

# Os *beats* dos *bits*: *games*, Ficção Científica e música eletrônica nos anos de 1970 e 1980

Beats of bits: Games, Sci-Fi, and electronic music in the 1970s and 1980s

Letícia Perani<sup>1</sup>  
Fátima Regis<sup>2</sup>

## RESUMO

Este artigo busca investigar o fenômeno das músicas sobre jogos eletrônicos, lançadas primordialmente entre o final dos anos de 1970 e o início dos anos de 1980. Nossa hipótese é que há uma conexão entre *games*, e a produção de Ficção Científica (FC) e de música eletrônica (ou influenciada por esse estilo), que compartilham dos mesmos contextos culturais, assimilando possibilidades de usos e acoplagens com a nascente tecnologia da interação humano-computador, assim como as questões que surgem a partir de sua introdução em nosso cotidiano. Para tanto, investigaremos três canções com temática *gamer*, em termos de suas *sonoridades*, *visualidades* e *letras*, para descobrir como são retratadas essas conexões entre música, FC e *games*.

**Palavras-chave:** *games*, música, Ficção Científica, história da mídia.

## ABSTRACT

This paper intends to investigate game themed music, a phenomenon of the late 1970s to the early 1980s. Our hypothesis is that there is a connection between games, Sci-Fi, and electronic music (or music that has electronic influences), sharing the same cultural context, and assimilating uses and possible functions of the newborn Human-Computer Interaction technologies, thus developing questions on the impact of these technologies in our daily lives. Therefore we shall investigate three game themed songs, using the categories of *sounds*, *visuals*, and *lyrics*, to scrutinize how the connections between games, Sci-Fi, and music are portrayed in these songs.

**Keywords:** games, music, Sci-Fi, media history.

<sup>1</sup> Universidade Federal de Juiz de Fora. Instituto de Artes e Design, Campus Universitário, Bairro Martelos, 36036-330, Juiz de Fora, MG, Brasil. E-mail: leticia.perani@uff.edu.br

<sup>2</sup> Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rua São Francisco Xavier, 524, Bloco F, sala 10121, Pavilhão João Lyra Filho, Maracanã, 20550-900, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: fatimaregisoliveira@gmail.com

## Introdução

Em 1978, o mercado musical foi tomado de surpresa pelo lançamento do primeiro álbum da banda japonesa *Yellow Magic Orchestra*. Nesse disco, homônimo, o grupo explorou a musicalidade dos sons eletrônicos que emergiam na música *pop* daquele período; segundo Sá (2003, p. 5-6), o ano anterior ao surgimento de *YMO* foi um marco na história da música eletrônica, devido aos lançamentos de *I Feel Love*, produzido por Giorgio Moroder para a voz da diva disco Donna Summers, *Flash Light*, do grupo de *soul-funk* Parliament, e do álbum *Trans-Express Europe*, dos pioneiros Kraftwerk. Porém, o que definitivamente diferenciou o som da *Yellow Magic Orchestra* dos clássicos anteriores da música eletrônica era o uso de efeitos sonoros advindos de um meio de comunicação que começava a ganhar destaque naquele final de década: o *videogame*, especialmente em sua vertente de jogos de fliperama (*arcade*)<sup>3</sup>. Concomitantemente à popularização da música eletrônica na cultura *pop*, os fliperamas viviam sua época de maior notoriedade nos países desenvolvidos, atraindo milhões de novos jogadores – segundo Eddy,

*O final dos anos 1970 marcou o início da era de ouro das máquinas de fliperama, durante a qual alguns dos jogos mais rentáveis e interessantes foram criados. Assim que sistemas mais poderosos e gráficos a cores se tornaram possíveis, o mercado passou a prestar atenção [nos games]. Todo mundo queria experimentar essa nova forma de entretenimento. Jogos de fliperama começaram a aparecer em todo o mundo. As primeiras casas de fliperama foram abertas, fornecendo locais específicos para jogar videogames operados com moedas, e para se sociabilizar com amigos (Eddy, 2012, tradução nossa).*

Os fliperamas não apenas agiam como divulgadores e/ou semeadores dessa nova forma de entretenimento digital, mas também da nascente cultura computacional que tomava forma nesse período – sob os auspícios das correntes contraculturais que floresciam especialmente no estado norte-americano da Califórnia, e com a invenção

do *microchip*, que barateou os custos e tornou a produção mais simples, os computadores pessoais começavam a penetrar o mercado doméstico, e uma das principais facetas dessa “revolução” foram os *games*, que eram criados por aficionados em laboratórios, empresas e garagens dos EUA, Europa e Japão (ver Perani, 2012).

Refletindo essa crescente popularização dos jogos eletrônicos, durante a era de ouro dos *arcades*, que compreende o período entre 1978 e 1984 (Eddy, 2012), foram criadas diversas músicas que tinham os *games* como tema. Em um breve esforço de pesquisa em sites como *Discogs*<sup>4</sup>, *Youtube* e *Google*, utilizando-nos de palavras-chave como *arcade*, *games*, *video game*, ou de traduções desses termos para diversas línguas, como *computerspiel*, *videojuego* ou *Игра* (*igra*, “jogo” em diversas línguas eslavas), chegamos a um total de 106 músicas, compostas em gêneros variados como *disco* (e suas variações como *space* ou *italo disco*), *electro*, *punk rock*, *funk*, *synthpop/new wave*, *jazz*, *rockabilly* e *dub*. Essas produções foram realizadas em 13 países, em ordem cronológica de primeira aparição: Japão, Nova Zelândia, Austrália, Reino Unido, Holanda, Itália, Alemanha, Jamaica, França, Brasil, Canadá, Venezuela e Finlândia. A maioria dessas músicas foi lançada como *single*, não obtendo muita expressão na época do seu lançamento, caindo, posteriormente, na obscuridade, mas algumas composições atingiram certo sucesso comercial na época; *Pac-Man Fever*, um *rock-pop* lançado em 1982 pela dupla estadunidense Buckner e Garcia, chegou ao número nove da *Billboard Hot 100*, ganhou versões em línguas locais de países como Alemanha Ocidental e Finlândia, e entrou na trilha sonora internacional da telenovela brasileira *O Homem Proibido* (Rede Globo, 1982). No Brasil, as produções locais de música sobre jogos eletrônicos atingiram também certa notoriedade: *Transas & Caretas* foi gravada pelo grupo brega Trio Los Angeles para a abertura da novela homônima (Rede Globo, 1984); o *synthpop* *Videogame*, lançado pelo grupo Roupas Nova em 1983, foi a base do tema de abertura do extinto telejornal *Jornal da Manchete* durante toda a sua existência, entre 1983 a 1999; a banda *new wave* Azul 29 emplacou *Video-Game* na trilha sonora do filme *Bete Balanço* (1984).

Mesmo com tanta diversidade de origens e estilos, as músicas que retrataram a era de ouro dos fliperamas não possuíam tanta variedade de temas: futurismo, tecnofobia

<sup>3</sup> Os *arcades*, que se tornaram mais conhecidos no Brasil com a denominação *fliperama*, são a evolução eletrônica dos antigos dispositivos de entretenimento encontrados em parques de diversão; em termos estritamente computacionais, o termo se refere a máquinas dedicadas (ou seja, usadas de forma exclusiva) para jogos, desenvolvidas para o uso em ambientes públicos.

<sup>4</sup> Site que pretende ser uma database de todos os lançamentos musicais do mundo, acessado pelo endereço <http://www.discogs.com/>

e o consumo ativo do meio eram os tópicos mais desenvolvidos pelos compositores, com especial destaque para as menções a *Space Invaders* (Taito, 1978), um fliperama no qual o jogador deve enfrentar alienígenas que tentam invadir o nosso planeta, atirando com seu canhão *laser*. *Space Invaders* foi o jogo mais observado em nossa breve exploração, com 13 títulos de músicas fazendo menções diretas ao *game* espacial; *Space Invaders* recebeu o dobro de citações a *Pac-Man* (Nanco, 1979), outro popular *arcade*, no qual o *gamer* deve comandar um simpático personagem, com o formato de uma bola amarela, por um desafiante labirinto, comendo pílulas de energia disponíveis ao longo dos caminhos da tela, e fugindo de fantasmas. Em comum aos dois jogos citados, podemos observar, com certa clareza, a influência de temas, cenários e questões presentes em obras de Ficção Científica (FC).

A FC surgiu no século XIX a partir do forte imaginário tecnológico deslanchado pela Revolução Industrial<sup>5</sup>. Enquanto gênero de literatura popular, a FC se difundiu na esteira da revolução das *pulp magazines*<sup>6</sup> na década de 1880, assim como seus coirmãos: fantasia, horror, faroeste e policial. Apesar de ter sido contemplada com uma revista própria em 1926, a *Amazing Stories*, a ficção científica nunca atingiu níveis altos de popularidade ou reconhecimento literário, tornando-se um produto de nicho<sup>7</sup>. Em torno da *Amazing Stories*, e outras publicações posteriores, a partir da década de 1930, a ficção científica produziu uma subcultura própria, envolvendo escritores, editores, leitores e críticos. As histórias compartilhavam temas, cenários, jargões e estilos de linguagem específicos. Clute e Nicholls explicam que “o gênero parecia manter-se isolado do mundo externo, para o qual seus códigos eram quase indecifráveis” (1995, p. 312).

Embora restrita a grupos específicos, ao longo do século XX, a FC se difundiu no imaginário do senso comum sobretudo por seus temas futuristas: robôs, computadores, naves espaciais, alienígenas, mutantes e outros. À primeira vista, a FC pode parecer um gênero ingênuo, dedicado a meras especulações tecnicistas sobre os impactos do desenvolvimento tecnocientífico na sociedade. Um olhar mais acurado, no entanto, observa que a FC não trata

apenas de futuro e tecnologia. Mais do que um gênero cultuado pelos tecnófilos, a FC é múltipla em seus temas e abordagens. Estudiosos demonstram que algumas obras de FC são verdadeiras empreitadas filosóficas em busca de problematizar as articulações entre homem, tecnologia e mundo (Bukatman, 1999; Hayles, 1999; Regis, 2002); como exemplo, podemos citar que escritores de FC como Robert Silverberg e Ray Bradbury frequentemente situam suas histórias em ambientes futuristas ou alienígenas apenas como cenários de fundo para discutir densas questões contemporâneas de ética, raça, política e ecologia. Para Csicsery-Ronay Jr,

*Os artistas da FC desempenharam um papel importante ao articular algumas das tendências mais poderosas que moldaram as consciências políticas e culturais da sua época. De forma proeminente em relação a outros gêneros literários, a FC imaginou as possibilidades de transformações históricas radicais, resultantes da introdução de inovações tecnológicas à vida social (2009, p. 362, tradução nossa).*

Portanto, a popularização do computador e dos jogos eletrônicos nas décadas de 1970-1980 representava a concretização de ideias e ícones futuristas, trazendo a FC para o centro da cena, já que “os jogos eletrônicos pareciam confirmar a noção de que a cultura estava se tornando científico-ficcional, com suas mecânicas de jogo fornecendo uma experiência que ressoa com o tipo de cibercorporificação descrito nos romances de William Gibson” (Krzywinska e Maccallum-Stewart, 2009, p. 353, tradução nossa); e a apropriação de temáticas e estilos da FC em outras esferas culturais, como em músicas com elementos eletrônicos, nos parece ter sido uma forma de assimilar possibilidades de usos e acoplagens com as tecnologias nascentes, assim como as demais questões subjetivas suscitadas pelas interações homem-computador.

Como exposto acima, no caso de nosso estudo, observamos nas músicas com temáticas *gamers* uma prevalência de visões futuristas e tecnofóbicas – como exemplo, podemos citar a preocupação com o vício em

<sup>5</sup> *Frankenstein* (1817), de Mary Shelley, é considerada a primeira obra de FC, por utilizar conhecimentos científicos para produzir um ser artificial (Clute e Nicholls, 1995; Asimov, 1984).

<sup>6</sup> As *pulp magazines* são revistas impressas em papel econômico, confeccionado a partir de um tratamento químico dado à polpa de madeira (*wood pulp*), com formato de 25x18cm. Além dos inovadores processos químicos de tratamento de papel, as *pulp* se beneficiaram de estratégias econômicas como as técnicas de produção e distribuição em massa e o aumento do espaço publicitário que permitiram o barateamento e a conseqüente popularização das revistas no final do século XIX.

<sup>7</sup> Direcionados a públicos específicos, os gêneros literários foram tratados como popularescos: obras com narrativas simples e temas facilmente identificáveis por ícones e significados pré-determinados e repetitivos, em contraposição à literatura *mainstream*.

jogos eletrônicos, que aparecem de forma metafórica (*Pac-Man fever*, a “febre por Pac-Man” do título da canção de Buckner & Garcia) ou agressivamente literal (o pré-refrão “He’s hooked, he’s hooked/His brain is cooked”<sup>8</sup>, de *Space Invaders*, um *disco/funk* lançado pelo DJ estadunidense Uncle Vic em 1980). Conforme nos lembra Kirkpatrick (2014), ao refletir sobre os discursos sobre *games* em revistas especializadas do Reino Unido nos anos de 1980, os jogos eletrônicos lutavam nessa época para se livrar do estigma de que as atividades de computação em geral eram viciantes; porém, o pesquisador britânico destaca que

*Os games e o ato de jogá-los não se apresentam muito como ‘atividades normais de lazer’, mas sim como ‘normais em sua anormalidade’ [...] Visto dessa forma, o jogar é um jogo em si, e, de acordo com as suas regras, certas construções discursivas do anormal (‘viciante’, ‘maluco’) acabam por constituir um novo normal (Kirkpatrick, 2014, p. 2, tradução nossa).*

A predominância desses temas (futuro e medo dessa nova tecnologia) nas músicas sobre *games* parece derivar da mesma relação entre o surgimento das citações em obras de FC produzidas a partir do surgimento da música eletrônica e da popularização dos videogames e computadores, uma vez que esses são qualificados de forma extremamente negativa nas histórias de FC. Estudiosos do gênero (Asimov, 1984; Clute e Nicholls, 1995) são unânimes em declarar que, nas histórias de FC, enquanto as abordagens sobre robôs e andróides são multifacetadas – ou seja, as histórias podem ser otimistas ou pessimistas – as abordagens sobre computadores são majoritariamente sombrias; a mesma visão que parece ser compartilhada por boa parte dos compositores que se aventuraram a descrever a era de ouro dos *arcades*. Como esclarece Asimov:

*Se os robôs sempre foram encarados com simpatia pela ficção científica contemporânea, já não se pode dizer o mesmo dos computadores. Grande parte das obras desse tipo descreve o horror, o tédio ou a desumanização de um mundo controlado por máquinas inteligentes (1985, p. 175).*

Uma outra explicação viável sobre os motivos para a rejeição aos computadores é oferecida por Regis (2012, p. 164):

*É possível projetar sentimentos nas figuras de robôs e andróides com corpos antropomórficos, capazes de realizar gestos e demonstrar feições faciais. É fácil imaginar que robôs – feitos à imagem de humanos e cachorrinhos – possam se tornar companheiros. Mas é difícil imaginar que o computador – com suas formas retilíneas e inexpressivas – símbolo de frieza e razão, possa sentir empatia pelos humanos.*

Dessa forma, investigaremos neste texto as possíveis relações dos videogames em seu início com a popularização da música eletrônica (ou das canções inspiradas por esse gênero musical) nos anos de 1970/1980, e as ligações desses dois formatos de entretenimento com a FC. Ao analisarmos canções com elementos eletrônicos que possuam os *games* como tema, buscaremos demonstrar que a música eletrônica do final dos anos 1970/início dos anos 1980 compartilha temáticas (futurismo e tecnofobia) que são inerentes às culturas do *game* e da FC – acreditamos que, quando voltamos o nosso olhar para canções que, por exemplo, têm como tema *Space Invaders*, um jogo inspirado por clássicos da FC como o primeiro filme da trilogia *Star Wars* e por “A Guerra dos Mundos”, de H.G. Wells (cf. Loguidice e Barton, 2009; Donovan, 2010), percebemos que esse *crossover* entre música, cultura digital e FC não se realizou por mero acaso, já que essas três instâncias operariam dentro de certas lógicas comuns, e essas características podem se refletir nas canções com essas temáticas, pois

*Os prazeres proporcionados pela música popular massiva, os valores, gostos e afetos que ela comunica, em geral, estão relacionados com “estórias” que elas contam sobre os consumidores potenciais dos diversos gêneros que compõem o cenário do consumo musical na cultura contemporânea (Janotti Jr., 2003, p. 36).*

Dessa forma, para darmos conta de uma aproximação entre três formas de entretenimento – música, *games* e FC – que parecem, à primeira vista, ser tão diferentes entre si, adotaremos uma postura metodológica que procurará desvelar possíveis redes de *relações* entre os temas abordados a partir de uma observação empírica e descrição da recorrência de temas, características materiais e contextos que compõem nosso objeto de estudo (as músicas *gamers*); para tanto, buscamos inspiração em Gumbrecht (1999), que propõe um método de pesquisa de história da mídia

<sup>8</sup> Em uma tradução livre para o português, “Ele está viciado, ele está viciado/Seu cérebro derreteu”.

baseado na *observação empírica da recorrência*, ou seja, a identificação de temas e interesses comuns que aparecem nas fontes históricas consultadas. Desse modo, não buscaremos interpretar o que as canções nos apresentam, mas sim pensar nas conexões e nas redes materiais e cognitivas que perpassam e possuem influência nos nossos objetos; a abordagem que realizamos aqui se pretende *relacional*, seja ao pensar nos processos e questões inerentes aos usos dos meios ou de seus produtos, seja ao estudar sua materialidade constituinte – e aqui nossa abordagem nos parece ter graus de conexão com conceitos e teorias de várias escolas do pensamento comunicacional contemporâneo, como as teorias de mídia alemãs, os *software/platform studies*, as diversas ramificações da Escola de Toronto, os estudos de artemídia e de entretenimento musical, os *game studies*, a sociologia dos textos, os estudos cognitivos, a teoria ator-rede, entre outros. Dessa forma, realizaremos uma análise empírica desse objeto de estudo, a partir de três conjuntos de elementos pesquisados:

- (a) *Sonoridade*: estilo musical; uso de *samples* de jogos eletrônicos e/ou efeitos sonoros que lembrem sons usados em *games*; quantidade de batidas por minuto (BPM)<sup>9</sup>; instrumentos utilizados; harmonias vocais e/ou uso de *vocoder*<sup>10</sup>. Escolhemos o detalhamento desses elementos seguindo a sugestão de Butler (2003, p. 6), de que o uso de sintetizadores, baterias eletrônicas, sequenciadores e samplers são características que definem a produção de música eletrônica, e que se tornaram cada vez mais comuns na música popular – assim, esses elementos sonoros que escolhemos descrever em nosso conjunto de análise fazem parte da *materialidade* da música eletrônica e/ou de produções musicais influenciadas por esse estilo;
- (b) *Visualidade*: como os clipes musicais das músicas selecionadas retratam os temas discutidos neste trabalho em seus elementos visuais. Para tanto, buscamos selecionar, dentre as 106 músicas encontradas na primeira etapa da pesquisa, aquelas que possuem clipes e/ou alguma forma de divulgação audiovisual;
- (c) *Letras*: ao que elas se referem e descrevem, tanto de forma direta quanto metaforicamente.

Para essa análise, escolhemos três músicas que possuem os *games* como tema, dentre as canções de maior divulgação e/ou sucesso comercial: “Computer Games”, lançada em 1979 pelo grupo neozelandês Mi-Sex, e que chegou ao número 61 da *Billboard Hot Dance Club Songs* e ao primeiro lugar das paradas australianas; “Space Invaders” (1979), produzida pela dupla australiana Player One, atingindo o número três das paradas da Austrália; e, como representante da produção nacional sobre o tema, a já citada “Transas & Caretas”, do Trio Los Angeles, cuja notoriedade se deve à popularidade da novela homônima.

## Análise das músicas gamers: sonoridades, visualidades e letras

### Computer Games

A primeira música que analisamos é *Computer Games*, lançada em 1979 pela banda neozelandesa (radicada na Austrália) Mi-Sex. Liderada pelo vocalista Steve Gilpin, morto em um acidente de carro em 1992, a Mi-Sex fez sucesso nas paradas da Oceania e da Europa com o seu *synthpop* repleto de temas ligados à FC; as letras de Gilpin e seus companheiros cantavam um futuro sombrio, distópico, no qual os jogos eletrônicos, a engenharia genética eram parte do dia a dia, e os sentimentos eram inúteis, quase extintos; em *People* (1980), a banda se pergunta: “E o que vai acontecer com a família quando esse dia chegar/Quando a criança não mais vai dever sua existência a dois pais biológicos” (tradução nossa). E esse clima de distopia, desconfiança em relação às inovações tecnológicas está presente no principal sucesso da Mi-Sex: lançada em 1979, *Computer Games* traz elementos futurísticos tanto em seus sons quanto nos apelos visuais do seu clipe.

Em relação ao nosso primeiro elemento de análise, a *sonoridade* da canção, podemos perceber que *Computer Games* se encaixa no estilo *new wave/synthpop*, dançante, com influências do *punk* e da música eletrônica dos anos de 1970. E as influências desses estilos se tornam claras

<sup>9</sup> As batidas foram medidas com o auxílio do aplicativo *Gibson Studio Share*, em sua versão para o *tablet* iPad.

<sup>10</sup> O *vocoder* é um sintetizador de voz que “[...] ligado a um microfone, permitia alteração de voz e constituía uma estética semelhante à de alguém falando ao telefone” (Soares, 2014, p. 23).

assim que *Computer Games* começa a tocar: um *riff* criado por meio de sintetizadores abre a música, permanecendo em *loop*, em um volume mais baixo, durante toda a canção, ajudando a compor a batida da música juntamente com a bateria, que permanece em aproximados 125 BPM. Em seguida, um *riff* de guitarra com distorção levemente sintetizada entra em primeiro plano, fazendo a ponte para o início dos versos. Ocasionalmente, são ouvidos efeitos sonoros eletrônicos, que, em um flagrante desacordo com o título da música, não são de jogos eletrônicos – parecem mais ser de aparelhos telefônicos; esses efeitos parecem ser produzidos em sintetizadores, e não por meio de *samples*. O vocal agudo (e por vezes estridente) de Steve Gilpin não passa por nenhuma alteração em sintetizadores, e só ganha a companhia de um coro em momentos breves, já no refrão.

Ao analisarmos o videoclipe de *Computer Games* em termos de sua *visualidade*, o tema futurístico da música se torna ainda mais claro: o clipe foi gravado na sede da empresa multinacional Control Data Corporation (CDC), em North Sydney, na Austrália – a primeira cena mostra a logomarca da empresa em destaque, enquanto a banda “invade” o datacenter, de madrugada. Em diversos momentos, os membros da Mi-Sex são mostrados em frente aos equipamentos da CDC, tentando usá-los de forma entediada, caótica, “rebelde” – o que combina com o vestuário da banda, composto por jaquetas de couro *punk*. Em um momento emblemático, Gilpin canta em frente a uma impressora matricial, que imprime a imagem da *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci em formato *ASCII art*<sup>11</sup>. O refrão é cantado em um lugar diferente, com um fundo em *chroma-key*, que exibe imagens de jogos de fliperama populares nos anos de 1970: na primeira vez, é exibida uma projeção em *loop* do *arcade* de corrida *Speed Freak* (Vectorbeam, 1978), no qual o carro dirigido pelo jogador bate em outro, e se desfaz em formas geométricas, bem no ápice do refrão (“Com-pu-pu-pu-pu-pu-pu-pu-pu-pu-pu-puter-puter, computer games!”); na segunda iteração, o jogo exibido é *Atari Basketball* (Atari, 1979); na terceira, o *arcade* exibido é o jogo espacial *Star Fire* (Exidy, 1979), que possui elementos visuais inspirados pelo filme *Star Wars*, como a presença de naves de caça parecidas com

os *TIE fighters* do Império. Nessa parte, os membros da banda se vestem ao estilo *new wave*: roupas mais justas, com elementos brilhantes, com cortes e estampas geométricas. No final do videoclipe, é exibida a tela de *game over*, final do jogo, de *Star Fire*, em *close*.

Os elementos que compõem a letra de *Computer Games* apresentam uma visão distópica sobre a introdução das tecnologias computacionais em nosso cotidiano: Gilpin canta, em primeira pessoa, sobre um mundo no qual o trabalho é mediado pela computação, se tornando repetitivo, cansativo, aborrecedor. As primeiras frases da canção são “I fidget with the digit dots and cry an anxious tear/As the XU-1 connects the spot/But the matrix grid don’t care...”<sup>12</sup>, refletindo a ansiedade e a frustração do ser humano em uma era de frieza, desconexão familiar (“Get a message to my mother/What number would she be...”<sup>13</sup>), na qual as pessoas se encontram presas às regras das máquinas, sendo apenas mais uma peça na engrenagem (“Is it suicide run till the work gets done/Cause the matrix grid don’t say...”<sup>14</sup>). Para os objetivos deste trabalho, interessante é observar que os jogos eletrônicos não são mencionados, nem mesmo de forma metafórica, durante os versos da música – os *computer games* são citados apenas no refrão, gaguejado, o que apresenta certa coerência com os detalhes visuais observados no videoclipe da Mi-Sex. Nesse sentido estrito observado, não é o personagem desta narração que joga *games*, ele apenas é participante de um *game* (a sua vida cotidiana) que seria dirigido, “jogado”, pelas máquinas.

## Space Invaders

Em 1979, mesmo ano de lançamento de *Computer Games*, as paradas australianas viram o surgimento de um outro *single* com temática *gamer*: a canção *Space Invaders*, composta pelos produtores Russell Dunlop e Bruce Brown sob o nome Player One, e inspirada pelo jogo de fliperama homônimo (Taito, 1978), um dos maiores sucessos da história dos *games*. Com uma levada característica da *disco music*, e traços de influência do notório trio australiano Bee

<sup>11</sup> *ASCII art* é um formato artístico que ganhou popularidade a partir dos anos 1980, em que imagens são reproduzidas ou criadas a partir de caracteres ASCII, usados para representar textos em dispositivos digitais.

<sup>12</sup> Uma possível tradução seria “Eu brinco, nervoso, com os pontos dos dígitos e choro de ansiedade/Enquanto a XU-1 conecta os pontos/Mas a matriz não se importa...”.

<sup>13</sup> Tradução nossa: “Tenho uma mensagem para minha mãe/Mas qual seria o número dela...”.

<sup>14</sup> Tradução nossa: “É uma corrida suicida até o trabalho terminar/Porque a matriz não fala...”.

Gees, *Space Invaders* se tornou um clássico, sendo sampleado por músicas seminais, como *On and On*, do pioneiro da *house music* Jesse Saunders, e levou Dunlop e Brown a apostarem no lançamento de um álbum temático, *Game Over* (1980), com todas as suas dez músicas associadas a diferentes aspectos da nascente cultura *gamer* – porém, suas canções, como “My Babe Is A Cool Player”, “Red On The Bottom Line” ou “Microprocessor”, não obtiveram o mesmo sucesso comercial do *single*.

Em termos de sua *sonoridade*, *Space Invaders* é uma música marcadamente disco, sendo classificada na vertente *Space disco* pelos seus temas (espaço, futurismo, tecnologia) e pelo uso de efeitos sonoros correspondentes. Uma linha de baixo sintetizada, sampleada diretamente do jogo *Space Invaders*<sup>15</sup> e reconfigurada em um tempo mais rápido do que no original, abre a música, e continua em *loop*, em segundo plano, até o final, ajudando a bateria eletrônica a manter um ritmo de aproximadamente 130 BPM. Os vocais possuem harmonias vocais próximas, muito parecidas com as que seus conterrâneos dos Bee Gees criaram em seus maiores sucessos – com o uso, inclusive, de falsetes que eram a marca registrada dos irmãos Gibb. Os efeitos sonoros também são uma atração da canção de Dunlop e Brown, que faz uso constante de *samples* de pequenos fragmentos sonoros do jogo *Space Invaders*, como o barulho do canhão *laser* da nave do jogador, ou os ruídos característicos da entrada na tela da nave mãe dos alienígenas invasores.

No videoclipe de *Space Invaders*, as imagens espaciais ganham destaque: logo no começo são apresentados planetas e naves que passam pela tela atirando raios *laser*, em uma clara alusão ao *game* inspirador; os raios *laser* aparecem de acordo com os efeitos sonoros da música, que, como descrevemos acima, foram diretamente sampleados do jogo. Seres com capas pretas e com a face escondida por máscaras brancas parecem fazer uma alusão aos *Sith* do filme *Star Wars*, referência esta confirmada em cenas posteriores, que mostram pessoas com roupas parecidas com as dos personagens Luke Skywalker e Han Solo lutando contra as figuras de preto, em cenários que possuem certa semelhança com a *Estrela da Morte*. Durante todo o

clipe, são realizadas inserções das imagens dos alienígenas do jogo *Space Invaders* – uma inserção notável foi feita logo no início do clipe, quando os seres de capa preta são mostrados em uma sala cheia de estruturas feitas de cristais, e colocando as mãos em uma destas, como que invocando os *aliens* do jogo para uma batalha. No final, um planeta é desintegrado com uma rajada de raio *laser*, um poder que era, em *Star Wars*, exclusivo da nave inimiga *Estrela da Morte*.

Se a *visualidade* do videoclipe de *Space Invaders* nos mostra influências de outro popular produto de entretenimento com temática científico-ficcional, a letra da canção deixa clara a inspiração no jogo de fliperama, descrevendo, em primeira pessoa, um processo ficcional do ato de jogar o *arcade* – a música começa com as frases “Through dark sunken eyes/I see another pale sunrise”<sup>16</sup>, como se o jogador entrasse na história durante o período de sua partida, e continua a descrever um ambiente sombrio, de lutas, dentro das casas de fliperama: “Surrounded by soldiers glued to the screens/Hold back the invaders, their infernal machines”<sup>17</sup>, e corroborado pelo pré-refrão “We fight to survive, running to stay alive/Our bodies aching and tired...”<sup>18</sup>. As alusões aos videogames como um produto de entretenimento ativo, que leva ao vício (como vimos em discussões acima), não foram exploradas pelo clipe de *Space Invaders*, que supostamente se focou nas batalhas enfrentadas pelos jogadores, mas estão bem presentes na letra, especialmente na parte “Oh my hip pocket nerve is aching again/I must go back in and fight it out to the end”<sup>19</sup>. As frases se repetem constantemente durante a duração da música, o que reforça a sensação de desorientação, dependência e urgência para lutar contra os invasores espaciais.

## Transas & Caretas

Em janeiro de 1984, estreava uma nova novela na grade da Rede Globo de Televisão: escrita por Lauro César Muniz, *Transas & Caretas* foi exibida no tradicional

<sup>15</sup> No jogo, esse efeito sonoro começa como sons esporádicos que são tocados de acordo com a movimentação das naves alienígenas inimigas (os *invasores espaciais* do título do *game*). Quando os alienígenas já se encontram mais perto da nave do jogador, os efeitos adquirem um tempo maior, gerando a linha sampleada por Dunlop e Brown.

<sup>16</sup> Uma tradução possível seria: “Com os meus olhos cheios de olheiras/Eu vejo outro amanhecer pálido”.

<sup>17</sup> Tradução nossa: “Cercado por soldados, grudados em suas telas/Detendo os invasores, suas máquinas infernais”.

<sup>18</sup> Tradução nossa: “Nós lutamos para sobreviver, correndo para nos manter vivos/Nossos corpos doloridos e cansados...”.

<sup>19</sup> Tradução nossa: “Oh, meu bolso está me incomodando de novo/Eu devo voltar para lá e lutar até o final”.

horário das 19h, com 167 capítulos. A novela tinha toques de FC, contando a história de dois irmãos, um conservador, que gostava de viver no passado, e um “moderno”, que tinha o robô Alcides como seu mordomo. Além do empregado robótico, *Transas & Caretas* adicionou mais camadas de suposta modernidade à trama com sua abertura, que contava com a música homônima gravada pelo trio brega Los Angeles. Até então, o grupo liderado pelo cantor Márcio Mendes era mais conhecido pelas canções de inspiração latina, como a salsa *Vamos Dançar Bambolê* – o *pop-rock* de influências eletrônicas de *Transas & Caretas*, escrita pelos *hitmakers* Michael Sullivan e Paulo Massadas, e gravada especialmente para a produção global, trouxe novos rumos para a carreira do trio, que frequentou assiduamente os programas de auditórios da TV brasileira nos anos de 1980.

Em termos de sua *sonoridade*, a música do Trio Los Angeles se diferencia das outras analisadas pelo uso diminuto de elementos eletrônicos – a canção quase não faz uso de sintetizadores, preferindo ressaltar na sua parte instrumental uma guitarra bem pronunciada, com distorção pesada, tocando o *riff* da abertura da música. Um elemento de percussão, possivelmente de uma bateria eletrônica, lembrando o som de palmas, marca o ritmo junto com pratos que parecem ser de uma bateria convencional, resultando em uma batida rápida para os padrões do *pop* (145 BPM, aproximadamente). Os vocais são cantados em harmonia pelos integrantes do trio (um homem e duas mulheres) durante toda a duração da canção, resultando em um coro que não permite diferenciar timbres individuais. Alguns efeitos sonoros são empregados em momentos esparsos, com sonoridade que lembra efeitos especiais usados para representar naves espaciais e raios *laser*.

Para a visualidade, analisamos a abertura da novela *Transas & Caretas*, que é o material audiovisual existente de divulgação da música. Sob a direção de José Wilker e Mário Márcio Bandarra, a abertura começa mostrando um console do videogame *Atari VCS* (Atari, 1977), lançado oficialmente no Brasil em 1983. Uma mulher, vestida com trajes elegantes, coloca um cartucho no console, cujo rótulo possui a logomarca de *Transas & Caretas*. Quando a mulher liga o *game*, a logo é desenhada em um televisor, posteriormente se transformando em um labirinto, que possui cores neon semelhantes às utilizadas no filme *Tron* (1982), de temática *gamer*. Esse labirinto é percorrido por dois homens vestidos de branco, que se movimentam de acordo com os movimentos que a mulher faz com o *joystick* do Atari. No final, os homens se libertam do controle da mulher misteriosa, pulando para fora da TV. Vale a pena

ressaltar que, para essa produção audiovisual, a música homônima recebeu efeitos sonoros extra, que se assemelham mais aos sons encontrados nos jogos eletrônicos da época.

Na letra composta por Sullivan e Massadas, as evocações ao futurismo se dão por meio dos *games* (“Chega de sonhar/O game é pra valer”), das viagens (“Entre nessa nave, aperte o cinto...”) e as lutas espaciais com raios *laser* (“É como um raio a disparar/Num alvo fácil de acertar”), a robótica e a computação (“Siga o seu robô, tome cuidado/Como vai programar”). Apesar das menções à tecnologia e ao futuro, o tema principal de *Transas & Caretas* é a analogia entre o amor e o jogo, mostrando a necessidade de entrar nas jogadas, fazer o seu próprio destino; o refrão procura deixar clara essa ideia, ao decretar: “Quem quiser brincar/pode se queimar/é sempre assim/até o fim/e nunca vai mudar...”. Porém, ao contrário das outras canções desta análise, *Transas & Caretas* não possui um tema distópico, não traz em si a desconfiança e/ou a angústia com o uso das tecnologias digitais que são apresentadas em *Computer Games* e *Space Invaders* – nessa música tupiniquim, a tecnologia aparece apenas como plano de fundo para a metáfora amorosa, sem julgamentos sobre o seu valor.

## Conclusão

Em suma, podemos observar que as produções musicais sobre *games* dos anos de 1970/1980 que escolhemos dentre várias para esta breve análise giram em torno de temas comuns à FC, conforme destacamos no início deste texto. A busca pelo futuro, ressaltada pela adoção maciça das novas tecnologias no cotidiano, e uma tecnofobia ligada ao medo da perda das relações sociais e do desprendimento da realidade por meio do vício, são facilmente observáveis nas três músicas, com algumas diferenças de abordagem: enquanto *Computer Games* e *Space Invaders* apresentam momentos de crítica aos games e à computação, *Transas & Caretas* mantém uma postura mais neutra, preferindo não refletir sobre as consequências da adoção dessas tecnologias no dia-a-dia. Mesmo entre as duas músicas “tecnofóbicas”, existem diferenças na intensidade dessa censura – enquanto a *Mi-Sex* discorre durante toda a letra sobre os perigos do fim dos relacionamentos e da criatividade humana, os produtores de *Space Invaders* preferem se focar em uma sombria dependência dos jogos eletrônicos. Além desses temas, a utilização do ato de jogar o *game* como uma metáfora para as relações

amorosas foi o destaque no tema de abertura da novela global, conforme destacamos anteriormente; essa ligação entre amor e tecnologia também é um tema constantemente visto em obras de FC, provocando discussões sobre gênero e sexualidade (Latham, 2009, p. 87). Observamos também que as estéticas sonoras e visuais (denominadas, em nossa metodologia, como *sonoridades* e *visualidades*) ajudam a reforçar os temas tratados nas músicas por meio das características sonoras e construções imagéticas presentes; ou seja, acreditamos que esta breve exploração, com fins introdutórios, acaba corroborando a ideia de Ken McLeod de que as conexões entre essas três formas de entretenimento são numerosas, multifacetadas, e

*Seja a considerável influência da FC nas músicas clássica e popular, ou o importante papel da música nas trilhas sonoras de FC e videogames, é visível que estes dois modos de entretenimento formam um nexo próximo, e muitas vezes simbiótico, de produção cultural. Em uma sociedade cada vez mais alienada, que frequentemente busca visões utópicas do futuro, o estudo de crossovers entre FC/música nos provê uma reflexão mais focada, não apenas das nossas identidades atuais, mas também do que nós podemos nos tornar (McLeod, 2009, p. 401).*

Assim, ao encerrarmos esta investigação, esperamos ter clarificado, ainda que brevemente, as relações existentes entre música *pop*, cultura dos *games* e a FC – três indústrias criativas que estão ligadas por lógicas culturais que deram voz aos medos e esperanças surgidos a partir da adoção dos meios eletrônicos em nosso cotidiano.

## Referências

- ASIMOV, I. 1984. *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 415 p.
- ASIMOV, I. 1985. Introdução. In: I. ASIMOV; P. WARRICK; M. GREENBERG (ed.), *Máquinas que pensam*. Porto Alegre, L&PM, p. 7-13.
- BUKATMAN, S. 1998. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham, Duke University Press, 408 p.
- BUTLER, M.J. 2003. *Unlocking the groove: rhythm, meter, and musical design in electronic dance music*. Bloomington, EUA. Tese de Doutorado. Indiana University, 426 p.
- CLUTE, J.; NICHOLLS, P. (ed.). 1995. *The encyclopedia of science fiction*. New York, St. Martin's Griffin, 1386 p.
- CSICSERY-RONAY JR, I. 2009. Empire. In: M. BOULD; A.M. BUTLER; A. ROBERTS; S. VINT (ed.), *The Routledge Companion to Science Fiction*. London, Routledge, 554 p.
- DONAVAN, T. 2010. *Replay: the history of video games*. East Sussex, Yellow Ant. [E-book].
- EDDY, B.R. 2012. *Classic video games: the Golden Age 1971-1984*. Oxford, Shire Publications. [E-book].
- GUMBRECHT, H.U. 1999. *Em 1926*. Rio de Janeiro, Record, 557 p.
- HAYLES, N.K. 1999. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, University of Chicago Press, 350 p.
- <http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001>
- JANOTTI JR., J.S. 2003. À procura da batida perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva. *Eco-Pós*, 6(2):31-46.
- KIRKPATRICK, G. 2014. Making games normal: computer gaming discourse in the 1980s. *New Media Society*, p. 1-16. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444814558905>
- KRZYWINSKA, T.; MACCALLUM-STEWART, E. 2009. Digital Games. In: M. BOULD; A.M. BUTLER; A. ROBERTS; S. VINT (ed.), *The Routledge Companion to Science Fiction*. London, Routledge, 554 p.
- LATHAM, R. 2009. Fiction, 1950-1963. In: M. BOULD; A.M. BUTLER; A. ROBERTS; S. VINT (ed.), *The Routledge Companion to Science Fiction*. London, Routledge, 554 p.
- LOGUIDICE, B.; BARTON, M. 2009. *Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*. Burlington, Focal Press, 395 p.
- MCLEOD, K. 2009. Music. In: M. BOULD; A.M. BUTLER; A. ROBERTS; S. VINT (ed.), *The Routledge Companion to Science Fiction*. London, Routledge, p. 554.
- PERANI, L. 2012. Jogando por um ideal: breves notas sobre a influência dos games na história da interação humano-computador. In: Encontro Anual da Compós, XXI, Juiz de Fora, 2012. *Anais...* UFJF, p. 1-15.
- REGIS, F. 2002. A subjetividade ciber: ciborgues, ciberespaço e cyberpunk. *Revista Fronteira*, 4(2):57-78.
- REGIS, F. 2012. *Nós, ciborgues: Tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Curitiba, Champagnat, 222 p.
- SÁ, S.P. de. 2003. Música Eletrônica e Tecnologia: reconfigurando a discotecagem. In: Encontro Anual da Compós, XII, Recife, 2003. *Anais...* Universidade Federal de Pernambuco, p. 1-21.
- SOARES, T. 2013. O Pixel da Voz. In: Encontro Anual da Compós, XXII, Salvador, 2013. *Anais...* Universidade Federal da Bahia, p. 1-14. <http://dx.doi.org/10.4013/fem.2014.161.03>

Submetido: 29/06/2015

Aceito: 07/10/2015