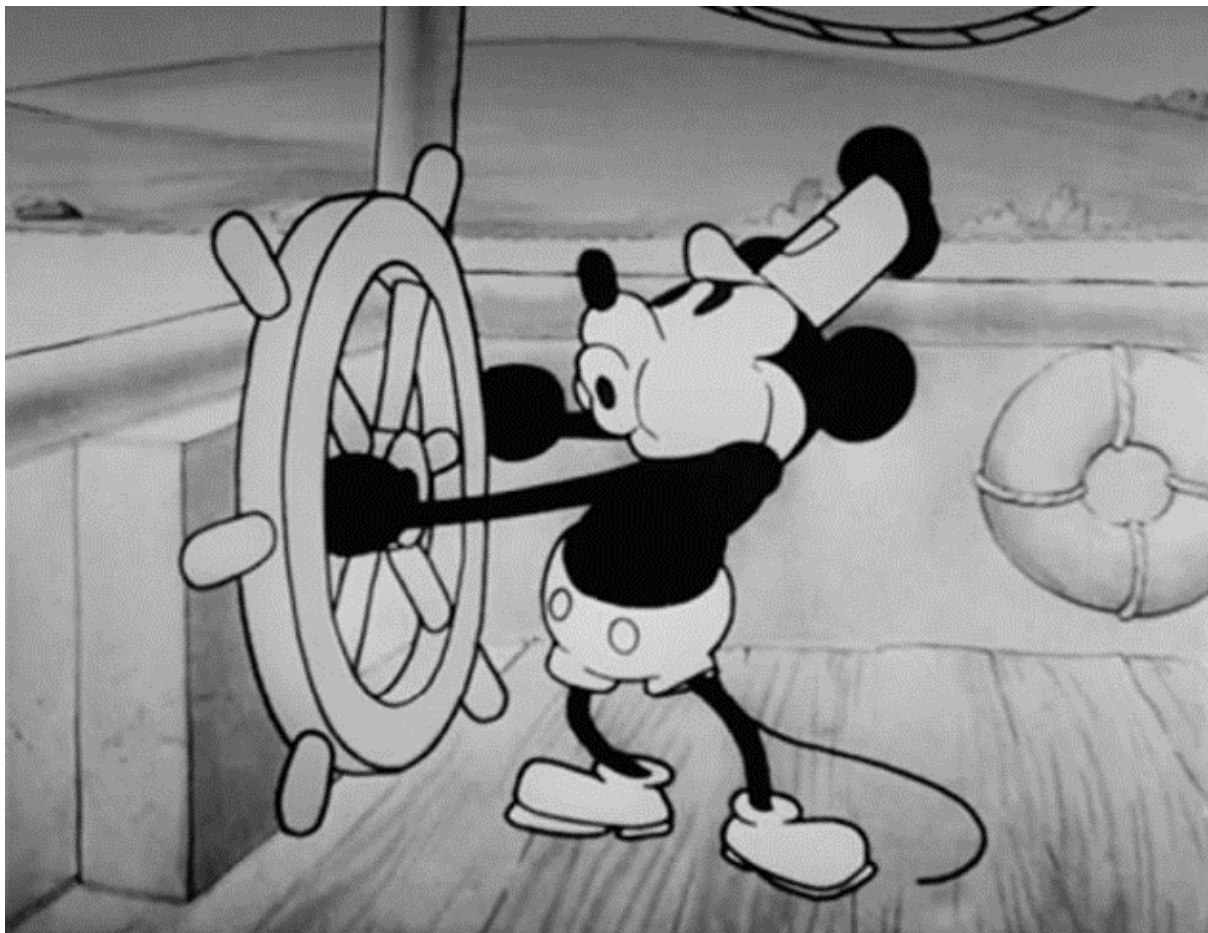


Figura 2. Steamboat Willie, Disney Walt, 1928.

2.1 ANOS 1930 NO PRESENTE

Em 1928 tivemos a primeira animação a sincronizar imagem e som. O trabalho de Walt e Roy Disney ganhou bastante atenção com a animação de **Steamboat Willie**. Foi nessa época que diversos estúdios de animação começaram a surgir e **Cuphead** é construído com base em referências dessa época, mas principalmente por animações dos estúdios Fleischer.



Figura 3. Fleischer Studios Poster, 1928.

Mas o que caracteriza uma animação dessa época?

Segundo Jake Clark, em sua palestra, **Cuphead Animation Process and Philosophy** dada em 2017, esse estilo pode ser definido em cinco características.

- Simplicidade: As animações são simples com formas geométricas base, que tornam mais fácil o processo de animação.
- Personagens sólidas: Quando é perceptível sua profundidade no formato, ou seja você consegue identificar o que está mais ao fundo e o que está a frente dele.
- Formatos redondos: As principais formas dos personagens são com bases circulares.
- Borrachudos: Os personagens dão impressão de serem feitos de borracha, se esticam e deformam de forma que não se vê articulações neles.
- Padrões: É possível perceber padrões na estética dos personagens. Muitas características eram reutilizadas já que o processo de animação era muito custoso e demorado.

O que torna o desenvolvimento do jogo único é o fato de que foi utilizado uma maneira diferente para a construção do seu design. Além de ser utilizado um estilo gráfico característico da década de 1930, os irmãos Moldenhauer queriam que o jogo fosse desenvolvido aplicando técnicas daquela época.

A arte do jogo foi toda desenhada à mão, não só isso, como utilizaram técnicas de desenho com modelos gráficos em 3D para perspectiva e fundos em aquarela que deram vida ao mundo e aos personagens do jogo.

Criar uma animação à mão não é nada fácil. Para criar apenas um frame de um elemento do jogo, seja ele um personagem, um objeto ou um cenário, são necessários 24 desenhos, cada fase possui milhares de elementos e no total foram criados mais de 50 mil desenhos para todo o jogo. Tudo isso precisa ser escaneado e tratado em computadores para que se tornem desenhos digitais e possam ser utilizados efetivamente para o jogo. Podemos dizer que o processo se torna bastante demorado e as artes serem feitas manualmente não ajudam na aceleração do jogo, mas esse processo torna o jogo único e sua essência é captada assim que você abre o game pela primeira vez, ele não é como os outros jogos, você consegue ter a sensação de nostalgia de desenhos que nem mesmo eram de sua época e é esse o sentimento que jogar **Cuphead** traz.

2.2 PROCESSO TRADICIONAL DE UMA ANIMAÇÃO

Como eram feitas as animações nos anos 1930? Bom, o processo não era nada fácil. O processo era geralmente dividido em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

Pré-produção: Nesta fase, a ideia para a animação era desenvolvida e refinada. Isso envolvia a criação do roteiro, design de personagens, cenários e storyboards. O storyboard é uma série de ilustrações que representam visualmente a sequência de cenas, ajudando a planejar o enredo e os movimentos dos personagens. Isso permitia que os animadores visualizassem a narrativa antes de começar a animação em si.

Produção: Esta fase envolvia a criação real das imagens em movimento. As técnicas tradicionais mais comuns eram o desenho à mão, a técnica de celulóide e a animação em stop-motion.

Técnica de celulóide: Essa técnica envolvia a pintura dos personagens e elementos móveis em cels transparentes, que eram sobrepostos a cenários de fundo. Isso permitia animar apenas os elementos necessários em cada quadro.

Stop-motion: Nessa técnica, objetos reais eram fotografados quadro a quadro em poses ligeiramente diferentes para criar a ilusão de movimento quando os quadros eram reproduzidos em sequência. Isso incluía animações em massa, modelos de argila, bonecos articulados, entre outros.

Desenho à mão: Os animadores desenhavam cada quadro individualmente em folhas de papel transparente, conhecidas como "cels" (celulóides), que eram sobrepostas a cenários de fundo para criar a ilusão de profundidade e movimento.

Pós-produção: Nesta fase, os quadros individuais eram revisados, editados e montados em sequência. Isso poderia envolver a adição de trilha sonora, efeitos sonoros e dublagens. A edição final garantia que a animação fluísse suavemente e contasse a história de maneira coesa.

2.3 TRILHA E EFEITOS SONOROS

O som foi muito importante no início das animações em 1930, elas tinham um papel essencial e que traziam mais imersão e é claro que, em **Cuphead**, essa parte tão importante não seria feita como nos jogos atuais.

Muitos jogos se beneficiam de trilhas e efeitos sonoros prontos que são equalizados para formar uma música e os sons são gravados em estúdios tradicionais. **Cuphead** não foi feito dessa forma, a trilha sonora merece um destaque pela originalidade e empenho da direção.



Figura 4. A Música de Cuphead: Gravando Floral Fury - Studio MDHR - Youtube 2017

Tudo no jogo foi feito com fundamentos básicos, inclusive a música. Uma verdadeira orquestra foi montada para o jogo, cerca de 42 músicos fizeram parte do desenvolvimento musical de **Cuphead** e é importante citar que, todas as músicas foram gravadas ao vivo. O compositor Kris Maddington foi responsável por toda a trilha sonora inspirada no Jazz dos anos 30, composta por um total de 56 músicas que foram incluídas em todo o jogo original.

As músicas foram criadas para se adaptarem aos diferentes momentos do jogo, vão de músicas mais animadas e rápidas até aquelas mais calmas e melancólicas.

A trilha sonora é uma verdadeira obra de arte, tanto que, venceu diversos prêmios, incluindo o prêmio de melhor trilha sonora no The Game Awards 2017. As músicas são bastante imersivas e o jogador realmente se sente transportado para a época passada e é muito cativante ver que os desenvolvedores do jogo se atentaram a tantos detalhes.

Vale ressaltar também que, além da trilha, os efeitos sonoros também foram criados de forma tradicional, desde o som de tiros até o som de impactos dentro do jogo foram pensados baseando-se nas antigas animações. Uma curiosidade, o artista responsável por realizar a gravação desses efeitos é chamado de “foley” que é um estrangeirismo para sonoplastia, ele é responsável por reproduzir alguns sons utilizando ferramentas.

3. NOSTALGIA NA PUBLICIDADE

A nostalgia é uma emoção que muitas pessoas experimentam ao lembrar de alguma época das suas vidas. Essa emoção pode ser desencadeada por objetos, músicas, filmes ou outras coisas que lembram uma época específica do passado. Na publicidade, a nostalgia pode ser usada para criar conexões emocionais com os consumidores, fazendo com que eles se sintam conectados com a marca ou produto que está sendo anunciado.

A nostalgia se torna eficaz na publicidade porque as pessoas tendem a ter memórias positivas associadas a períodos específicos do passado. Por exemplo, um anúncio que usa imagens de brinquedos populares dos anos 80 pode desencadear uma sensação de nostalgia em alguém que cresceu naquela época, criando uma conexão emocional com a marca.

A publicidade que usa a nostalgia também é eficaz porque as pessoas muitas vezes se sentem atraídas pela ideia de reviver uma época do passado. Por exemplo, uma empresa de roupas pode usar uma imagem de uma modelo vestindo roupas que lembram a moda dos anos 60, fazendo com que as pessoas sintam que estão revivendo esse período em suas vidas.

Em resumo, a nostalgia é uma ferramenta poderosa na publicidade para criar conexões emocionais com os consumidores, mas é importante que seja usada com cuidado e de maneira ética.

Em **Cuphead**, o uso na nostalgia se faz presente o tempo todo, afinal, o jogo é um excelente exemplo de como trazer elementos das antigas animações para o presente. É interessante analisar o ambiente e os personagens que são todos baseados em algum elemento de época.

Quadro 1. **Lista dos personagens e suas referências**

<i>Personagem de Cuphead</i>	<i>Referências (Desenhos antigos)</i>
Xicrinho	Mickey mouse; Bimbo, o cão; o gato Felix ;
Caneco	Oswaldo, o coelho sortudo;
Velha Chaleira	Mrs Coffepot (Picnic Panic)
Seu Torresmo (Vendedor)	Gaguinho dos Looney Tunes Jogo: Wonder Boy III: The Dragon's Trap.
Máfia das Raízes	The Tears of an Onion (1938) e The Fresh Vegetable Mystery (1939); Rat Pack (Grupo 50's)
Il Melecone	Slime de Dragon Quest; The Blob do jogo ClayFighter
Geni Buarque	Betty Boop; Olívia Palito de Popeye; em português faz referência a canção Geni e o Zepelim de Chico Buarque;
Cactônio Spinoza	Audrey II do filme de 1936 A Pequena Loja dos Horrores; Necro de Street Fighter III
Ribby and Croaks	Street Fighter.
Baronesa Von Bon Bon	Letty Lynton, Bebe Daniels, Betty Grable e Loretta Young; atrizes conhecidas nos anos 30; Swing You Sinners; Pac Man
Beppi o Palhaço	Koko, the Clown (Betty Boop); Tito Beppi (Laugh, Clown, Laugh) ; Horace Horsecollar (Mickey Mouse)

Djimmi o Grande	Sherlock Holmes; Popeyes ; Aladdin.
Grim Matchstick	Grim Natwick (Animador Betty Boop); Irmãos Grimm
Wally Warbles	Pica-Pau; Cuckoo Condor (Wario Land 4)
Rumor Honeybottoms	Ants in the Plants; Banzai Bills (Super Mario).
Sally Stageplay	Olivia Palito (Popeye), assim como
Cala Maria	Betty Boop; Eliza (Gokujou Parodius); Medusa (Sexy Parodius)
King Dice	Cab Calloway (Cantor Jazz);
The Devil	Devil de Hell's Bell's; Demonios de Betty Boop (Red Hot Mama Ep)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As animações dos anos 1930 são um marco na evolução da história da animação e ainda hoje estão muito presentes em obras atuais. Elas representam a época de ouro da animação e estabeleceram padrões técnicos e estilísticos que influenciaram a indústria cinematográfica e de entretenimento em geral.



Figura 5. Frame da animação Bimbo's Initiation (1931).

A nostalgia que as animações dessa década trazem é muito evidente nos dias de hoje e pode ser vista nos mais variados ramos da indústria de entretenimento, incluindo jogos. Um exemplo notável é o jogo **Cuphead** que é uma produção lotada de homenagens às antigas animações. O jogo incorpora diversos elementos como a animação feita a mão e sua trilha sonora clássica. O jogo foi lançado em 2017, mas é totalmente inspirado nas animações dos anos 1930, época clássica das animações onde os elementos gráficos e sonoros são muito característicos e nos apresenta, em um jogo atual, sua estética que foi referência no jogo. É possível perceber claramente diversas referências aos personagens antigos, e isso pode despertar interesse de grande parte dos jogadores a pesquisarem e conhecerem como as animações eram antigamente.

Através de obras como **Cuphead** podemos apreciar as técnicas e estilos que fizeram parte de uma época icônica e atemporal. É legal também mencionar que não só o jogo aparenta ser da época de 1930, como também utilizou as técnicas da época para o desenvolvimento do jogo.

As animações deixaram um imenso e duradouro legado na indústria do entretenimento atual e servem de inspiração para diversos animadores, cineastas e artistas em geral.

REFERÊNCIAS

DEZÁINA. **Entrevista com os criadores de Cuphead**, 2018. Disponível em: <https://www.dezaina.com.br/artigo/entrevista-criadores-jogo-Cuphead/>. Acesso em: 12/02/2023.

GANIKO, Priscila. Os cinco anos de desenvolvimento de **Cuphead** resumidos em sete imagens. **Jovem Nerd**, 2017. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/os-cinco-anos-de-desenvolvimento-de-Cuphead-resumidos-em-sete-imagens/>. Acesso em: 16/03/2023.

GAMESPOT. **How Cuphead's Devs Gambled On A Dream: The Making of Cuphead**, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ujkFINKXMU4&ab_channel=GameSpot/. Acesso em: 19/04/2023.

GDC. **Cuphead's Animation Process and Philosophy**, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RmGb-jU3uVQ&ab_channel=GDC/. Acesso em: 19/04/2023.

NAUTILUS. **Animando o passado em Cuphead**, 2017. Disponível em: <https://youtu.be/Bndggx480A/>. Acesso em: 19/04/2023.

PEIXE, Thais. **Cuphead: O difícil processo de animação do jogo**, 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/Cuphead-o-dificil-processo-de-animacao-do-jogo/>. Acesso em: 12/02/2023.

REBELO, Amanda. Review **Cuphead**. **Techtudo**, 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/Cuphead.ghhtml/>. Acesso em: 16/03/2023.

TEIXEIRA, Caio. **O estilo visual de Cuphead**, 2017. Disponível em: <https://sala7design.com.br/2017/11/08/Cuphead-um-classico-como-nunca-visto-antes/>. Acesso em: 12/02/2023.

Lista de Figuras

Figura 1. MDHR Studios. Capa Cuphead. 2017.	7
Figura 2. Steamboat Willie, Disney Walt, 1928.	8
Figura 3. Fleischer Studios Poster, 1928.	9
Figura 4. A Música de Cuphead: Gravando Floral Fury - Studio MDHR - Youtube 2017	11
Figura 5. Frame da animação Bimbo's Initiation (1931).	15

Contatos

Aluno: antonio.lopes@mackenzista.com.br

Orientador: carolina.prado@mackenzie.br