

Assim Nascem os Heróis: Os heróis da guitarra no game *Guitar Hero*¹

Bruno VASCONCELOS²

Resumo

O presente artigo consiste na análise de como o game *Guitar Hero*, lançado em 2005 pela *Harmonix Music System*, se apropriou de elementos típicos do rock, principalmente da imagem e da trajetória dos heróis da guitarra, para constituir sua narrativa, personagens e a forma de jogar. Como veremos, esta exige uma performance do jogador por conta do modelo diferenciado do joystick, que assume o formato de uma guitarra, e pelo modo como se ativa um recurso para aumentar a pontuação dos jogadores, o *star power*.

Palavras-chave

Videogames; Heróis da Guitarra; Rock; Performance

1. Introdução

Apropriando-se do conceito de um jogo lançado inicialmente para os arcades japoneses, em 1998, pela *Konami*, o *Guitar Freaks* - que utilizava uma guitarra em miniatura como joystick, com três botões coloridos (vermelho, azul e verde), no qual o grande desafio era pressioná-los no momento certo para acompanhar a música que estava sendo tocada -, a empresa norte-americana desenvolvedora de games *Harmonix Music System*, em parceria com a produtora de periféricos para jogos eletrônicos *RedOctane*, disponibilizou nos mercados, no fim de 2005, o game *Guitar Hero*.

O *Guitar Hero* demonstrou alguns atributos que o diferenciaram do seu precursor e garantiram a diversão de seus jogadores, levando-o a ser uma das franquias de games mais rentáveis de todos os tempos³. Dentre esses atributos, primeiramente podemos considerar suas músicas, que foram extraídas de uma lista variada de grandes sucessos do rock e que passeiam por diversos dos seus subgêneros, indo dos anos 1960 com o *Cream*, banda do lendário guitarrista Eric Clapton, até os indies do *Franz Ferdinand*, surgidos já no período de produção do game. Consideramos este aspecto fundamental pois *Guitar Freaks*, mesmo sendo lançado

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, XII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em comunicação pelo programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE, email: vasconceloslb@gmail.com

³ Disponível em: <http://ovicio.com.br/os-jogos-mais-lucrativos-da-atual-geracao/>. Acessado em 09.02.2012.

sete anos antes, não conseguiu muito sucesso para além do território nipônico, o que pode ser atribuído a utilização de uma trilha sonora original e sem o apelo que músicas já consagradas podem ter junto ao público.

Dentre outras qualidades de *Guitar Hero*, podemos citar os personagens, equipamentos e ambientes que facilmente são reconhecidos pelos fãs de rock; e também o controle no formato de guitarra, que consideramos fundamental para a atração e fantasia de seus jogadores, dando certa materialidade a algo - como muito bem pontuaram Nogueira (2009, pág. 11) e Miller (2009; 2010) – que, antes mesmo de qualquer game, já era emulado com vassouras ou até mesmo no ar, com o *air guitar*, como pode ser observado em alguns shows do gênero, ao redor do mundo, no qual os indivíduos posicionam as mãos como se realmente estivessem segurando uma guitarra e movimentam o corpo como se fossem eles que executassem a música.

Focando sua narrativa nos heróis da guitarra, o que é sugerido desde a escolha do título - que seguindo o pensamento de Millard (2004, pág.143), é um termo que pode ser usado sem tradução em alguns países, pois reflete a ideia de algo que é intrínseco à cultura do entretenimento contemporânea -, a parceria *Harmonix/RedOctane* pareceu ser bem sucedida em sua adaptação ao proporcionar aos jogadores a sensação de personificar e acompanhar a história destas ilustres e folclóricas figuras do universo roqueiro pelos mais diversos palcos.

Dessa forma, o presente artigo pretende analisar como o *Guitar Hero* se apropriou da imagem e da trajetória dos heróis da guitarra para constituir sua narrativa, personagens e a forma de jogar, que exige uma performance do usuário. Consideramos que os heróis da guitarra estão entre os responsáveis por tornar tal instrumento “em todos os aspectos um fenômeno global.” (BENNETT; DAWE, 2001, pág. 1), associado à rebeldia e a uma vida extraordinária, na qual acabaram sendo uma influência para o estilo de vida de muitas pessoas que desejaram seguir o mesmo caminho que esses artistas.

2. Como nascem os heróis

Apesar de muito semelhantes no modo de jogar, *Guitar Hero* apresentou alguns recursos que foram determinantes para tornar-se distinto do seu precursor, *Guitar Freaks*. Fora adotar dois botões a mais, que deu mais realismo ao movimento do jogadores - pois fez com que eles tivessem que, além da agilidade nos dedos, mover a mão e o braço para acertar

as notas –, *Guitar Hero* diferenciou-se por construir seus gráficos em torno do local de trabalho que talvez seja o mais prestigiado pelo público dos músicos, os palcos. O game também trouxe algo que, se não foi decisivo para o *gameplay*⁴, foi fundamental para dar força àquilo que o título reverenciava: uma narrativa que se apropria da trajetória de grandes artistas da música, e assim, de muitos heróis da guitarra.



Figura 1 – Identificação das partes do joystick para a quinta edição do *Guitar Hero*.

Para Waksman (1999, pág.240), “O *guitar hero* é um mestre do seu instrumento, possuindo a técnica necessária para tocar passagens musicais fora do alcance para outros músicos.”. No entanto, para Millard, um *guitar hero* é mais do que simplesmente um homem ou um músico virtuoso, é “alguém cuja vontade de experimentar leva o instrumento a novas dimensões, alguém que é amplamente imitado, alguém cuja própria vida parece definir o instrumento de uma nova maneira.” (2004, pág. 143). Millard enfatiza que, para tornar-se um *guitar hero*, a “habilidade ao tocar guitarra não é a única qualificação. Há uma dimensão heroica do *guitar hero* que envolve estilo de vida e valores que vão muito além da invenção de amplificadores elétricos.” (2004, pág. 143 e 144). É nessa dimensão heroica, que remete à mitologia grega e à jornada de Ulisses – no qual o personagem tem que superar diversos obstáculos, durante anos, antes de conseguir atingir seu objetivo, que é voltar para sua terra natal (MILLARD, 2004, pág. 145) -, que o *Guitar Hero* se apóia para desenvolver sua história.

⁴ Substantivo que, segundo Dovey e Kennedy (2006, p.07), indica o processo que acontece quando um jogo é jogado, ou seja, o “resultado do envolvimento do indivíduo com as regras, objetos e atividades do jogo.”. De acordo com os autores (IDEM), *gameplay* se refere à inseparabilidade entre o jogador e o jogo durante o desenvolvimento da ação na tela, quando aquele tem que decodificar os elementos do game, como as fases, os sistemas de pontuação, os comandos, o tempo dos eventos e das ações, as interações com os personagens não-jogáveis, além do controle que está em suas mãos.

No game, o jogador inicia sua trajetória por clubes pequenos, em uma banda desconhecida, atraindo apenas uma pequena plateia para sua apresentação, o que lhe rende ao final do espetáculo uma pequena remuneração, já que são descontados os pagamentos do empresário, dos seguranças, dos *roadies*, entre outros elementos típicos de um show de rock. No entanto, ao passar as fases, que são representadas por novas casas de shows e novos repertórios de músicas, o jogador vai alcançando público e pagamentos maiores, até atingir o ápice, quando toca para uma multidão e ganha o status de *guitar legend*, ao finalizar o jogo. Essa trajetória que o *Guitar Hero* utiliza como sua narrativa é o que Millard (2004, pág. 144) chama de ética do *rock'n'roll*, um sacrifício que os músicos, assim como o herói da guitarra, devem fazer para ter o domínio sobre sua arte, ou seja, suportar longos períodos de baixa remuneração e milhares de quilômetros percorridos para a divulgação do seu trabalho para assim alcançar o estrelato e as recompensas do seu esforço. Contudo, Weinstein diz que muitos artistas não suportam as dificuldades, que vão muito além de baixos salários e longas turnês, desistindo da carreira antes de alcançar o sucesso:

Os obstáculos se mostram grandes demais para serem superados. Desarmonias dentro do grupo, falta de recursos financeiros, problemas pessoais, fadiga, diminuição do entusiasmo diante da frustração, inabilidade em tomar decisões para sacrificar os membros mais fracos, falta de talento e habilidades necessários, tudo contribui para o fracasso. (*apud* SHUKER, 2001, pág. 110).

Para os roqueiros que conseguem superar essas dificuldades, as recompensas do sucesso vão desde relações sexuais ao acesso a novos instrumentos, novas roupas, estampar capas de revistas, ganhar maiores cachês, carros, jatos, mansões, autonomia perante as gravadoras, entre outros. Entretanto, essas recompensas são bastante restritas no game, limitando o jogador a sair em capas de revista e jornais, comprar novos personagens, novas músicas e novos instrumentos que o avatar possa usar em suas apresentações.

A ética do rock da qual Millard (2004) fala se assemelha ao que Frith (*apud* SHUKER, 2001, pág. 111) denominou de “*The Rock*”, ou seja, um processo que envolve a carreira dos músicos de rock e que foi estabelecido na década de 1960, no qual seu trajeto se estrutura como uma pirâmide. Os músicos começam seu trabalho, no que seria a base da pirâmide, em um nível local, tocando em bares e pequenos clubes. No entanto, eles se encaminham em direção ao topo, atravessando vários níveis, que passam desde um reconhecimento regional, que consiste em shows fora da sua cidade natal, à realização de gravações em pequenas

gravadoras independentes. O próximo nível da pirâmide é alcançado quando conseguem assinar contrato com uma grande gravadora e uma exposição nacional, com músicas de sucesso no rádio e apresentações pelo país. O topo da pirâmide é atingido quando ganham o status de *superstars*, no qual suas músicas tornam-se sucessos internacionais, suas turnês têm datas por diversos países do mundo e os artistas ganham grande exposição na mídia.



Figura 2 – Recompensas do *Guitar Hero*.

Essa trajetória dos roqueiros, que é presente na história de vários artistas e faz parte de uma mitologia do gênero, contribuiu com o sonho de diversas pessoas que se iniciaram na guitarra, na esperança de alcançar uma vida extraordinária. De acordo com Millard (2004, pág.06), possuir uma guitarra fez parte da fantasia de estar no centro das atenções do entretenimento popular que alimentou o imaginário de muitos jovens da década de 1950 e 1960, que sonhavam montar uma banda e alcançar uma carreira de sucesso, o que segundo o autor, remonta a tradicional história americana dos trapos-à-riqueza (pág. 102):

(...) a guitarra foi mais do que um instrumento musical. Ela foi a ferramenta para se engatar no entretenimento popular. O hino de Chuck Berry para o *rock'n'roll*, “Johnny B. Goode” descreve uma versão otimista do sonho americano: um garoto jovem que deixa o lar, sem nada, mas com uma grande ambição e uma guitarra (carregada em um velho saco) e finalmente alcança o topo do mundo do entretenimento a partir da sua habilidade em tocar o instrumento. Esta jornada perfeitamente representou o valor americano de progresso através do talento. A guitarra foi vista como a grande possibilitadora – levando pobres garotos de suas origens ordinárias e sombrias, em locais remotos do país, e os impulsionando a grandes cidades e ao conhecimento da nação. (MILLARD, 2004, pág. 102).

Para Waksman (1999, pág.164), *Johnny B. Goode* ajudou a construir um mito sobre a guitarra, como um instrumento de valores musicais e financeiros incomuns, no qual ela é determinante para ultrapassar barreiras sociais e raciais, contribuindo para ascensão de

indivíduos antes marginalizados pela sociedade. Para Shuker (2001, pág. 112), o fascínio de um estilo de vida de glamour e riqueza, que muitos roqueiros alcançaram, é uma das principais razões que movem as pessoas a formarem uma banda e a enfrentarem uma luta darwiniana para alcançarem o sucesso.

O heroísmo que é existente na trajetória de alguns guitarristas e que podemos ver representado na narrativa do game, assim como em *Johnny B. Goode*, tem raízes afro-americanas, mais especificamente nos músicos de blues das décadas de 1920 e 1930. Conforme Millard (2004), os *bluesmen*, além de algumas *blueswomen*, eram pessoas cujo sustento dependia da habilidade em fazer solos, em uma época na qual a guitarra ainda era vista pelas bandas como um instrumento rítmico. Para o autor, a figura desses instrumentistas acabou sendo romantizado na visão dos jovens da década de 1960 - que estavam começando a ouvir blues e se iniciando na guitarra -, o que contribuiu para a imagem do herói da guitarra tal qual conhecemos hoje e que é homenageada pelo game da *Harmonix*:

A figura do *bluesman* foi uma modernização do ideal romântico do herói na cultura europeia, na qual o herói sempre foi homem e as mulheres eram admiradoras facilitadoras (musas) ou obstáculos. O guitarrista *rock star* deve ter sido uma atualização do romantismo do início da Europa moderna, uma continuação do ideal romântico no novo mundo (...). (2004, pág.157).

De acordo com Millard (2004, pág. 143 e 144), o heroísmo na guitarra surgiu devido à fusão da tecnologia desse instrumento com uma interpretação inglesa das tradições do blues afro-americano. Nesse sentido, seguindo a concepção de Friedlander (2006, pág. 293-324), a admiração pelos guitarristas, na qual eles ganharam esse status de herói, teve início na década de 1960, quando músicos britânicos passaram a valorizar o blues americano, e assim, a dar ênfase, em suas canções, aos solos e improvisações na guitarra, os quais passaram a predominar nos seus shows, como foi o caso de Eric Clapton, que chegou a ser aclamado como “Deus”, por conta do seu virtuosismo com tal instrumento; e também de Jimi Hendrix, que apesar de americano, iniciou sua carreira solo na Inglaterra, e até hoje, por conta das inovações que criou com o instrumento, como o controle da emissão de ruídos para criar novos sons, é aclamado por muitos como o maior guitarrista de todos os tempos.

Apesar de serem bastante importantes para a concepção da ideia do que seja um herói da guitarra, virtuosismo, trajetória e inovações com o instrumento não são suficientes. Além dessas características, de acordo com Millard (2004, pág.144) é essencial que o músico

estabeleça uma forte conexão emotiva com seu público, o que pode acontecer através da forma como se comporta no palco, ou seja, sua performance. Para Shuker (2001, pág.106), a performance é responsável por alimentar os prazeres e as fantasias individuais do público, criando ícones da música e mitos culturais. Nesse sentido, a correia que sustenta a guitarra foi fundamental para o *rock'n'roll*, pois permitiu ao guitarrista fazer diversos movimentos num palco, como se abaixar, coloca-la entre as pernas, empina-la, enfim, “usa-la para fazer gestos simbólicos.” (MILLARD, 2004, pág. 147), proporcionando uma maior interação entre esses instrumentistas e sua audiência. “Chuck Berry e incontáveis outros artistas afro-americanos do R&B desenvolveram movimentos com suas guitarras como parte de sua encenação, pegando emprestado daqueles que vieram antes, especialmente o grande *showman* T-Bone Walker.” (IDEM).

De acordo com Waksman, os primeiros guitarristas negros, como T-Bone Walker e Guitar Slim, foram os pioneiros na exibição física enquanto se apresentavam com tal instrumento. Segundo o autor (1999, pág.152 e 153), esses músicos, com a guitarra em punho, enfatizavam a flexibilidade do corpo enquanto mantinham a concentração para executar as notas, mesmo que ficassem em uma posição que dificultasse a performance. Essa prática, de acordo com o pesquisador, nasceu nos clubes negros, nas grandes cidades, onde frequentemente aconteciam as batalhas de guitarra, que refletiam a grande competitividade nesse segmento da música popular. Nessas batalhas, o músico tinha que conseguir manter a atenção da plateia durante sua apresentação, o que além do virtuosismo e improvisação de notas, exigia certo contorcionismo. Se ele fosse mal sucedido, rapidamente era substituído por outro guitarrista. De acordo com Waksman:

Os palcos dos clubes de guetos eram espaços onde os artistas negros, e homens em particular, podiam encenar formas de afirmações físicas indisponíveis em seu cotidiano longe dos palcos. Vista dessa perspectiva, a guitarra orquestrou a performance com seu próprio barulho que tocou para o distúrbio de normas e restrições cotidianas. (1999, pág.153 e 154).

Por conta de algumas das performances de seus artistas, de acordo com Waksman (1999, pág.154) muitos dos primeiros shows de *rock'n'roll* acabaram interrompidos pela polícia, devido à ameaça física e moral que eram apresentadas aos jovens brancos. Segundo Janotti Jr. (2001, pág 37 e 38), os primeiros jovens roqueiros utilizaram a sonoridade para criar uma dança que se caracterizava pela fluidez, por uma ausência de uma codificação

complexa e por movimentos ousados que expressavam a rebeldia em relação aos padrões sexuais da época. Nesse sentido, o autor enfatiza as apresentações de Elvis Presley, que tinha em sua expressão corporal influências dos músicos de R&B. De acordo com o autor, a forma que Elvis dançava provocou inúmeras controvérsias, chegando até mesmo a ter sua aparição restrita da cintura pra cima, quando participava de programas de televisão.

Se nesse tempo, de início de carreira de Elvis, os guitarristas ganharam evidencia nas apresentações - graças aos captadores e a leveza do instrumento, que permitiram ao músico se movimentar pelo palco, ficando restrito apenas ao comprimento do cabo que ligava a guitarra ao amplificador, gradualmente dividindo os holofotes com os vocalistas -, na década seguinte, esses instrumentistas não tinham mais que competir com pianistas, cantores ou saxofonistas pela atenção da plateia (MILLARD, 2004, pág.146), pois se tornaram as grandes estrelas do show: “Pela primeira vez na evolução do rock, o público era atraído antes por um instrumentista que tocava uma série de solos improvisados do que por um grupo, cantor ou repertório de canções.” (FRIEDLANDER, 2006, pág.295). Para Waksman:

Com o virtuoso, o som da música se torna inseparável do espetáculo do artista, cuja técnica extravagante rompe qualquer esforço de perceber a música como uma estrutura independente. Cada nota toma forma explícita como uma manifestação física do músico, e essa intensa fisicalidade é frequentemente transmitida para aqueles no público. (1999, pág.244).

Algumas inovações tecnológicas que ocorreram na década de 1960 também contribuíram para que o público tivesse essa percepção de inseparabilidade entre a música e a performance desses guitarristas virtuosos. De acordo com Janotti Jr. (2001, pág.46), o surgimento do PA (*Public Address*) - um sistema complexo de amplificadores e alto-falantes que ajudou a potencializar os níveis de decibéis nas apresentações ao vivo - permitiu uma maior fidelidade na reprodução de técnicas de estúdio num palco, o que possibilitou que as experimentações feitas por guitarristas em seus discos, fossem apresentadas ao público nos concertos. O PA também permitiu que os shows de rock fossem feitos para aglomerações maiores de pessoas, o que culminou com a realização de grandes festivais de músicas, os quais reuniam várias bandas para se apresentarem num mesmo local ao longo de uma noite, para milhares de pessoas, como aconteceu em Woodstock – que virou referência para os ideais de liberdade dos *hippies*.

Segundo Janotti Jr. (2001, pág.48), essa tecnologia que permitiu a realização dos grandes festivais e dos grandes shows de rock também foi responsável pelo surgimento do rock de arena, na década de 1970, ou seja, shows que eram realizados em locais especializados e nos quais sua administração seguia os moldes empresariais tradicionais. Para Waksman (2001, pág.118), o rock de arena refletia as mudanças da posição cultural e econômica que o rock havia alcançado. A indústria fonográfica dessa época atingiu índices inéditos na venda de discos, expandindo o seu alcance econômico, além de haver um substancial crescimento das performances ao vivo, o que para o autor se caracterizou como o símbolo mais evidente dessas mudanças.

Conforme o pensamento de Waksman (2001, pág. 119), o rock de arena ia de encontro ao espírito contestador do rock ao criar uma massa de consumidores que eram atraídos aos shows por uma ilusão de rebeldia do gênero, subordinando, dessa forma, suas diferenças individuais ao coletivo e à satisfação “indiferenciada do espetáculo massivo”. Apesar de um forte componente comercial, que contraria a imagem elucidada por Millard (2004, pág.08), do guitarrista que luta contra *o status quo* da sociedade de consumo, foi com o rock de arena que o instrumento alcançou novas dimensões e o seu herói tomou forma. Para Waksman (2001, pág. 119), a figura do herói da guitarra, nesse período, que incorporou uma maestria e uma auto expressão individualizada, atuou na sugestão de que o rock de arena representou o fim do processo de comodificação no qual o rock foi concebido. Nos shows, alguns músicos passaram a adotar figurinos, tais como atores de teatro ou personagens circenses; o palco passou a contar com adereços, como fumaças e iluminações especiais para cada canção, além de que alguns artistas passaram a adotar em seu concerto recursos como explosões, fogos de artifícios, entre outros elementos cênicos que transmitissem à plateia a ideia de que o que estavam apresentando não era mais apenas um típico show de rock, mas sim um espetáculo de extrema grandeza que valeria pagar um alto preço pelo ingresso, como fizeram KISS, David Bowie e Alice Cooper, por exemplo.

De acordo com Janotti Jr. (2001, pág. 48), o rock de arena deu destaque a dois gêneros específicos, o rock progressivo e o *heavy metal*. Para o autor, o primeiro unia a tecnologia das técnicas de gravação ao virtuosismo dos músicos, no qual muitos foram oriundos de conservatórios musicais; enquanto o segundo gênero se centrava na mistura da psicodelia e da distorção, que foram herdadas de *guitar heroes*, como Jimi Hendrix e Eric Clapton. Para Wasler (*apud* WAKSMAN, 2001, pág. 118), foram os músicos do *heavy metal* que fizeram

com que a guitarra adquirisse o poder, a velocidade e a flexibilidade de instrumentos dos séculos XVII e XVIII, como o órgão e o violino. O autor diz que o virtuosismo desses guitarristas, que se apropriaram da retórica da música clássica em suas composições e improvisos, marcou uma mudança significativa na compreensão das dimensões extramusicais da guitarra do rock. Waksman (2001, pág. 119) diz que a maestria desses guitarristas alcançou o topo da fronteira dinâmica e escorregadia entre artista e público, na qual o virtuosismo desses heróis da guitarra assegurou a divisão intransponível entre fãs e seus ídolos, o que definiu o lugar desses músicos na cultura do rock.

De acordo com Millard, “o *heavy metal* levou a admiração da guitarra e o seu poder simbólico a novos níveis.” (2004, pág.164). Para o autor, o gênero assegurou o som distorcido como a assinatura sonora da música jovem, vencendo uma disputa com os sintetizadores que foram adotados por muitas bandas, nas décadas de 1970 e 1980, e também tornando o herói da guitarra em algo mais poderoso, romântico e mais bajulado que seus percussores da década anterior, produzindo músicas que não podiam ser tocadas por qualquer um, em que os solos se tornaram uma fixação e quase que obrigatoriedade nas canções.

3. Os heróis da guitarra em *Guitar Hero*

A *Harmonix* se apropriou de todos os elementos aqui apresentados para conceber o *Guitar Hero*, centrando sua narrativa e imagens na trajetória do guitarrista, que, no game, é o principal responsável pela atração do público e pelo sucesso da banda em que toca. Durante o avanço das fases isto é evidenciado pelas matérias de jornais e capas de revista que ganha, sendo o guitarrista também o responsável pelos eventuais fracassos, que são traduzidos pelas vaias da plateia, caso haja uma má performance do jogador. O game também aloca o personagem desde os pequenos clubes e porões, que lembram o *CBGB* e o *Max's Kansas City*, de Nova York, que foram locais que ganharam destaque por abrirem espaço ao início da carreira de grandes bandas da história do rock, como *Ramones*, *Aerosmith* e *Velvet Underground*; aos grandes palcos, com grandes estruturas cênicas, se apropriando da ideia do rock de arena, além dos espetáculos que se tornaram o show de grandes bandas, como *Iron Maiden* ou *Rolling Stones*, que se consolidaram como alguns dos maiores nomes do rock, sugerindo, dessa forma, o sucesso alcançado pelo jogador.

Para incrementar a fantasia dos jogadores, o *Guitar Hero* veio com uma réplica de uma guitarra SG, endossada pela fabricante de guitarras Gibson, como joystick - modelo bastante identificado com o rock, e que se tornou conhecido por ser utilizado por grandes guitarristas da história, principalmente *do heavy metal*, como Angus Young da banda *AC/DC* e Tommy Iommi do *Black Sabbath*. Para Millard (2004, pág.150), possuir o instrumento usado pelas grandes estrelas da música, é importante para tornar-se parecido com elas, pois isto pode trazer autenticidade ao guitarrista e esta associação com os virtuosos foi a responsável pelo sucesso de vendas de guitarras ao longo dos anos. Apesar de não ser um instrumento real, podemos dizer que de certa maneira, por utilizar tal modelo identificado com grandes guitarristas, *Guitar Hero* tenta trazer um pouco desta autenticidade ao jogador, e ao utilizar um controlador endossado pela Gibson, reforça isto.

Além dessas qualidades proporcionadas, capazes de atrair não só fãs de games, mas muitos fãs de rock, *Guitar Hero* apresentou um grande trunfo que - apesar de não ser uma ideia original, pois já existia em *Guitar Freaks* - dialogou muito bem com o título do jogo e seus personagens. Como observou Miller (2009, pág. 402), a adoção desse recurso adicionou certa teatralidade ao jogo, convidando seus usuários a levantar das cadeiras e sofás para jogá-lo. Um sensor foi embutido nos joysticks/guitarras para a ativação do *star power*. Para acioná-lo, e assim alcançar mais scores, o jogador deve “erguer o braço da guitarra naquela clássica posição de rock de arena da década de 1970.” (MILLER, 2010, pág. 132).

De acordo com Rob Kay, designer da *Harmonix*, que trabalhou na produção de *Guitar Hero*, o game, apesar de utilizar os movimentos das mãos - nos quais o jogador tem que usar os dedos de uma para pressionar os botões coloridos, enquanto a outra pressiona a *strum bar*, para cima e para baixo – que são reconhecidamente movimentos de um guitarrista, não foi concebido para ser um simulador de guitarra, mas sim um simulador de performance de rock (MILLER, 2009, pág.412). Segundo o designer:

Nós definitivamente queríamos, na fase de projeto, tornar a simulação mais do que uma clínica recriação da música e nós tivemos esse tipo de ambição que começou vagamente articulado para trazer alguma teatralidade, assim como a musicalidade para a experiência. Então nós meio que decidimos logo de início que íamos ter essa métrica do “*star power*”(…). De alguma forma, iríamos tentar encontrar uma maneira de elevar sua persona *rock star* e seu exibicionismo. (KAY *apud* MILLER, 2009, pág.412).



Figura 3 – Eddie Van Halen em pose do rock de arena e ativação do *star power*.

Dessa forma, quando o jogador atinge uma boa sequência de notas no formato de estrela, e o medidor é carregado, ele pode erguer o braço do controlador, ativando o sensor, que tem como resultado “uma explosão de *feedback* multissensoriais: a tela explode com luz e faíscas, a faixa de notação treme, o público grita e todas as notas ficam num azul elétrico (...)” (MILLER, 2009, pág.412). De acordo com Miller (2009, pág.413), os produtores do game acreditam que esses estímulos provocam um forte impacto emocional nos jogadores, além de incrementar o seu *gameplay*, fazendo-os entrar na brincadeira e a adotarem gestos como se fossem verdadeiros heróis da guitarra. Para Kay:

É realmente óbvio que uma vez que você dá a deixa às pessoas, de que seu desempenho físico tem algo a ver com o jogo, mesmo que esse seja a única performance física que tenha algo a ver com o jogo – você de repente pensa em todos aqueles movimentos dos *rock stars* que vê as pessoas fazerem, e então elas vão começar a pular e a fazer o resto.(...) Você só precisa dar às pessoas um começo – um empurrão na direção certa, e elas farão todo o resto. (*apud* MILLER, 2009, pág.413)

Nesse sentido, Matt Boch, diretor de projetos da *Harmonix*, reforça o pensamento de Kay, ao dizer que esse tipo de jogo, por mais próximo que seja de um instrumento real, não foi concebido para simular guitarras e muito menos treinar seus instrumentistas - como atestou um dos entrevistados por Miller (2010, pág. 118 e 119), que trabalha levando o jogo a bares e encorajando os clientes a jogá-lo, que falou que muitos de seus fregueses, que são músicos, disseram que o jogo aperfeiçoou a destreza de seus dedos, servindo como um exercício para melhorar sua técnica -, mas sim incentivar a expressividade dos jogadores quando interagem com um joystick no formato de guitarra, ou seja, suas performances:

(...) eu não acho que o que temos vindo fazer é treinar um monte de guitarristas. Eu acho que nós temos treinado um grupo de pessoas que têm uma ideia sobre guitarra em relação ao jogo. Então, nós temos sido uma espécie de treinadores de *air guitarists*. O que a *strum bar* representa? É a palheta arrastando nas cordas? São as cordas? São os captadores e as cordas? É nenhuma dessas coisas. É uma aproximação da guitarra, por isso é uma espécie de mão segurando a palheta, mas sem as cordas. E enquanto temos essa interface aproximada do *air guitar*, as pessoas ficaram realmente boas e muito inteligentes nisto, e se você olhar para qualquer uma das bandas que começaram, em que eles estão tocando esses instrumentos, eles abriram o potencial de ser expressivos com eles.⁵

A ideia para a ativação do *star power* pode até ser considerada tola por muitos, no entanto ela encorajou diversos jogadores a incorporar a performance de muitos guitarristas famosos no seu ato de jogar, indo muito mais além do que o exigido pelo jogo, ao parodiarem trejeitos de palco de artistas como Pete Townshend, Jeff Beck, Jimmy Page, Jimi Hendrix, Eddie Van Halen, entre outros *guitar heroes* da história do rock, como fez Freddie Wong, um dos entrevistados pela pesquisadora Kiri Miller (2009), que publicou um vídeo com sua performance, jogando *Guitar Hero*, no *You Tube*⁶, e que hoje conta com mais de oito milhões de visualizações.

De acordo com Miller (2009, pág. 417), em *Guitar Hero* existem dois tipos de jogadores, os que são motivados pela pontuação e os que são motivados pelo rock. Para a autora, os primeiros são os que praticam muito, e sua satisfação e desafio é tentar descobrir maneiras para alcançarem maiores escores: “eles não vêm razão em arriscar sua precisão, ao mudar sua posição física.” (IDEM, pág. 418). Já os orientados pelo rock são extremamente exibicionistas enquanto jogam, que acreditam que sua recompensa está em uma performance criativa. Seguindo o pensamento de Miller (IDEM), a performance teatral desses jogadores é um legado do *Glam Rock*, dos anos 1970, que foi de encontro à ideia de autenticidade que existia entre os músicos contraculturais da década anterior. O *Glam Rock* minou essas ideias por “apresentar claramente espetáculos de palco (que) abriram uma lacuna entre as figuras no palco e as pessoas reais que a performavam.” (AUSLANDER *apud* MILLER, 2009, pág.418), como fez David Bowie ao encarnar o personagem alienígena Ziggy Stardust, em suas apresentações. Para a autora, o *Guitar Hero* “dramatiza e continuamente reencena esta ‘abertura de lacuna’ por reenquadrar o repertório virtuoso do rock em um modo de uma performance *glam*.” (IDEM).

⁵ Disponível em: <<http://www.avclub.com/articles/harmonix-music-systems.14273/>>. Acessado em 24.02.2012.

⁶ O vídeo está disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Ua3hZXfNZOE>>. Acessado em 25.02.12.

Além de pensar na performance dos jogadores, a *Harmonix* também foi cuidadosa em reproduzir na movimentação dos avatares, as performances de muitos guitarristas famosos. Enquanto o jogo se desenvolve, pode-se observar o guitarrista do game incitando a plateia, passeando pelo palco como Chuck Berry ou Angus Young, saltando e empinando a guitarra como Eddie Van Halen ou fazendo pose como muitos guitarristas do *Heavy Metal*. Ao fim das canções também podemos ver o avatar reproduzindo cenas icônicas da história do rock, como quando o personagem escolhido pelo jogador se ajoelha e ateia fogo na guitarra, como fez Jimi Hendrix no *Monterey Pop Festival*, em 1967; ou quando simplesmente tenta despedaçar seu instrumento no chão, reproduzindo a atitude de Pete Townshend em muitos shows do *The Who*. É importante dizer que quando o jogador aciona o *star power*, o avatar faz malabarismos com a guitarra, colocando-a atrás da cabeça, equilibrando-a no pé ou jogando ela para o alto, remetendo ao contorcionismo dos instrumentistas das históricas batalhas de guitarra que aconteciam nos clubes negros, na primeira metade do século XX, como apontou Waksman (1999). As batalhas de guitarra também acontecem no modo *multiplayer* do game, quando dois jogadores podem se desafiar e ver quem alcança uma pontuação mais alta, o que é determinado pelo maior acerto de notas e a elevação dos escores com a ativação do *star power* ou da utilização da *whammy bar*, que distorce o som.



Figura 4 – Como Hendrix, o personagem do game queima a guitarra.

Assim, a *Harmonix*, ao se apropriar dos elementos característicos de um show de rock, da trilha sonora com grandes sucessos desse gênero, além da trajetória e principalmente da performance de alguns dos heróis da guitarra - que é transmitida ao jogador por conta do joystick no formato de um modelo da Gibson SG - conseguiu se diferenciar do seu precursor japonês, e fazer com que *Guitar Hero* fosse um jogo divertido e atrativo para os mais diversos indivíduos (mesmo para os que não eram muito fãs de videogames), no qual ficar em pé, em

frente a televisão com uma guitarra de plástico na mão, tentando acertar a combinação de botões como se fosse um guitarrista virtuoso e fazendo poses que são uma paródia desses roqueiros, passou a ser uma forma de entretenimento entre a família e os amigos, provocando em todos os jogadores a sensação de ser o astro principal de um grande show de rock.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENNETT, A.; DAWE, K. (org.). **Guitar Cultures**. New York: Oxford, 2001.

DOVEY, J.; KENNEDY, H.W.. **Games cultures: computer games as new media**. Glasgow: Open University Press, 2006.

FRIEDLANDER, P.. **Rock and Roll: uma história social**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

JANOTTI JUNIOR, J.. **Aumenta que isso aí é rock and roll: mídia, gênero musical e Identidade**. Rio de Janeiro: E-papers, 2003.

MILLARD, A. (org.). **The Electric Guitar: A history of American icon**. Washington: John Hopkins University Press, 2004.

MILLER, K., Por que você não pega uma guitarra de verdade? Guitar Hero, Rock Band & Performance Virtual. In: SÁ, Simone (org). **Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

_____. Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity. **Journal of the Society for American Music** 3(4): 395-429, 2009.

NOGUEIRA, Bruno . **Guitar Hero: novas práticas de consumo e cultura auditiva na música através dos videogames**. Contemporanea (UFBA. Online), 2009.

SHUKER, Roy. **Understanding Popular Music**. London: Taylor & Francis e-Library, 2001.

WAKSMAN, S. **Instruments of desire: The Electric Guitar and the Shaping of musical Experience**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.

_____. Into the Arena: Edward Van Halen and the Cultural Contradictions of the Guitar Hero. In BENNETT, A.; DAWE, K. (org.). **Guitar Cultures**. New York: Oxford, 2001.