

## RELAÇÕES ENTRE NOSTALGIA DIGITAL E ANALÓGICA NOS JOGOS DE TERROR CONTEMPORÂNEOS: O CASO DE MURDER HOUSE (2020)

Pedro Azevedo Raia de Siqueira<sup>1</sup>  
[pedrobahiarai@gmail.com](mailto:pedrobahiarai@gmail.com)

### Resumo

O presente projeto se propõe a investigar o retorno de estéticas digitais e analógicas do passado na indústria de jogos de terror independentes. Tomando como base conceitos como tecnostalgia (CAMPOPIANO, 2014; VAN DER HEIJDEN, 2015) e os estudos de nostalgia de diferentes autores (GARDA, 2013; NIEMEYER, 2014; ROZENKRANTZ, 2016; SCHREY, 2014), pretende-se apontar e explicar a relação entre as duas principais tendências no mercado dos jogos de terror independentes: o PS1 Horror (jogos modernos que se apropriam da estética do PlayStation1) e o VHS Horror (que se apropriam da estética analógica do VHS), assim como a relação híbrida entre digital e analógico existente neste meio. A partir da análise do jogo Murder House (2020), pretende-se demonstrar que a nostalgia analógica e a nostalgia digital se encontram em pé de igualdade no mundo contemporâneo.

54

**Palavras-chave:** Nostalgia; Tecnostalgia; Nostalgia Digital; Jogos Eletrônicos; Retromania; Analógico; Digital.

### 1. Introdução

A nostalgia está em todo o lugar. Redes sociais estão repletas de imagens com filtros que emulam tecnologias antigas<sup>2</sup>, os grandes sucessos da música internacional constantemente reutilizam sons de décadas passadas<sup>3</sup>, quando acessamos algum serviço de streaming ou vamos ao cinema somos bombardeados por refilmagens e sequências de

---

<sup>1</sup> Trabalho orientado por: Talitha Ferraz ([talitha.ferraz@espm.br](mailto:talitha.ferraz@espm.br)).

<sup>2</sup> Disponível em <https://www.cosmo.ph/lifestyle/instagram-filters-film-camera-effect-a1213-20210224> acesso: 10 de setembro de 2022.

<sup>3</sup> Disponível em <https://www.bbc.com/news/newsbeat-52109397> acesso: 10 de setembro de 2022.

propriedades intelectuais dos anos 1980 e 1990<sup>4</sup>, e narrativas ambientadas em um passado que ainda está na memória são cada vez mais recorrentes no entretenimento<sup>5</sup>.

Essa “retromania” (o interesse pelo passado recente) (REYNOLDS, 2011) se manifesta em diferentes mídias: videogames, filmes, séries, músicas e livros cada vez mais incorporam a nostalgia como elemento estético e narrativo principal. Diversas obras e pesquisas já foram realizadas abordando a questão da crescente onda de nostalgia que tem dominado o meio midiático em geral (FISHER, 2014; GOULART RIBEIRO, 2018; NIEMEYER, 2014; REYNOLDS, 2011), de modo a pensar como o passado é reutilizado, rearticulado e representado no presente através de tratamentos estéticos de imagens, estruturas narrativas e apostas de mercado.

No âmbito da estética, os estudos sobre nostalgia parecem focar na reincorporação de elementos analógicos dentro do contexto digital: filtros da rede social Instagram emulando a textura de Super8 ou grão de película são o foco de estudos de autores como van der Heijden (2015), e autores importantes do estudo de arqueologia das mídias apontam o interesse crescente pela incorporação de elementos analógicos dentro do mundo das artes visuais (ELSAESSER, 2018).

Enquanto a questão da reincorporação e emulação do analógico dentro do contexto digital é certamente relevante, parece haver uma escassez de estudos que analisam o já existente interesse por imagens em 8 e 16-bits, polígonos da era dos primeiros gráficos tridimensionais e computação gráfica antiga em geral. Acompanhando o meio dos jogos eletrônicos, é possível observar a crescente incorporação de elementos estéticos que remetem a jogos antigos. A desenvolvedora New Blood Interactive se tornou famosa por criar jogos que incorporam gráficos e jogabilidade remetentes aos FPSs (First Person Shooters / “atiradores em primeira pessoa”) dos anos 90<sup>6</sup>, a mais nova onda dentro do mundo dos jogos independentes de terror é a incorporação de gráficos remetentes à era do PlayStation 1<sup>7</sup>, e jogos modernos extremamente populares como Undertale e Deltarune

---

<sup>4</sup> Disponível em <https://www.radiotimes.com/movies/hollywood-sequels-remakes/> acesso: 10 de setembro de 2022.

<sup>5</sup> Disponível em <https://filmschoolrejects.com/pop-culture-obsessed-with-1980s/> acesso: 10 de setembro de 2022.

<sup>6</sup> Disponível em <https://www.inverse.com/gaming/boomer-shooter-definition-origin> acesso: 10 de setembro de 2022.

<sup>7</sup> Disponível em <https://www.nme.com/features/gaming-features/the-resurgence-of-the-ps1-horror-game-3076237> acesso: 10 de setembro de 2022.

incorporam gráficos que remetem a consoles como o Super Nintendo com seus gráficos 16-bits<sup>8</sup>.

Essas incorporações estéticas são claramente manifestações de tecnostalgia, definidas por Campopiano (2014) como o interesse por tecnologias antigas e estéticas que remetem a tecnologias obsoletas. Mas em oposição à maioria dos objetos de estudos sobre o tema, os exemplos citados não são tentativas de emulação ou saudade de elementos de uma era pré-digital, mas sim uma saudade de um antigo digital que fez parte do dia a dia de muitas pessoas que cresceram durante os anos 80 e 90.

Apesar da história dos computadores como conhecemos começar nos anos 1940 no contexto da Segunda Guerra Mundial, é ao longo dos anos 80 que eles se tornam disponíveis para um público mais amplo. Com o advento de computadores pessoais e de interfaces gráficas que facilitam a interação do usuário com a máquina, a cultura computacional saiu do mundo corporativo e começou a se espalhar entre as pessoas comuns (CAMPBELL-KELLY et al. 2014). A popularidade dos computadores pessoais, por sua vez, abriu caminho para a popularização de jogos eletrônicos. Gráficos 8 e 16-bits dominaram as décadas de 1980 e 1990, e hoje possuem uma clara associação com o passado dos videogames. Por conta disso, vêm sendo utilizados cada vez mais com a intenção de evocar esse passado digital (GARDA, 2014).

O início das tecnologias digitais já faz parte do passado, e conseqüentemente já são objetos de nostalgia e memória. Gráficos de jogos do final do século XX já são tão nostálgicos para a geração atual quanto super8 ou polaroides. É necessário agora avaliar também o digital como uma fonte de tecnostalgia.

Manifestações de nostalgia pelo antigo digital costumam aparecer em meios essencialmente digitais, sendo o mais comum os videogames. O presente projeto se propõe a analisar especificamente o universo dos jogos de terror independentes, onde é possível identificar duas tendências tecnostálgicas principais: a incorporação de gráficos “à moda retrô”, especialmente do PlayStation1; e a incorporação de filtros que remetem à era do VHS. Muitas vezes essas duas estéticas se cruzam e se complementam neste meio, onde podemos identificar jogos que se tornam um híbrido de nostalgia analógica-digital.

Uma desenvolvedora que se destaca por conta deste hibridismo é a Puppet Combo, que abraça como modelo estético principal dois marcos de diferentes mídias de terror: os

---

<sup>8</sup> Disponível em <https://deliriumnerd.com/2017/01/23/games-undertale/> acesso: 10 de setembro de 2022.

gráficos digitais da era do PS1, console que popularizou os jogos de terror com títulos como Resident Evil (1996) e Silent Hill (1999); e a apresentação visual e narrativa dos filmes de terror (especialmente os slashers) dos anos 80, a era das locadoras e dos VHS.

A partir da análise descritiva dos elementos estéticos, tecnológicos e interativos do jogo Murder House, desenvolvido pela Puppet Combo em 2020, e da familiarização com diferentes artigos que tratam da temática do retorno da estética de PS1 e o sucesso do VHS Horror no meio dos jogos de terror independentes, serão contextualizados os principais pontos de referência do passado que se manifestam no jogo da desenvolvedora, apontando como os diferentes elementos tecnostálgicos analógicos e digitais são utilizados por ela. Dessa maneira, pretende-se explorar a relação entre o analógico e o digital no meio dos jogos de terror independentes, e demonstrar que o digital já é uma fonte de nostalgia tão potente quanto o analógico, se encontrando em posição de igualdade como parte da memória cultural.

## 2. Metodologia

A metodologia principal do projeto é baseada na análise descritiva dos elementos gráficos presentes nos objetos de estudo escolhido, comparando-os com jogos e filmes equivalentes aos períodos que buscam emular e contextualizando as características tecnológicas e de consumo dos períodos aos quais fazem referência.

As fontes primárias de dados serão os videogames da Puppet Combo, que utilizam referências antigas tanto digitais como analógicas para a construção de suas obras.

Como complemento serão selecionados artigos, sites e notícias que discorrem sobre os jogos selecionados e sobre a tendência contemporânea de emulação de gráficos de quinta geração e a apropriação da estética VHS para o meio dos videogames. Quando possível, entrevistas ou depoimentos dos desenvolvedores também serão usados como fontes. Os artigos e notícias serão selecionados a partir das palavras-chave “ps1 graphics”, “ps1 horror”, “vhs horror”, “resurgence”, “renaissance”, “low-poly”, “demodisc”, “retro”, “vintage”. Sites como Kotaku, GamesRadar+ e Destructoid terão prioridade como fonte dos artigos sobre jogos novos em estética. Como se trata de um fenômeno mais recente, o período de tempo de publicação dos artigos e notícias será entre 2018 e 2022.

A partir dos dados coletados das fontes citadas acima, será observado como os elementos técnicos e estéticos presentes nas obras selecionadas se relacionam com os

conceitos abordados no levantamento bibliográfico, tendo em vista as noções de tecnostalgia e nostalgia pelo digital e pelo analógico. A análise das obras partirá da percepção acerca do modo como as construções estéticas e as apostas no uso de gráficos ligados diretamente aos videogames dos anos 90 e aos filmes de terror da era do VHS dos anos 80, assim como as diferentes formas de mediação entre jogador/jogo (o aparato onde o jogo é jogado e como se dá a interação entre jogador e jogo) podem estar relacionadas com dinâmicas nostalgizantes em algumas produções contemporâneas, a exemplo dos jogos que darão base a este estudo.

### 3. Puppet Combo e os Filmes Slasher

Puppet Combo é uma desenvolvedora estadunidense de jogos independentes de terror criada por Benedetto Cocuzza em 2012. Segundo Cocuzza, o que despertou seu desejo em começar a desenvolver jogos foi imaginar como seriam videogames ambientados em uma narrativa slasher<sup>9</sup>. Desde então, este se tornou seu principal nicho de atuação, com títulos como *Power Drill Massacre* (2015), *Nun Massacre* (2018) e *Murder House* (2020) se inspirando fortemente em histórias estereotípicas deste subgênero do terror.

Segundo Jim Harper (2004) os filmes slashers têm seu surgimento na década de 70 e suas origens nos splatters e gialli italianos, mas é na década de 80 que o gênero se populariza definitivamente com personagens que entram para a cultura pop como Jason Vorhees e Freddy Krueger. Adam Rockoff afirma que o slasher é caracterizado principalmente pela arma de atuação do assassino: um objeto cortante/penetrante como uma faca ou uma serra (2002, p. 7), e a narrativa normalmente envolve “[...] um maníaco com uma faca massacrando horivelmente um grupo de adolescentes bonitos de diferentes maneiras” (p.5, tradução nossa).

Os jogos da Puppet Combo seguem essa mesma estrutura narrativa, colocando o jogador no papel de uma possível vítima que precisa encontrar uma maneira de escapar do assassino para sobreviver, uma estrutura típica dos filmes de terror chamada de “monster in the house” (SNYDER, 2007, p. 2). Nesta estrutura, o “monstro” (que pode ser realmente um monstro, um assassino ou simplesmente o antagonista da narrativa) possui uma área

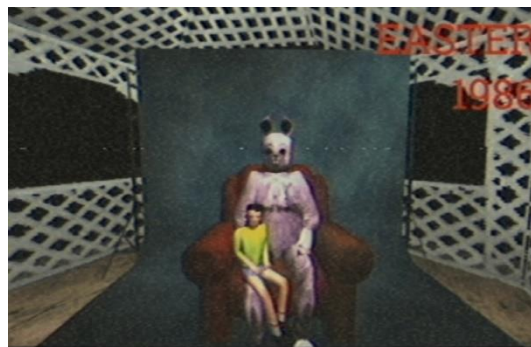
---

<sup>9</sup>Entrevista com o desenvolvedor disponível em <https://bloody-disgusting.com/interviews/3639670/interview-love-slashers-vhs-survival-horror-fuels-work-developer-puppet-combo/>, acesso 20 de outubro de 2022

determinada de atuação (a “casa” presente no nome dado à estrutura por Snyder) que os protagonistas precisam evitar ou da qual eles precisam escapar para sobreviver.

*Murder House* em específico também se relaciona com os slashers dos anos 80 na escolha do seu assassino. Após o sucesso de *Halloween* (John Carpenter, 1978) muitos filmes do gênero incorporaram em sua narrativa algum feriado ou data comemorativa<sup>10</sup>: *Réveillon Maldito* (Emmett Alston, 1980), *Dia dos Namorados Macabro* (George Mihalka, 1981), *Feliz Aniversário Para Mim* (J. Lee Thompson, 1981), *Natal Sangrento* (Charles E. Sellier Jr., 1984), e é claro, a franquia *Sexta-Feira 13*, são apenas alguns exemplos. Assim, a escolha de ter como antagonista uma pessoa fantasiada como coelho da Páscoa fortalece a ligação do jogo com o gênero.

**Figura 01:** Cena de abertura do jogo *Murder House* (2020). É possível notar a utilização de filtros que emulam a granulação e o barulho das fitas VHS, a ambientação que se dá na década de 80, e o assassino em sua fantasia de coelho da Páscoa.



Fonte: BloodyDigusting.<sup>11</sup>

Além da relação narrativa com os filmes de terror, os jogos da desenvolvedora também adotam uma estética que ficou conhecida no mundo dos videogames como “VHS Horror”<sup>12</sup>. Muitos jogos independentes modernos incorporam essa estética como uma maneira de criar uma associação com o universo do cinema de terror, já que o VHS é um marco para o gênero, que viu um crescimento na década de 80 por conta das locadoras de vídeo. Companhias como a Blockbuster permitiram que o terror chegasse com mais

<sup>10</sup> *Halloween* não foi o primeiro filme slasher relacionado a um feriado. Temos exemplos anteriores como os natalinos *Noite de Sombras*, *Noite de Sangue* (Theodore Gershuny, 1972) e *Noite do Terror* (Bob Clark, 1974), mas foi o sucesso comercial de *Halloween* que deu o pontapé inicial para a onda de slashers ligados a feriados ou datas marcantes (Holiday Horror, 2021).

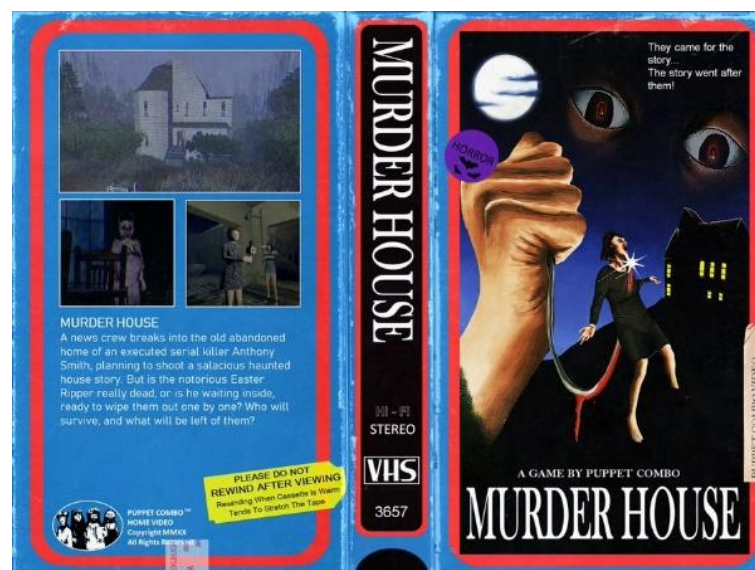
<sup>11</sup> Artigo discutindo o jogo disponível em <https://bloody-disgusting.com/video-games/3638659/puppet-combo-returns-babysitter-bloodbath-successor-murder-house/>, acesso 29 de outubro de 2022.

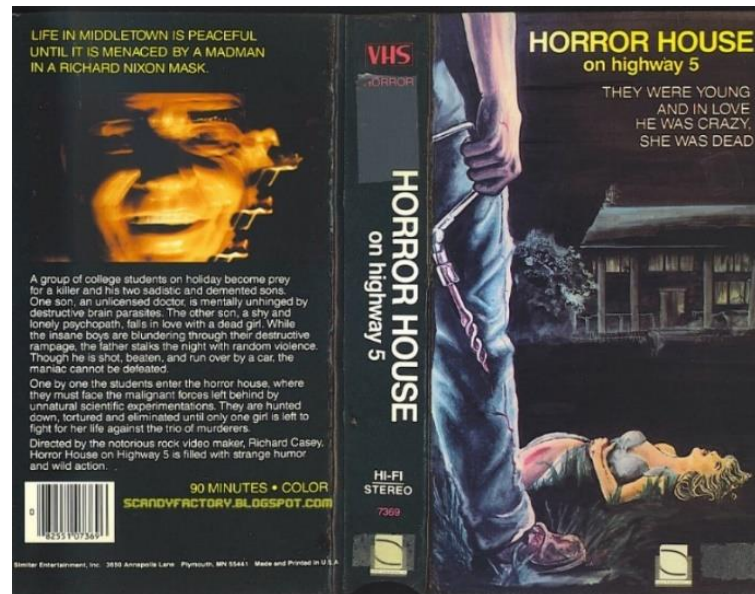
<sup>12</sup> Disponível em <https://killscreen.com/previously/articles/vhs-horror/>, acesso 29 de outubro de 2022

facilidade nas casas, já que agora o gênero não dependia mais apenas das salas de cinema ou da programação de canais de televisão. Os filmes poderiam ir direto para as fitas (direct-to-video) e atingir um público relativamente grande sem a necessidade de aprovação de grandes estúdios, que na maioria das vezes não estavam dispostos a correr riscos em relação ao que é mostrado em tela.

A relação dos jogos da Puppet Combo com o VHS vai da incorporação de falhas típicas do formato durante a gameplay (a partir da aplicação de filtros que emulam o chiado e outras características do meio) até as capas dos jogos (que normalmente existem apenas no contexto digital), que emulam o escaneamento de uma capa de VHS antiga, incorporando elementos característicos de fitas de terror da década de 80 nas ilustrações, no design e nas taglines características do gênero.

**Figura 02, 03:** Capa de VHS criada para o jogo *Murder House* (2020) (acima) e VHS do filme *Horror House on Highway Five* (1985), de Richard Casey (abaixo).





Fonte: Twitter da Puppet Combo, RetroDaze.

Além do filtro padrão VHS, *Murder House* possui opções de personalização que permitem emular outras tecnologias como 16mm e “rental” (um VHS com mais ruído e qualidade de imagem mais deteriorada), além da combinação com uma segunda camada de filtragem que emula diferentes aparelhos de reprodução, como uma televisão de tubo (CRT) ou um projetor. Assim, o jogo permite mesclar formatos e suportes que não estão diretamente relacionados (como, por exemplo, 16mm com uma tela CRT), mas que fazem parte de uma ideia de passado por conta de seu atual estado de obsolescência.

61

#### 4. Puppet Compo e o PlayStation 1

Outra tecnologia que se relaciona diretamente com os jogos da Puppet Combo é o PlayStation1. Lançado no Japão em 1994 e no resto do mundo em 1995, o console desenvolvido pela Sony faz parte da quinta geração de videogames ao lado do Sega Saturn e do Nintendo 64. Trata-se da geração que deu início à predominância dos jogos 3D no mercado<sup>13</sup>: graças aos avanços tecnológicos, foi facilitado o desenvolvimento de ambientes tridimensionais dentro do universo dos videogames, o que levou a exploração de novas formas de desenvolver jogos eletrônicos.

<sup>13</sup> Predominância porque alguns jogos tridimensionais já existiam em consoles anteriores à quinta geração, que apenas normalizou e intensificou sua produção após o sucesso de *Super Mario 64* (1996, Nintendo 64) e *Crash Bandicoot* (1996, PS1). Disponível em <https://apps.lib.umich.edu/online-exhibits/exhibits/show/cvga-disassembled/gamegen5#:~:text=The%20fifth%20generation%20era%20of,PlayStation%2C%20and%20the%20Nintendo%2064,> acesso 2 de março de 2023.



O PlayStation1, especificamente, é bastante lembrado por seus jogos que revolucionaram o universo do terror. Títulos como *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999), que se tornaram franquias de sucesso, foram extremamente importantes para o desenvolvimento e estabelecimento do subgênero conhecido como “survival horror”<sup>14</sup>, inspirando diferentes jogos tanto para o PS1 quanto para outros consoles de quinta geração por toda a década de noventa e início dos anos 2000.

Os jogos da Puppet Combo incorporam gráficos propositalmente similares aos do PlayStation1, adotando inclusive falhas típicas do console como o “wobble” dos gráficos e o “texture warping” causado pela ausência de um z-buffer em seu hardware<sup>15</sup>. No caso de *Murder House*, há também uma relação direta com o catálogo de “survival horror” do console, se aproximando a jogos como *Resident Evil* e *Silent Hill* na apresentação e na jogabilidade. O jogo da desenvolvedora é apresentado em terceira pessoa e o personagem é controlado a partir de “tank controls”<sup>16</sup>, duas características típicas do gênero durante a década de 90.

---

<sup>14</sup> A história do “survival horror” começa muito antes do PS1, passando por títulos como *Haunted House* (1982, Atari), *Sweet Home* (1989, Famicom), *Alone in the Dark* (1992, MS-DOS) e *Clock Tower* (1995, Super Famicom), mas é com *Resident Evil* (e diferentes títulos do PS1) que o subgênero se estabelece como parte do mainstream da indústria de jogos (além disso, o termo “survival horror” surge como uma estratégia de marketing para promover as vendas de *Resident Evil*). Mais informações sobre a história do “survival horror” em <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>, acesso 3 de março de 2023.

<sup>15</sup> Mais detalhes técnicos sobre as características tecnológicas do PlayStation 1 disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=x8TO-nrUtSI>, acesso 20 de novembro de 2022.

<sup>16</sup> Tank controls (algo como “controle de tanque”) é uma forma de controlar o personagem extremamente comum no início dos jogos 3D em terceira pessoa. Trata-se basicamente de um sistema de controles em que se controla o movimento relativo ao personagem, e não ao posicionamento da câmera. Dessa forma, se o personagem está virado de frente para a “câmera”, apertar a seta para cima do controle o moverá para mais próximo da câmera, enquanto em um sistema de controles moderno, apertar a seta para cima o moveria em direção oposta à câmera.

**Figuras 04, 05:** O “texture warping” em *Murder House* (esquerda) busca emular uma característica das limitações de Hardware do PS1 (direita) que resultava em texturas distorcidas (linhas que deveriam ser retas se tornando não retas, por exemplo) de acordo com a posição da câmera virtual do jogo.<sup>17</sup>



Fonte: YouTube.

**Figura 06, 07:** *Silent Hill* (esquerda) e *Murder House* (direita).



Fonte: Google Images

Mais similaridades também são encontradas nas configurações dos controles, com ações posicionadas em botões de maneira similar aos jogos de PS1 (controles que podem ser vistos como “obsoletos” nos dias de hoje), e nas telas de carregamento, uma necessidade tecnológica nos jogos dos anos 90 que é adotada como uma escolha estética no jogo da desenvolvedora<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Um exemplo mais claro de texture warping pode ser visto no vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=9Cw3K49Fffc>, acesso 22 de novembro de 2022.

<sup>18</sup> As telas de carregamento em jogos como o primeiro *Resident Evil* eram uma necessidade tecnológica. Essas telas interrompiam o fluxo do jogo para que o hardware pudesse carregar uma nova área que o jogador estava adentrando. O jogo da Puppet Combo, desenvolvido na Unity (uma plataforma moderna de desenvolvimento de jogos), não precisa usar telas de carregamento para carregar novas áreas, já que as novas tecnologias permitem que esse carregamento seja praticamente instantâneo (ou dinâmico, de acordo com a proximidade do jogador a um “gatilho” para ativar a área em questão), mas adota-as mesmo assim para se ligar esteticamente aos jogos de PlayStation1.

**Figuras 08, 09:** Jogos de Survival Horror dos anos 90 como *Resident Evil* (1996) utilizavam “loading screens” (telas de carregamento) toda vez que o jogador trocava de sala (esquerda). Essas animações eram utilizadas para que o sistema pudesse carregar o novo cenário, uma maneira criativa de mascarar uma limitação tecnológica do PS1. *Murder House*, por sua vez, utiliza as mesmas telas de carregamento que tais jogos dos anos 90 (direita). A diferença é que tal escolha não se dá por uma necessidade tecnológica, mas sim uma decisão que conecta esteticamente o jogo ao catálogo do PlayStation1.



Fonte: DreadXP<sup>19</sup>

Outro aspecto interessante são os formatos disponibilizados para os jogos da Puppet Combo. Além da possibilidade de adquiri-los de maneira virtual (através da internet), a desenvolvedora permite que alguns títulos de seu catálogo sejam comprados em formato físico, em caixas que se assemelham em design às embalagens de jogos de PS1. Isto pode ser visto como um exemplo do anseio pela fisicalidade das mídias que Campopiano (2014) e Van der Heijden (2015) apontam como uma das características (ou sintomas) da tecnostalgia, o desejo pela experiência física, tátil, em um mundo cada vez mais virtual. Por conta do aumento da velocidade de banda larga e de internet, o consumo de videogames se dá majoritariamente sem o suporte de uma mídia física nos dias de hoje<sup>20</sup>, e a relação entre jogador e jogo é mediada apenas a partir de uma tela de computador. A adoção de embalagens reais remete a práticas de consumo da história passada dos videogames, uma mediada por embalagens táteis e palpáveis, não limitada à virtualidade do digital.

<sup>19</sup> Disponível em <https://www.dreadxp.com/editorial/pathways-to-ruin-the-masterful-design-of-resident-evil-doors/>, acesso 20 de fevereiro de 2023.

<sup>20</sup> Disponível em <https://www.gameopedia.com/decline-of-physical-games/#:~:text=Why%20Have%20Physical%20Game%20Sales,making%20large%20game%20downloads%20viable,> acesso 16 de março de 2023.

**Figuras 10, 11:** Imagens das embalagens dos jogos da Puppet Combo em formato físico (esquerda) e diferentes variações da embalagem de *Resident Evil 2* (1998) (direita).



Fonte: Puppet Combo Merch Store, Reddit

## 5. Conclusão: A Nostalgia e a Tecnostalgia em *Murder House* (2020)

Como apontado acima, *Murder House* (assim como os outros jogos da Puppet Combo) adota elementos tanto digitais quanto analógicos em sua estética, incorporando inclusive “defeitos” típicos dos dois meios em sua forma, como os gráficos poligonais e o ruído típico das fitas VHS. Trata-se de uma abordagem claramente tecnostálgica, em que características negativas de determinada tecnologia pretérita são vistas no presente como um positivo que adiciona certa valorização nostálgica à obra (ROZENKRANTZ, 2016, p. 45). Controles obsoletos, “defeitos” gráficos e limitações tecnológicas são propositalmente buscadas dentro do contexto de muitos jogos retrô<sup>21</sup>, que se beneficiam da nostalgia para atingir certo nível de sucesso comercial<sup>22</sup>.

Segundo Matt Boyer (2019), esta abordagem é natural da evolução dos videogames como uma forma de arte, e algo que vem acontecendo à medida que a indústria de jogos eletrônicos se estabelece como uma grande força cultural. Conforme os videogames se tornam uma forma de arte validada como indústria, diversos jogos se tornam autorreflexivos, explorando o passado e a história do meio. É algo esperado, já que muitos daqueles que cresceram com os primeiros jogos eletrônicos se tornaram desenvolvedores, e conseqüentemente buscam inspiração nos jogos de sua juventude para desenvolverem

<sup>21</sup> Existem pacotes disponíveis para Unity (uma famosa plataforma de desenvolvimento de jogos, utilizada pela Puppet Combo e diversas outras desenvolvedoras) que emulam os gráficos e as limitações do PlayStation1, e podem ser baixados por qualquer um que tenha o interesse em desenvolver jogos que adotem a estética retrô do PS1. Disponível em <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/psxeffects-132368>, acesso 27 de fevereiro de 2023.

<sup>22</sup> Uma característica do que Goulart Ribeiro chama de mercado da nostalgia (2018, p.1)

seus próprios videogames (GARDA, 2014, p. 2). O que torna *Murder House* e os jogos da Puppet Combo em geral mais interessantes, porém, é que a autorreflexão não se limita ao escopo dos videogames. Na realidade, a desenvolvedora se propõe a explorar o passado do Terror como gênero, englobando duas grandes maneiras em que se manifestou no final do século XX: os filmes slashers dos anos 80 e os jogos de “survival horror” da década de 90.

A adoção dessas duas estéticas (uma analógica, outra digital) torna os jogos da desenvolvedora um curioso exemplo de hibridismo tecnostálgico. Obras como *Murder House* exprimem um igual sentimento de nostalgia por tecnologias tanto digitais quanto analógicas, mesclando simultaneamente elementos dos diferentes meios. Estamos jogando um videogame que se assemelha muito em jogabilidade aos jogos de terror dos anos 90, com gráficos típicos do PS1, controles de tanque e câmeras fixas em terceira pessoa. Ao mesmo tempo, nos deparamos com elementos diretamente ligados à era do VHS, com frases como “please adjust tracking for best picture quality” sugerindo que o jogador está interagindo com um VCR<sup>23</sup>, a interface do menu que se assemelha a uma capa de fita de vídeo e filtros característicos do VHS sendo constantemente utilizados.

Digital e analógico convivem de maneira simultânea no universo da Puppet Combo, que funciona como um pastiche do horror do final do século XX, não buscando reconstruir o passado de maneira fiel, “histórica”, mas incorporando diferentes elementos ligados ao universo do terror para criar uma ideia mais fluida de passado, mais ligado a memórias do que a uma noção de historicidade. A Puppet Combo é uma desenvolvedora que está, assim como muitos artistas “hauntológicos” apontados por Fisher (2014), interessada nas possibilidades perdidas e não exploradas do passado: ela não se propõe apenas a reconstruir jogos “no estilo” do PS1, mas sim a pensar como o passado teria sido se os jogos de PS1 tivessem incorporado elementos de filmes slashers, brincando com a mistura entre o digital e o analógico, cinema e videogame, e criando uma ideia de passado a partir da

---

<sup>23</sup> Trata-se de um tipo de mensagem comum em fitas de vídeo de meados dos anos 80, lembrando o espectador de que deve ajustar o “tracking” de seu VCR para um melhor qualidade de imagem (essas mensagens eram mais comuns antes da padronização do auto-tracking nos anos 90). A frase presente no início de *Murder House* é originária especificamente das fitas de VHS da distribuidora Media Home Entertainment Inc., companhia especializada em home video criada pelo produtor e diretor Charles Band, conhecido por produzir clássicos do terror da era das locadoras como *A Criatura que Veio do Além* (1986), *Bonecas Macabras* (1987) e a série de filmes *Bonecos da Morte*. Mais sobre “tracking” disponível em <https://southtree.com/blogs/artifact/tape-tracking-what-is-it-how-does-it-work>, e mais sobre bumpers de fitas de VHS disponível em [https://company-bumpers.fandom.com/wiki/VCR\\_Tracking\\_Reminder\\_Bumpers](https://company-bumpers.fandom.com/wiki/VCR_Tracking_Reminder_Bumpers), acesso 10 de março de 2023.

mescla de diferentes estéticas tecnológicas sem relação direta entre si, mas ligadas por um fluido período temporal de coexistência.

A relação com o passado é a principal característica da desenvolvedora, que orgulhosamente descreve seu trabalho como inspirado em filmes de terror de VHS dos anos 80 e em jogos de sobrevivência “low-poly” (com baixa taxa de polígonos). A adoção dessas estéticas é um atrativo claro para aqueles que cresceram na era das locadoras e do PlayStation1, alugando videogames e fitas de vídeo em Blockbusters e estabelecimentos locais. Muitas vezes, porém, tal elemento nostálgico não é atrativo apenas para essa faixa demográfica, mas também para gerações que nem sequer cresceram com essas tecnologias ou práticas de consumo.

Segundo Boyer, a geração z e os millenials relatam certa afinidade por períodos anteriores a seus nascimentos, nutrindo um desejo por um passado que não foi realmente experimentado, mas conhecido a partir da mediação de diferentes mídias. Os jogos da Puppet Combo, de uma forma ou de outra, acabam adotando esse duplo papel, em que é atrativo por sua relação com o passado ao mesmo tempo que media o contato de novas gerações com estéticas e tecnologias obsoletas, funcionando como um veículo novo que introduz o passado para novos públicos.

Tomando como base a análise descritiva realizada ao longo do artigo, é possível identificar em *Murder House* características daquilo que Svetlana Boym chama de nostalgia reflexiva. Segundo a autora (2001), a nostalgia reflexiva não tenta recuperar e reconstruir o passado. Ela o questiona, abraçando as ambivalências do anseio humano e as contradições da modernidade, focando no processo de lembrança e na distância entre o momento presente e o objeto de nostalgia, e se manifestando de maneira melancólica e até mesmo irônica, ligada à memória coletiva e individual.

Incorporando os conceitos de nostalgia reflexiva de Boym, Van der Heijden coloca as estéticas falso-vintage como tecnostalgia reflexiva, afirmando que ela se mostra como “[...] histórica e materialmente mais flexível em sua performance ou reencenação da aparência da tecnologia midiática do passado” (2015, p. 115, tradução nossa). É exatamente o que podemos observar em *Murder House*: uma espécie de pastiche nostálgico que não recria perfeitamente o passado, mas mistura duas tecnologias distintas (o VHS e PlayStation1) para criar um passado que nunca realmente existiu. Somos apresentados a uma estética falso-vintage do terror do final do século XX, situado em uma época em que analógico e

digital coexistiam de maneira quase harmoniosa, possibilitando diferentes experiências dentro do gênero do horror que, no mundo contemporâneo, foram combinadas em uma só no universo dos jogos da Puppet Combo.

### Referências

- BOYER, Matt. **Video Games & Nostalgia: An Intertwined Relationship**. Game Developer, 2019. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/design/video-games-nostalgia-an-intertwined-relationship>. Acesso 17 de novembro de 2022.
- BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. 1. ed. Nova York, EUA: Basic Books, 2001. 444 p.
- CAMPBELL-KELLY, Martin; ASPRAY, William; ENSMINGER, Nathan; YOST, Jeffrey R. **Computer: A History of the Information Machine**. 3. ed. Boulder, CO: Westview Press, 2014.
- CAMPOPIANO, John. **Memory, Temporality, & Manifestations of Our Tech-nostalgia**. Preservation, Digital Technology & Culture, [S. l.], ano 2014, v. 43, n. 3, p. 75-85, 1 jul. 2014.
- ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. 1. ed. São Paulo: Edições Sesc, 2018.
- FISHER, Mark. **Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures**. 1. ed. Croydon: Zero books, 2014.
- GARDA, Maria B. **Nostalgia in Retro Game Design**. DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, ano 2014.
- GOULART RIBEIRO, A. P. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. E-Compós, Brasília, ano 2018, v. 21, n. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.1491>
- HARPER, Jim. **Legacy of Blood: A Comprehensive Guide to Slasher Movies**. 1. ed. Manchester: Headpress/Critical Vision, 2004.
- HOLIDAY HORROR**. In: ELI Roth's History of Horror. Direção de Kurt Sayenga. Estados Unidos: AMC, 2021, 42 min, son., color. Temporada 3, episódio 5. Série exibida pela ABC+. Acesso em: 13 fev. 2023.
- NIEMEYER, Katharina. **Media and Nostalgia: Yearning for the past, present and future**. 1. ed. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.
- REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past**. 1. ed. Londres: Faber and Faber, 2011.
- ROCKOFF, Adam. **Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986**. Jefferson, EUA: McFarland & Company, 2002.
- ROZENKRANTZ, Jonathan. **Analogue Video in the Age of Retrospectacle: Aesthetics, Technology, Subculture**. Alphaville: Journal of Film and Screen Media, Winter 2016, n. 12, p. 39-58.
- SNYDER, BLAKE. **Save the Cat! Goes to the Movies: The Screenwriter's Guide to Every Story Ever Told**. 1 ed. Saline, MI: McNaughton & Gunn, 2007.
- VAN DER HEIJDEN, Tim. **Technostalgia of the present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies**. NECSUS. European Journal of Media Studies, ano 2014, v. 4, n. 3, p. 103-121, 16 nov. 2015.