

Cuphead, otro paradigma de lo retro en los videojuegos

Tanto la Historia como el Arte desarrollado a lo largo de nuestra existencia como especie están llenos de renacimientos, *revivals* y guiños melancólicos a un pasado que consideramos mejor que nuestro propio presente, donde lo sublime ya fue creado por otras manos más excelsas que las nuestras y donde creemos que la creatividad alcanzó su máximo esplendor. Aunque nada más lejos de la realidad, es sólo un reflejo del miedo que sentimos al paso del tiempo y a la desaparición de nuestra existencia material (Papa, 2011).

Revivir ese pasado en cierta medida nos hace felices, ya que recordar viejas batallas nos hacen olvidar las dificultades del presente. Nos hace dibujar una sonrisa melancólica en nuestro rostro al sentir de nuevo los recuerdos que golpean nuestra mente, como si de una secuencia fotográfica se tratase. El arte del videojuego es uno de los paradigmas más actuales para sentir esas vivencias pasadas. Existen cientos de obras que bien de forma visual o bien de forma jugable nos hacen sentir de nuevo en esa juventud ya casi olvidada, en esas sensaciones de tarde de domingo frente a una pantalla combatiendo contra malvados alienígenas que planean conquistar la Tierra.

No son pocas las empresas y desarrolladoras que actualmente tienen grandes beneficios con esa recuperación de lo clásico, de una nueva ola de lo *retro* como lo denomina el sector, no sólo recuperando las obras que hace ya treinta años triunfaban en los escaparates de tiendas de juguetes y electrónica, sino también de recrear una vez más las propias máquinas que un día estuvieron en millones de hogares y salones recreativos. Ejemplos como las versiones “mini” de las exitosas NES y SNES de la marca japonesa Nintendo, han vuelto a vender millones de unidades a sus fans de los 80, que ahora con más de treinta

años y siendo un poco más adultos, pueden revivir las sensaciones que tuvieron de pequeños (Hernandez, 2018). Diametralmente a este mundo más comercial y lucrativo, se presenta toda una comunidad de artistas de nueva generación que pretenden crear juegos que recuperen esa esencia diluida en el tiempo. Éstos, que normalmente son conformados por pequeños grupos creativos multidisciplinares de no más de una veintena de personas, suelen poseer limitaciones monetarias para sus diferentes proyectos, recurriendo en muchos casos a la financiación colectiva mediante plataformas como *Kickstarter* (Ruiz, 2017).

Sus desarrollos compositivos suelen recuperar antiguas formas de hacer las cosas más sencillas y manuales, con un estilo en donde predomina lo artesano, y que marca la diferencia con otros equipos con mayor poder adquisitivo o patrocinados por las grandes marcas de la industria.

Este es el caso del estudio de videojuegos independiente Studio MDHR, fundado en Toronto (Canadá) en 2010 por los hermanos Jared y Chad Moldenhauer. Tras unos difíciles comienzos por diversos problemas de financiación, donde tuvieron que llegar al extremo de rehipotecar sus casas (Gilyadov, 2017), en la actualidad cuentan con un equipo de 20 personas. Su primera obra video lúdica *Cuphead* (2017), se categoriza dentro de los *run and gun*,[\[1\]](#) género que toma referencias jugables de la era de los salones *arcade* o máquinas recreativas que se popularizaron en los años 70 y que tuvieron su gran esplendor durante los años 80 del siglo pasado (Kent, 2016).

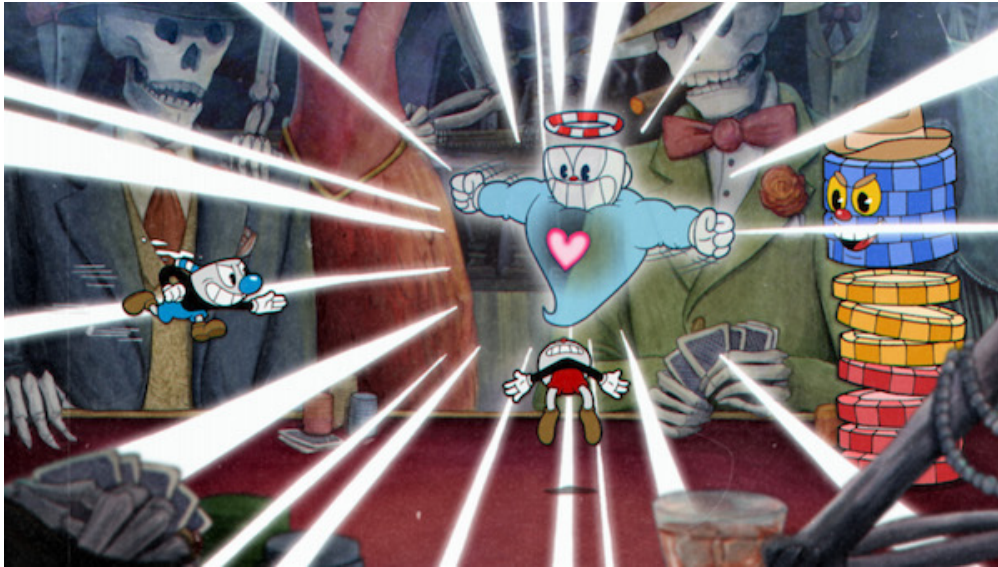


Fig.1. Captura de Cuphead y Mugman combatiendo contra Chips Bettigan

Así lo demuestra su faceta jugable, donde los jugadores toman el papel de los personajes Cuphead y Mugman, en un juego de desplazamiento lateral bidimensional dominado por disparos y saltos entre plataformas para derrotar enemigos y jefes finales, en su periplo para restituir la deuda contraída en el casino del Diablo tras una partida de dados. Según sus creadores el juego bebe directamente de otras obras video lúdicas:

Hemos pasado una cantidad loca de tiempo ajustando pequeños detalles como hitboxes, movimiento de pantalla, equilibrio de armas y tiempo de respuesta de entrada para garantizar que Cuphead se juegue tan bien como parece. Algunos de los juegos que influyeron en nuestras elecciones de diseño son: Gunstar Heroes (1993), Contra III (1992), Contra Hard Corps (1994), Super Mario World (1990), Street Fighter III (1997), Mega Man (1987) y la serie Thunderforce (1983). (Studio MDHR, 2017).

Este satisfactorio estilo de juego interactivo, recupera de nuevo la popularidad que se diluyó en el tiempo por los cambios de gusto en el público *target* de los actuales videojuegos. Sin embargo, esta nueva revisión del género no ha

estado exenta de polémica por su cruda y elevada dificultad (Villagrasa, 2019), debido a que los cánones actuales de la industria tienden a simplificar los comandos, y dulcificar su complejidad para hacer más sencillo el paso del jugador por los mundos ludo ficcionales propuestos (Planells, 2015).

Pero si por algo destaca la obra de los canadienses, por encima de otras de sus características, es en su aspecto visual y sonoro. Y no sólo por lo que se plasma en pantalla, sino también por lo relacionado durante todo el proceso creativo de la obra final. Sus imágenes son un recuerdo vivo e interactivo de los *cartoon* o caricaturas animadas de los años 30, de estudios y compañías de renombre como Fleischer Studios (1921) o Walt Disney Productions (1923) entre otros, tal y como indican:

[...] se necesita una gran cantidad de trabajo para llevar la estética de 1930 a Cuphead en la forma más auténtica posible. Estamos fuertemente inspirados por los estudios clásicos Fleischer Studios y la animación dibujada a mano de Disney, pero aún nos adentramos en otros estudios clásicos en busca de inspiración: ComiColor, Van Beuren, Columbia Pictures, Copley Pictures y más. (Studio MDHR, 2017)

Sin ir más lejos, el personaje principal Cuphead, está inspirado en un secundario de los que aparecen en el corto de animación japonés titulado *Evil Mickey attacks Japan* (1936), que sirvió como propaganda militar durante la Segunda Guerra Mundial (Youtube, 2017). Los guiños a otras obras como *Betty Boop* (1930) o el corto *Steamboat Willie* (1928) también están presentes a lo largo de toda la aventura como fuente de inspiración.



Fig.2. Captura de Cuphead y Mugman combatiendo contra Cala María

En la actualidad la mayoría de los desarrolladores crean los entornos y los personajes con complejos programas informáticos de modelado 3D, que requieren de unas capacidades técnicas muy específicas y especializadas para su manejo, con costosos recursos informáticos para su realización. Studio MDHR en esta oda a un tiempo pasado, optó por una solución mucho más simple pero no por ello menos elaborada. Para ello optaron por la animación tradicional, creando dibujos a mano con carboncillo y creando las diferentes transiciones de movimiento sobre células de acetato reales para cada fotograma de sus personajes y enemigos (Fig. 3). Asimismo, los artistas del estudio pretendieron emular en algunas de estas animaciones la técnica de la rotoscopia, que también fue utilizada en la época de los años 30 para películas animadas como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) de Walt Disney (Ruiz, 2019).



Fig.3. Proceso de animación para la creación de un enemigo del videojuego

Todo ello se combina sobre los escenarios, también en dos dimensiones, creados mediante la técnica de la acuarela, que posteriormente se digitalizan para la composición final. Aunque en un principio barajaron la posibilidad de colorear y entintar todo de forma digital, finalmente optaron por realizarlo con materiales físicos reales para evitar perder la sensación auténtica y la plasticidad de haberse realizado a mano (Fig. 4). Los efectos visuales finales complementan y aglutinan el conjunto, simulando los defectos producidos por el deterioro mecánico de los celuloides de película, como rayas, manchas o grano en la imagen (Peckham, 2016).



Fig.4. Proceso de creación de bocetos y escenarios para el videojuego

Los videojuegos, como buenas obras del arte audiovisual, no estarían completos si no existiese el sonido. *Cuphead* destaca en este apartado tanto por unos excelentes efectos sonoros que recuerdan a los tonos onomatopéyicos de los filmes de animación de antaño, como por su excelsa banda sonora creada por el compositor Kristofer Maddigan grabada en vivo (Studio MDHR, 2019):

La banda sonora de Cuphead está compuesta completamente por grabaciones de jazz originales, compuestas por el talentoso Kris Maddigan, y grabadas en vivo en el estudio. Hay más de dos horas y media de música totalmente compuesta y escrita específicamente para Cuphead. ¡Hemos utilizado una gran banda de 13 piezas, un conjunto de ragtime de 10 piezas, un pianista solista, cantantes y un par de sorpresas!

Sabíamos desde el principio que para hacer de Cuphead una experiencia auténtica, la banda sonora requeriría la misma atención al detalle que las imágenes. Se realizó una investigación excepcional, no solo para obtener los estilos musicales adecuados para la época, sino también para garantizar que cada melodía estuviera repleta de suficiente emoción para complementar el juego perfectamente (Studio MDHR, 2017).

Toda esta combinación de elementos creativos hace que sus creadores entreguen un billete al jugador para un doble viaje al pasado: uno más reciente mediante los controles y jugabilidad, evocando a ese mundo *arcade* o al principio de la era de las consolas domésticas; otro audiovisual a través del buen hacer de la animación tradicional, recordando esos dinámicos dibujos de principios del siglo pasado con sus vistosas particularidades, que en las producciones actuales

están casi perdido debido al auge de la llamativa animación 3D.

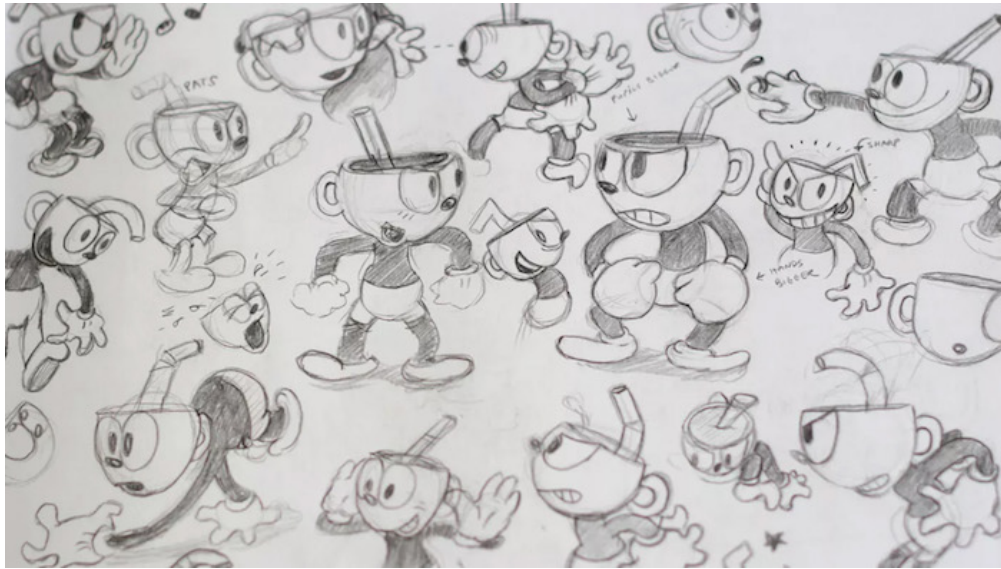


Fig.5. Bocetos conceptuales previos a la animación del personaje Cuphead

El videojuego va consolidándose poco a poco como un verdadero arte de nuestro siglo, sin necesidad de ser validado por parte de las instituciones más tradicionales para constituirse como tal. Gracias al buen hacer de los diferentes artistas que componen los equipos creativos para la creación de éstas tecnológicas obras artísticas, la pervivencia, transmisión y difusión de las artes tradicionales puede ser mucho más rápida e impactante que por otros medios ya consolidados como museos o galerías, para las nuevas generaciones digitales venideras (Ruiz, 2015).

Esta novedosa tendencia generada por el arte digital del videojuego, está realizando que instituciones tradicionales comiencen a reconocer la calidad de estas obras y el trabajo que ellas conllevan. *Cuphead* ha sido galardonado en varias ocasiones, siendo los más destacables los obtenidos en 2017 en los Game Awards como mejor dirección de arte y mejor juego independiente, y en 2018 en los BAFTA (la British Academy of Film and Television Arts) a la mejor banda sonora (BAFTA,

2018).

Esta visión analizada de Studio MDHR, es solo uno de otros tantos ejemplos que demuestran cómo el universo del Arte está en constante evolución, y cómo las formas anteriores perviven en nuevas composiciones que marcarán el camino a seguir para crear futuras experiencias artísticas.

[\[1\]](#) Son aquellos videojuegos donde el jugador toma el papel de un personaje, máquina o nave que debe disparar continuamente a los enemigos u obstáculos en pantalla para conseguir la mayor puntuación posible, defender un puesto o superar las diferentes fases o escenas para continuar la historia.