

NOSTALGIA EM *CUPHEAD* (2017)

Adriana Falqueto¹
Viviana Mónica Vermes²

Resumo: Este texto traz discussões baseadas no estudo do jogo *Cuphead* (2017), utilizando uma abordagem qualitativa para coleta de dados do jogo. O estudo tem como ponto de partida a breve revisão bibliográfica acerca dos estudos de jogos e tem como perspectiva a noção de que os jogos são objetos de leitura, assim como postulado por estudos chartierianos. A leitura do jogo foi feita a fim de depreender de que forma seu texto sincrético afeta o jogador, provocando a emoção de nostalgia. Ao final da pesquisa empreendida, observou-se que o jogo é uma amálgama de referências imagéticas e sonoras de uma 1930 imaginada, organizada sem um olhar crítico a respeito do preconceito racial presente nas colagens que originaram os desenhos animados da chamada década de ouro da animação estadunidense.

Palavras-chaves: Cuphead; Videogame; *Game studies*.

¹ Possui graduação em Letras Inglês pela Universidade Federal do Espírito Santo (2012), mestrado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2015) e doutorado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2018). Atualmente é professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literaturas Estrangeiras Modernas, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura, história cultural, videogame e leitura. Coordena o Grupo de Pesquisa Literatura, ficção e suas materialidades e é parte do Núcleo de Estudos literários e musicológicos.

² Bacharel em Música (Composição e Regência) pelo IA-Unesp (1988), Mestre em Artes (Música) pela mesma universidade (1996) e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2003). Realizou um estágio de pós-doutorado no Departamento de Música da ECA/USP (2004-2005), um segundo estágio no Instituto de Artes - Unesp (2012-2015) e um terceiro estágio no Programa de Pós-Graduação em Música da UDESC. Atualmente é Professora Titular da Universidade Federal do Espírito Santo, onde leciona nos cursos de graduação em Música, e atua no programa de pós-graduação em Letras (PPGL). Musicóloga, dedica-se principalmente aos seguintes temas: música brasileira dos séculos XIX e XX, romantismo musical, circuitos musicais no Rio de Janeiro da Belle Époque, crítica musical, cenário musical de Vitória - ES nos séculos XX e XXI. É líder do Grupo de Pesquisa NELM - Núcleo de Estudos Literários e Musicológicos. Pesquisadora do Labelle - Laboratório de Estudos de Literatura e Cultura da Belle Époque (Uerj), Pesquisadora do NOMOS - Núcleo de Musicologia Social (IA - Unesp) e Pesquisadora do Grupo de Estudos de Gênero, Corpo e Música (UFRGS). Associada à Anppom - Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música, ABET - Associação Brasileira de Etnomusicologia, IASPM-AL - Associação Internacional para Estudo da Música Popular - América Latina, IMS - Arlac - Associação Internacional de Musicologia, ICTMD - International Council for the Study of Traditional Music and Dance. Diretora da IASPM-AL (gestão 2016-2018). Bolsista do Programa de Apoio à Pesquisa da Biblioteca Nacional (2016-2017). Diretora de Publicações da Anppom, editora-chefe da Revista Opus - Anppom (gestões 2022-2023, 2024-2025).

NOSTALGIA IN *CUPHEAD* (2017)

Abstract: This text has discussions based on the study of the game *Cuphead* (2017), using a qualitative approach to collect data from the game. The study starting point is a brief bibliographic review about game studies and our perspective is the notion that games are reading objects, as postulated by Chartierian studies. *Cuphead* was read in order to understand how its syncretic text affects the player, provoking the emotion of nostalgia. At the end of the research undertaken, it was observed that the game is an amalgam of image and sound references from an imagined 1930s, organized without a critical look at the racial prejudice present in the collages that originated the cartoons of the called golden decade of the United States animation.

Keywords: Cuphead; Video game; Game studies.

Introdução

Iniciaremos o texto com ponderações a respeito da leitura de texto de Pablo Gobira em *O uso dos jogos digitais para a literacia digital das artes digitais* (2021). Segundo o pesquisador, apesar da ampla pesquisa feita, os jogos digitais ainda não são valorados como objetos artísticos (2021, p. 34). Gobira, no entanto, compreende que os estudos dos jogos ampliam as pesquisas sobre arte digital na medida em que a difusão, a participação industrial e o reconhecimento do conteúdo dos videogames são pontos importantes a serem considerados (2021, p. 36). Para o pesquisador, quanto mais o público estiver em contato com jogos de videogame, mais ele estará letrado para interagir com arte digital. Segundo Gobira, “quando vemos os jogos operando como partícipes das dinâmicas sociais [...], estamos diante dos jogos digitais como um veículo para a transformação de perspectivas particulares da realidade” (2021, p. 36).

A leitura do texto de Ian Bogost, *Crítica de videogames comparativa*, é bastante elucidativa, no sentido de que o pesquisador compartilha das mesmas crenças que nós. Ao ler seu texto, aprendemos sobre a impossibilidade da separação entre o que é parte tecnológica e parte artística de um videogame, já que, nestes cibertextos, conforme o autor, “as partes mecânicas desempenham um papel determinante na delimitação desse processo estético” (Bogost, 2021, p. 55). Para o autor,

Enquanto Aarseth argumenta cuidadosamente que o cibertexto é uma extensão das formas atuais de estudos literários e não uma ruptura, ele se preocupa principalmente com os aspectos funcionais, e não os aspectos “materiais ou históricos” de tais artefatos (2021, p. 56).

Nessa perspectiva, o videogame, enquanto cibertexto, não pode ser lido apenas como um texto *per se*, pois o seu discurso é produto das marcas que produzem seu funcionamento. De acordo com Bogost, no entanto, Aarseth mais distancia o videogame de outros produtos culturais tradicionais do que os aproxima. Assim, a saída para um estudo dos videogames com uma abordagem que os privilegie como obras capazes de dialogar com os jogadores, no sentido estético, se aproxima mais do que esperamos dos estudos comparativos do que o estudo técnico desse objeto.

As perguntas funcionalistas sobre os videogames – o que são ou como funcionam – não são inválidas ou até indesejadas. Mas igualmente, ou ousar dizer que existem questões mais importantes: o que os videogames fazem, o que acontece quando os jogadores interagem com eles e como eles se relacionam, participam, ampliam e revisam a expressão cultural em ação em outros tipos de artefatos? (Bogost, 2021, p. 61).

Depreende-se, portanto, que a área de estudo dos videogames ainda enfrenta cisões no que diz respeito a abordagens, metodologias e à própria forma de enxergar o objeto de estudo. A perspectiva que temos adotado há alguns anos é de que o videogame é, assim como compreendido pelos pesquisadores citados, um objeto cultural textual, dentre tantos outros circunscritos em uma história da leitura. Os objetos textuais mudam conforme a tecnologia avança, e as formas de ler estes dispositivos se dão a partir de seu formato. Logo, a ideia de que o discurso/texto não deve se confundir com a forma é algo que não converge na direção dos estudos chartierianos, haja vista que, para Roger Chartier, por exemplo, objetos culturais, como os livros, só servem como um suporte físico para a existência dos textos. Dessa maneira,

manuscritos ou impressos, os livros são objetos cujas formas comandam, se não a imposição de um sentido ao texto que carregam, ao menos os usos de que devem ser investidos e as apropriações às quais são suscetíveis. As obras, os discursos, só existem quando se tornam realidades físicas, inscritas sobre as páginas de um livro, transmitidas por uma voz que lê ou narra, declamadas num palco de teatro (Chartier, 1998, p. 8).

Tendo esta percepção de materialidade como ponto de partida, podemos entender que os textos só são transmitidos de quem os emite para quem os recebe por via material. Esta via, para Chartier, também implica significados e é responsável por enviar formas de ter acesso ao texto, pois é composta por, assim como postulado pelo historiador, protocolos de leitura. Assim, não é possível, mesmo em textos literários, que se separe o valor estético abstrato que um texto tem de sua forma materializada, já que a abstração – a leitura feita – só é possível de ser empreendida na medida em que os protocolos de leitura sejam seguidos, podendo estes serem produzidos pelo autor no momento da escrita, ou pelo trabalho na editoração do texto (Chartier, 1996, p. 95-96).

Segundo a pesquisadora Rossanna dos Santos Santana Rubim, em *Leitura literária e tecnologias de informação e comunicação*, estes protocolos de leitura

“favorecem uma justa compreensão do texto, quando consideradas as intenções do autor, e vão ao encontro dos hábitos tipográficos de cada tempo, essas que são inscrições próprias da impressão” (2019, p. 37).

Ao apresentarmos a discussão, evidenciamos os parâmetros que nos guiam nas análises que se darão e, principalmente, observamos uma proposta de abordagem metodológica qualitativa em pesquisas já desenvolvidas anteriormente por Lemos, em *Literatura e videogame* (2020), texto que oferece uma abordagem para o estudo de jogos de videogame dentro de uma proposta que tenta ler este objeto textual omnilateralmente. Verificando os aspectos inerentes ao funcionamento do jogo (a codificação, ou seja, seus protocolos de leitura) e à leitura feita pelo jogador, podemos obter mais robustez nos dados a serem analisados, que englobam, ao jogar o jogo, aspectos sonoros, visuais e narrativos, organizados através do processo de apropriação por parte do jogador (Lemos, 2020, p. 118).

Assim como na tese de Lemos intitulada “*Castlevania: Symphony of The Night e a Invenção do Gótico*” (2018), é preciso fazer duas considerações sobre o videogame enquanto objeto de estudo. A primeira, que ele é sincrético e, portanto, multidisciplinar, carecendo de estudos que possam abarcar seus múltiplos discursos e camadas estéticas. A segunda, que os videogames são feitos por pessoas que vivem em determinadas épocas e contextos históricos e ideológicos. Assim como a pesquisadora propôs na tese, é preciso enxergar, nos diversos elementos imbricados nos jogos, de que forma sensações, discursos ou visões de mundo se dão a ver. O que nos interessa neste trabalho é estudar como os aspectos sonoros, visuais e narrativos se constituem em *Cuphead* e como sinalizam protocolos de leitura que convergem para a sensação de nostalgia.

***Cuphead*, um jogo nostálgico**

Cuphead é um jogo independente, desenvolvido por dois irmãos, Chad e Jared Moldenhauer. O nome do estúdio que ambos fundaram é formado por algumas letras do sobrenome deles, MDHR. O jogo foi lançado em 2017 e tem um estilo singular, inspirado na atmosfera da década de 1930 – tanto os desenhos, quanto a animação e as

músicas seguem este padrão. Os personagens principais são Cuphead e Mugman, que precisam lutar contra inimigos em busca de obterem o perdão de uma dívida com o diabo. O jogo é bastante premiado, recebendo, após seu lançamento, o The Game Awards 2017 de “Melhor Jogo Independente” e “Melhor Direção de Arte”; o BAFTA Games Awards 2018 de “Melhor Jogo Britânico”, “Melhor Design” e “Melhor Música Original”; o D.I.C.E. Awards 2018 de “Jogo Independente do Ano”, “Conquista Excepcional em Design de Jogo” e “Conquista Excepcional em Direção de Arte”; o SXSW Gaming Awards 2018 de “Excelência em Design Visual” e “Excelência em Trilha Sonora Original”, e o GDC Awards 2018 de “Melhor Design” e “Melhor Estilo Visual”. Observamos que, pelos prêmios aqui elencados, o jogo tem valor estético apreciado pela crítica em quesitos como arte gráfica e trilha sonora, endossando o interesse desta pesquisa.

Em artigo intitulado *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 atuais*, Guido *et al.* descrevem o caminho percorrido pela animação estadunidense na década de 1930, destacando a descrição feita do aprimoramento tecnológico da época, que passou a utilizar acetato, depois trocou o preto e branco pelas cores com o Technicolor e, posteriormente, a integração do som na histórica animação *Steamboat Willie*, de 1928. O que mais chama a atenção, porém, é o fato de que

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 (Guido *et al.*, 2019, p. 6).

Na verdade, acreditamos que as animações eram investimentos para adultos assistirem em cinemas e que a infantilização delas foi um algo que ocorreu com as mudanças de mercado ao longo do tempo. De qualquer maneira, verificamos que os temas em *Cuphead* estão alinhados aos desenhos da década de ouro³.

³ A era de ouro da animação estadunidense é marcada pela popularização do som sincronizado com as animações de 1930 e se finda em 1960.

Ao lermos *The Art of Cuphead* (2020), do StudioMDHR, temos acesso a informações do estúdio. Segundo os autores,

Não importa o que mais tentássemos depois disso, nada iluminou nossa imaginação como os desenhos animados distorcidos e flexíveis do início da era Fleischer e Disney. Nos sentimos triunfantes ao encontrar nosso estilo, mas foi assustador. Na década de 1930, a animação era quase sempre feita em “uns”, o que significa que seria necessário um desenho único para todos os vinte e quatro quadros por segundo de um rolo de filme (StudioMDHR, 2020, p. 87⁴⁵).

Durante a leitura do livro, de fato, fica claro que os produtores do jogo se inspiraram e homenagearam os estúdios Silly Symphony, Disney e Fleicher, pois há, no jogo, tributo a vários animadores, tanto em nomes de personagens, quanto em objetos. Ainda segundo os irmãos que criaram o jogo,

À medida que procurávamos encontrar a identidade de nossos protagonistas, mergulhamos na fisicalidade de ícones como Mickey, Bimbo, Oswald, Gabby e Felix, o Gato. Com esses personagens onipresentes como base, começamos a trabalhar em conceitos para o próprio desenho animado moderno dos anos 1930 (StudioMDHR, 2020, p. 11⁶).

No jogo, os chefes estão divididos em setores organizados para se parecerem com os Estados Unidos de 1930, com a zona rural aconchegante, o circo que vem à cidade, até a metrópole de Nova Iorque. Na área da cidade, por exemplo, a chefe Rumor Honeybottoms, uma abelha, vive em “um tributo à cultura corporativa de 9-5 que surgiu (e por um tempo, entrou em colapso!) durante as décadas de 1920 e 30” (StudioMDHR, p. 140⁷).

⁴ Todas as traduções são de nossa autoria, salvo expresso contrário.

⁵ Original: “No matter what else we tried after it, nothing lit up our imaginations like the twisted, pliable cartoons of the early Fleischer and Disney era. We felt triumphant to find our style, but it was scary. In the 1930s, animation was almost always done on ‘ones,’ meaning a unique drawing would be required for all twenty-four frames per second of a film reel”.

⁶ Original: “As we set out to find the identity of our protagonists, we steeped ourselves in the physicality of icons like Mickey, Bimbo, Oswald, Gabby, and Felix the Cat. With these ubiquitous characters as a basis, we began working on concepts for own modern day 1930s cartoon lead”.

⁷ Original: “A tribute to the 9-5 corporate culture that emerged (and for a time, collapsed!) during the 1920s and 30s”.

Figura 1: *Background* do cenário de *Honeycomb Herald*

Fonte: *The Art of Cuphead*, 2020, p. 147.

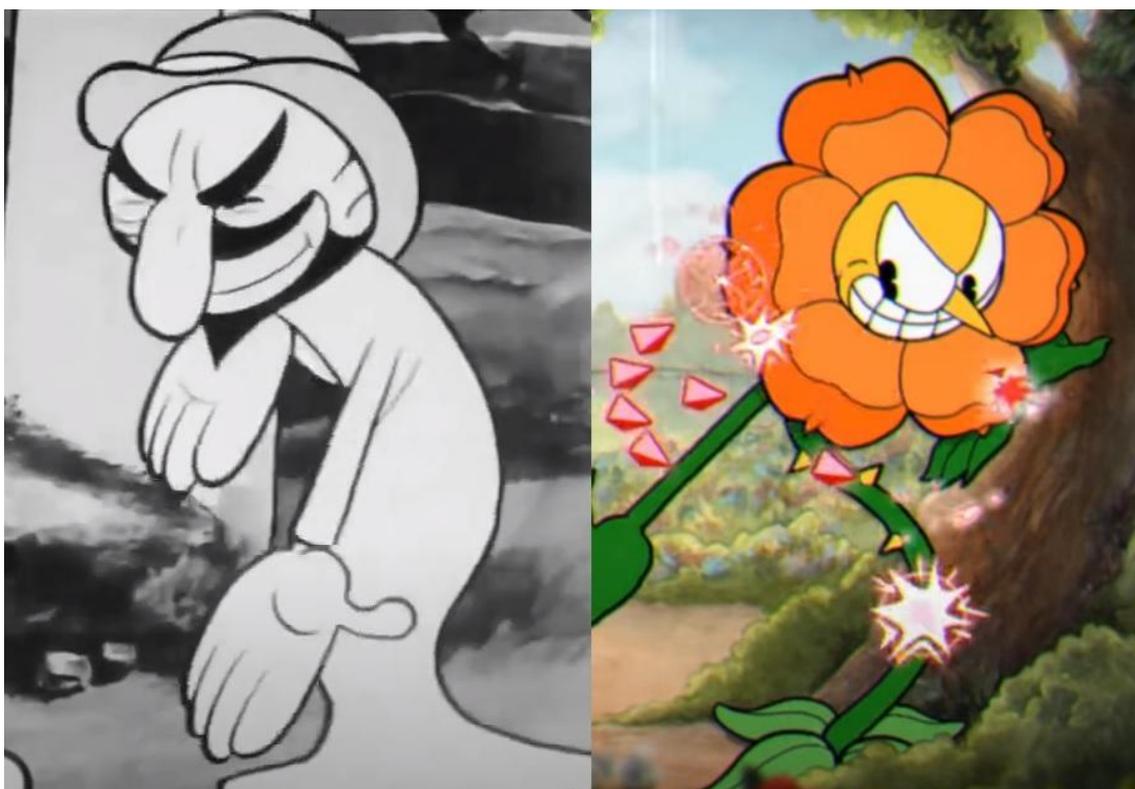
Os cenários que ficam no fundo das animações, em transparências, são todos pintados à mão, conferindo a característica que o estúdio desejava, a aparência de um filme como a *Branca de Neve e os Sete Anões* de 1937, da Disney (StudioMDHR, 2020, p. 37).

Figura 2: Cenário de *Ruse Of An Ooze*

Fonte: *The Art of Cuphead*, 2020, p. 37.

A cenoura Chauncey Chantenay é inspirada no personagem Pica-Pau de Walter Lantz e Ben Hardaway (StudioMDHR, 2020, p. 44). A dança de Cagney Carnation é influenciada pelo clássico *Swing You Sinners* de 1930, e até o próprio nome do personagem é relacionado ao ator e dançarino James Cagney (StudioMDHR, 2020, p. 64). Observemos abaixo o personagem do cemitério de *Swing You Sinners* (1930) ao lado de Cagney Carnation.

Figura 3: Dança de *Swing You Sinners* (1930) e *Cagney Carnation* (2020).



Fonte: montagem feita a partir de captura de tela da própria pesquisa.

Outro personagem com inspiração em pessoas é o King Dice, uma espécie de *showman* que, segundo os criadores, é uma mistura que vai desde Cab Calloway até o Coringa clássico do Batman (StudioMDHR, 2020, p. 202). No entanto, a referência que nos chama mais a atenção, pela semelhança, é com o galã da época, Clark Gable.

Figura 4: O ator Clark Gable e King Dice (2020).



Fonte: montagem feita a partir de captura de tela da própria pesquisa, usando a imagem de Clark Gable em um retrato da MGM para o filme de 1936 *Ciúmes* (Photo by Screen Archives/Getty Images).

O icônico bigode do ator faz com que o personagem se pareça tanto com ele, ao mesmo tempo em que resgata a estética da época. Cab Calloway é a outra referência para o personagem King Dice, inclusive o personagem dança de forma muito parecida com Calloway em sua apresentação. Cab Calloway foi um dos maiores cantores de jazz na era do *swing* e se apresentava regularmente no Harlem. Ele teve inúmeros sucessos desde a década de 1930, com destaque para *Minnie the Moocher*, que ficou no topo das paradas. O sucesso de vendas fez com que ele se tornasse o primeiro homem negro estadunidense a vender mais de um milhão de cópias de singles entre 1930 e 1940.

Figura 5: O cantor Cab Calloway.



Fonte: Medford Arts Center Website. Cab Calloway. Disponível em:
<https://www.medfordarts.com/cab-calloway.html>

Notamos a semelhança das roupas, dos dentes e do bigode.

Maja Moldenhauer, esposa de um dos produtores, foi responsável por desenhar e delinear os desenhos à mão nos acetatos. A técnica permitiu com que os desenhos tivessem pequenas diferenças e fez com que se parecessem com os feitos na época. Maja fez mais de 45 mil frames (StudioMDHR, 2020, p. 234).

Os desenhos delineados à mão foram pintados no computador e, posteriormente, animados rapidamente, utilizando técnicas que pudessem ser mais parecidas com as que se usavam em 1930. Ali e Caitlin, parte da equipe, conseguiram criar uma maneira de fazer a animação de forma caseira. “Ali teve a ideia de

construir um pedestal improvisado para o *frame* e, com a ajuda da pintora Caitlin Russell, tirou fotos em rápida sucessão enquanto ela era lentamente desenrolada com espetos de churrasco” (StudioMDHR, 2020, p. 241⁸).

Já em relação à música, a pesquisa empreendida a respeito do tema traz considerações importantes. Segundo Patricia Rose McKown Schuelke,

[...] as referências estilísticas na música de *Cuphead* carregam significados nostálgicos decorrentes do contexto social de sua criação, bem como da divulgação e utilização na cultura popular. Estas referências incluem traços musicais gerais de vários gêneros – texturas e estrutura de *big band* de jazz, orquestrações de bandas de música *ragtime* –, bem como citações de peças existentes. Estas dicas sonoras combinam-se com o visual para criar associações específicas para o jogador. [...] *Cuphead* é um exemplo importante da influência que a nostalgia nos videogames tem na percepção do seu público sobre o valor e os significados dos gêneros musicais históricos. Afirmo que estudar a música de *Cuphead* pode ajudar acadêmicos, criadores de videogames e jogadores a compreenderem melhor se e como os meios de comunicação social racistas do passado mantêm as suas associações racistas à medida que são remediados, bem como o legado destes meios de comunicação na consciência popular (Schuelke, 2022, p. 3-4⁹).

Afinal de contas, não é possível que percamos de vista o passado ao qual o jogo se adere e quais são as instâncias nostálgicas requeridas para a ativação do efeito estético. Schuelke, em dissertação intitulada *Nostalgia, Race, and The Music of Cuphead*, comenta o fato de estúdios de produtores brancos da década de ouro terem se apropriado da cultura e da arte negra estadunidense para construir seus impérios financeiros e como as imagens dessas animações não passavam, na maioria das vezes, de caricaturas que definiram todo um povo (2022, p. 13). Segundo o estudo, os produtores, por serem canadenses, expressaram gostar do estilo visual e sonoro da

⁸ Original: “However, Ali had the idea to construct a makeshift pedestal for the blueprint and, with the assistance of painter Caitlin Russell, took photos in rapid succession as it was slowly unrolled with barbecue skewers”.

⁹ Original: “the stylistic references in the music of **Cuphead** carry nostalgic meanings stemming from the social context of their creation as well as dissemination and use in popular culture. These references include general musical traits from several genres—textures and structure of big band jazz, band orchestrations of ragtime music—as well as quotations of extant pieces. These sonic cues combine with the visual to draw specific associations for the player. [...] **Cuphead** is an important example of the influence that nostalgia in videogames has on its audience’s perception of the value and meanings of historical musical genres. I contend that studying **Cuphead**’s music can help scholars, videogame developers, and players better understand whether and how past racist media retains its racist associations as it is remediated, as well as the legacy of this media in the popular consciousness”.

época e estudar o contexto histórico não era necessário para além do estudo dos aspectos que seriam elencados como nostálgicos.

Schuelke argumenta “que é preciso compreendermos o ‘racismo casual’ nos desenhos animados da década de 1930 para nos envolvermos plenamente com o estilo” (2022, p. 14¹⁰). Segundo a pesquisadora, a remediação do estilo de 1930 causou um impacto tão forte na crítica negra que era como se as circunstâncias culturais e sociais da época se atualizassem na comunidade do tempo presente. De forma bastante interessante, Schuelke aponta para o fato de que os artistas performáticos do passado estadunidense que praticavam a dança com *blackface* foram, aos poucos, substituídos por personagens caricatos e antropomórficos de 1930. As luvas, os movimentos corporais e todas as situações são caricatos e colocam as pessoas negras em situações em que são alvo de risos.

“A animação americana é, na verdade..., parte integrante das tradições iconográficas e performáticas contínuas do *blackface*. Mickey Mouse não é como um menestrel¹¹; ele é um menestrel” (Sammond, *Birth of an Industry*, p. 5-6) por causa da maneira como ele interpreta uma fantástica persona negra (Schuelke, 2022, p. 23).

As músicas utilizadas pelos cantores e dançarinos em *blackface* eram usadas livremente nas animações e filmes feitos posteriormente, o que causava certa sensação de retorno a um tempo passado, uma nostalgia, na plateia (Schuelke, 2022, p. 24). A princípio, cantores, como Cab Calloway e Louis Armstrong, apareciam como eles mesmos nas animações e, posteriormente, eram substituídos por figuras que poderiam ser utilizadas sem sua permissão. Estes personagens eram retratados como pessoas extremamente boêmias e que, quando não hiperssexualizadas, são violentas (Schuelke, 2022, p. 25). A respeito da música do jogo, segundo Schelke,

Maddigan usou *jazz típico de big bands* para os níveis de chefe, arranjos de *ragtime* para os níveis de *run-and-gun*¹² e uma mistura de

¹⁰ Original: “I argue that one needs to understand the “casual racism” in 1930s cartoons to fully engage with the style”.

¹¹ O menestrel da Idade Média cantava as músicas e contava histórias para as pessoas. Sua função foi se tornando a do cantor, com o passar do tempo. Nos Estados Unidos, depois da abolição da escravidão, esse nome denominava um tipo de evento chamado “Minstrel show”, que trazia artistas brancos pintados de carvão. Além da pintura, eles marcavam os lábios de forma exagerada de branco e usavam luvas brancas também para exagerar as características negras, e isso se chama *blackface*.

¹² Run-and-gun: gênero de jogo em que o jogador controla um personagem que atira e se esquia.

estilos para outras músicas do mundo. No processo de gravação, diferentes integrantes do conjunto improvisaram solos nas peças da *big band*, dando origem às diferentes versões da trilha sonora. As peças da *big band* geralmente seguem uma fórmula padrão de apresentar o tema/cabeça, solos e interlúdio onde a banda toca junta antes de mais solos e de uma reapresentação do tema seguida de uma coda ou *sting ending*¹³ [...]. Citações de canções apresentadas em desenhos animados da década de 1930 incluem *Minnie the Moocher*, de Cab Calloway. Estas peças citadas têm uma história própria de remediação e intertextualidade, já que muitas delas foram ouvidas não apenas em desenhos animados da década de 1930, mas em palcos de ópera, em álbuns de jazz, em longas-metragens e em outros contextos. Tudo isso cria uma teia de significado que a trilha sonora utiliza ao incluir essas músicas na partitura (Schuelke, 2022, p. 31-32¹⁴).

Ao fazer as considerações sobre a trilha sonora de *Cuphead*, é nas similaridades de King Dice com Cab Calloway que Schuelke encontra maior espaço para tecer seus comentários, pois, para a pesquisadora, é aqui que novamente o artista é retirado de seu corpo e de seu direito de não querer fazer parte da obra, se tornando um menestrel *blackface*, um instrumento para se ganhar dinheiro (Schuelke, 2022, p. 58).

A nostalgia, considerações finais

A respeito dos aspectos nostálgicos, Schuelke compreende que nem os criadores, nem os jogadores viveram o tempo remediado¹⁵ de *Cuphead*, portanto, a sensação de nostalgia não é ativada por memória de alvo real (2022, p. 18). Segundo a

¹³ *Sting ending*: concluir a peça na nota/ acorde fundamental da tonalidade e fazer um *fade out*.

¹⁴ Original: “Maddigan used big band jazz music for the boss levels, ragtime arrangements for the run-and-gun levels, and a mix of styles for other world music. In the recording process, different members of the ensemble improvised solos in the big band pieces, leading to the different versions on the soundtrack. The big band pieces generally follow a standard formula of stating the theme/head, solos, and interlude where the band plays together before more solos and a restatement of the head with coda or sting ending [...] Quotations of songs that were featured in 1930s cartoons include Cab Calloway’s *Minnie the Moocher*. These quoted pieces have their own history of remediation and intertextuality, as many of them were heard not just in 1930s cartoons, but on opera stages, in jazz albums, in feature films, and in other contexts. All of these create a web of meaning that the soundtrack draws on by including these musics in the score”.

¹⁵ O tempo remediado é um passado que é revivido por mídia. A remediação é, por exemplo, transformar a série de *Harry Potter* em forma de videogame. Para o processo, é preciso repensar em como abordar os aspectos do universo para que seja possível que a história se transforme em um jogo. Da mesma forma, no caso de *Cuphead*, a expectativa foi recuperar um tempo passado, ou seja, remediar tempo (e não apenas transpor mídia). Foi preciso remediar animações, estética e música da década de 1930 estadunidense para um videogame.

leitura que fizemos do artigo *Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia* (2018), de Péter Kristóf Makai, a nostalgia seria um sentimento mais ligado ao reacionarismo, uma fuga do tempo presente (2018, p. 3). Ao mesmo tempo, nostalgia também pode ser um sentimento relacionado à própria experiência individual do sujeito, e não ao cenário global que o cerca (Makai, 2018, p. 4).

De acordo com Charles Rosen, “durante a Renascença, a ruína foi apreciada por seu significado moral, por sua excentricidade e, também, por prestar testemunho de um passado sagrado” (2000, p. 146). Para o pesquisador, quando um artista cria uma obra, ele a entrega para o mundo, de maneira que ela deixa de lhe pertencer e se torna uma ruína, “em suma, o artista mais responsável é aquele que cria a obra tendo em vista sua inevitável ruína” (Rosen, 2000, p. 147). Portanto,

A obra não está elaborada com a finalidade de revelar diretamente a experiência do artista, como se ela fosse um telegrama, ou de substituir sua memória pela nossa: ela é estruturada de modo que seja preenchida por nossa experiência, como um veículo para os sentimentos de todos que a ouvem (Rosen, 2000, p. 148).

A leitura de uma obra já é uma recriação de uma ruína. No caso de *Cuphead*, compreendemos que a recuperação da estética da era de ouro é a tentativa de reestruturação de um formato que nunca foi estabilizado. A 1930 a ser recuperada foi constituída, na época, com colagens e apropriações de variadas ruínas da cultura da comunidade negra estadunidense. Assim, reelaborar a nostalgia dessa era de ouro estadunidense passa a ser um trabalho de utilização de “uma memória involuntária, uma recordação inconsciente” (ROSEN, 2000, p. 171). O problema não é tanto que a colagem aqui não seja coesa ou coerente com o período cronológico ao qual *Cuphead* se adere. A questão é a falta de conhecimento sobre como a constituição dessas ruínas se deu, condensando e formatando a estética da era de ouro sendo ainda parte do imaginário estético da animação e da música negra. É como se funcionasse conforme Michel de Certeau nos disse, “talvez a memória seja, aliás, apenas essa ‘rememoração’ ou chamamento pelo outro, cuja impressão se traçará como em sobrecarga sobre um corpo há muito tempo alterado já mais sem o saber” (Certeau, 2008, p. 165). É entristecedor pensar que isso ocorra porque “citar é dar realidade ao simulacro produzido por um poder, induzindo a crer que outros acreditem nele, mas sem fornecer

nenhum objeto crível” (Certeau, 2008, p. 291). Ou seja, a repetição de Cab Calloway despersonalizado, a utilização de menestréis em *blackface* humilhando toda uma comunidade e o roubo da cultura e da música feitos de forma desmedida foram transformados nessas animações de 1930 e citados à exaustão, passando a ser um simulacro, que é o que vemos hoje em *Cuphead*. Portanto, não vemos uma nostalgia da década de 1930, temos a sensação de nostalgia provocada graças ao simulacro da década de ouro simulada pelo jogo de forma sincrética. É esta crítica ao que chamamos de apagamento dos agenciamentos, que consolidam o que compreendemos por realidade sensível e que nos interessa como pesquisadores.

Referências:

BOGOST, Ian. Crítica de videogames comparativa. In: GOBIRA, Pablo; SANTAELLA, Lúcia (org.). **Jogos Digitais**: suas realidades lúdicas e múltiplas. LPF/ UEMG, 2021.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.

CHARTIER, Roger. Do livro à leitura. In: _____ (Org.). **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1996. p. 77-105.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. 2. ed. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

GOBIRA, Pablo. O uso dos jogos digitais para a literacia digital das artes digitais. In: GOBIRA, Pablo; SANTAELLA, Lúcia (org.). **Jogos Digitais**: suas realidades lúdicas e múltiplas. LPF/ UEMG, 2021.

GUIDO, Bruna Maria Alexandre; FARIA JUNIOR, Vitor Celso Melo de; SOUSA, Euller Augusto de; ANDRADE, Marina de Souza; MEDEIROS, Daiany de Lima; FECHINE, Mariana Quirino. 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 atuais. **XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2019, São Luís - MA. II: Comunicação Audiovisual. São Paulo: Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares, 2019. p. 1-12.

LEMOS, Adriana Falqueto. **Castlevania Symphony of the Night e a Invenção do gótico**. Tese (Doutorado em Letras) Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2018.

LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame**: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários [recurso eletrônico]. 1. ed. Vitória: Pedregulho, 2020.

LEMOS, Adriana Falqueto; VERMES, Viviana Mónica. De Piranesi a Castlevania: O Castelo Gótico Sob a Égide da Ruína Nostálgica. In: KNOLL, Graziela Frainer e LONDERO, Fabrício Tonetto (org.). **Upgrade**: jogos, entretenimento e cultura. 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021, v. 1, p. 190-212.

MAKAI, Péter Kristóf. Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. **Humanities**, v. 7, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/h7040123>. Acesso em 28 out. 2024.

ROSEN, Charles. **A Geração Romântica**. São Paulo: Edusp - Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

RUBIM, Rossanna dos Santos Santana. **Leitura literária e tecnologias de informação e comunicação**: um estudo de caso. Vitória, ES: Edifes, 2018.

SAMMOND, Nicholas. **Birth of an Industry**: Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation. Durham: Duke University Press, 2015.

SCHUELKE, Patricia. **Nostalgia, Race, and the Music of Cuphead**. Master's thesis, Bowling Green State University, 2022. Disponível em: http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1647626494164004 Acesso em: 16 jun. 2024.

STUDIOMDHR. **The Art of Cuphead**. US: Dark Horse Books, 2020.

Recebido: 02/07/2024

Aceito: 21/11/2024