

De vorm van de *Guitar Hero*-gitaar

Door Matti Mual – 6940838.

Terwijl de gepassioneerde platenverzamelaars hard op zoek zijn naar die ene plaat om hun verzameling uit te breiden, levert musicoloog Theodor Adorno dermate kritiek over (grammofoon)platen dat deze in zijn ogen bijna een soort ondergang van de muzikale kunsten lijken te zijn. Waar platenliefhebbers een plaat als een authentiek voorwerp zien om naar hun geliefde muziek te kunnen luisteren, ziet Adorno dit als een object dat de vergankelijkheid van muziek doet ondermijnen. Volgens Adorno is een (grammofoon)plaat slechts een tijdsopname, waarbij men in staat is deze op ieder gewenst moment af te kunnen spelen. Het gevolg hiervan is dat (grammofoon)platen, net als bijvoorbeeld foto's, een verzameling van tijdsopnames worden, aldus Adorno. Het enige dat een (grammofoon)plaat als rechtvaardiging heeft voor zijn bestaan zijn de bijna alfabetisch uitzijnde zogeheten Chladni-patronen. Deze ontstaan wanneer de trillingen van de opgenomen geluiden van een plaat op een met zand bestrooid stuk glas worden bekeken. Dit ingenestelde alfabet zou als nalatenschap kunnen dienen als de (grammofoon)plaat ooit als een zeker prehistorisch object ervaart zouden kunnen worden.¹

Als Adorno in onze eeuw zou hebben geleefd, die overrompeld is met de productie van videogames, zou een kritisch essay over de muzikaliteit van het populaire spel *Guitar Hero* (GH) een heel tijdschrift kunnen vullen. Bij het zien van een spel met als doel het naspelen van een oude opname van een bekend lied zal Adorno zich omdraaien in zijn graf en de kans dat hij de benodigde controller, de GH-gitaar, zal erkennen als muzikaal medium is nihil. Toch brengt de GH-gitaar voldoende muzikale kwaliteiten en vaardigheden met zich mee om wel degelijk als muzikaal medium beschouwd te kunnen worden.

De GH-gitaar bootst aspecten van een echte (elektrische) gitaar na zodat de speler als het ware een live optreden naspeelt van een opname van een bekend nummer met een zelf gekozen karakter/avatar. Een echte gitaar heeft zes snaren met elk ongeveer 20 frets en kan getokkeld of aangeslagen worden met de hand of een plectrum. Een GH-gitaar daarentegen bevat slechts vijf naast elkaar liggende gekleurde fret-noten (groen, rood, geel, blauw en oranje) die aangeslagen kunnen worden met een op en neer bewegende hendel-achtige knop. Tijdens het spelen van een nummer ziet de speler een interface met een stroom aan noten die hij/zij op tijd aan dient te slaan om zo de reeks noten (een streak) bij te houden. Bij een gemiste noot valt de gitaarpartij weg en zal de muziek niet meer hoorbaar zijn totdat de streak opnieuw wordt opgepakt. Tegelijkertijd is er een virtueel publiek aanwezig dat door middel van een "tevredenheids-meter" aangeeft hoe tevreden zij zijn met het optreden.²

¹ Adorno, Theodor W. 1990. 'The Form of the Phonograph Record'. Translated by Thomas Y. Levin. October 55: 56–61.

² Miller, Kiri. (2011). "How Musical is *Guitar Hero*?" in *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press: p. 89.



Figuur 1: Een elektrische gitaar in verhouding tot de Guitar Hero-gitaar en -interface. Bron: Youtube

Hoewel het lijkt alsof de GH-gitaar een gesimplificeerd aftreksel is van een echte gitaar, zullen de ervaren GH-spelers een aantal dingen opmerken wanneer zij na een intens potje gamen een echte gitaar in handen krijgen. Als een gitarist bijvoorbeeld met zijn pink een snaar op fret 5 indrukt kan hij zonder problemen met zijn wijsvinger fret 1 t/m 4 indrukken, zonder dat de klank verandert. Dit is ook in de GH-gitaar verwerkt. Wanneer de GH-speler de oranje fret-noot indrukt kan hij/zij zich zonder problemen veroorloven om de blauwe of groene fret-noot in te drukken en zijn/haar streak zal onveranderd blijven.

Het feit dat de GH-gitaar maar vijf fret-noten heeft, doet de indruk wekken dat elke fret-noot één snaar voorstelt. In werkelijkheid stelt een fret-noot één van de zes gitaarsnaren voor.³ Hierdoor wordt het spelen van lange, ingewikkelde solo's alsmede het aanslaan van akkoorden, waarbij meestal twee of drie fret-noten in beslag worden genomen, mogelijk.

Een ander belangrijk aspect is dat er in het spel rekening mee gehouden wordt dat er pas écht muziek klinkt als een noot aangeslagen wordt. Gebeurt dit niet, dan zal het publiek de band langzaam maar zeker uitjouwen en wordt het lied uiteindelijk afgehaakt. In andere woorden: het virtuele publiek wil dat er daadwerkelijk muziek klinkt en gemaakt wordt. Dit vergt een flinke mate aan focus van de GH-speler, want hoe langer de streak volgehouden wordt, hoe meer muziek er gemaakt wordt.

³ Arsenault, Dominic. (March 2008). "Guitar Hero: "Not like playing guitar at all?," *Loading... 2*, no. 2: p. 4.

Voor de niet-gamende mensen onder ons lijkt dit spel als een simpele, niet-muzikale nabootsing van live optredens. Er wordt notabene niet écht gitaar gespeeld: de nummers die nagespeeld worden zijn reeds door echte instrumenten opgenomen en een echte gitaar is veel complexer dan slechts vijf naast elkaar liggende fret-noten. Adorno zal de GH-gitaar hoogstwaarschijnlijk zien als een plastic object dat gebruikt wordt voor virtuele doeleinden om weg te dwalen in een uit pixels opgebouwde realiteit. Wordt hiermee daadwerkelijk écht muziek gemaakt? Zullen de GH-spelers muzikale kennis of vaardigheden opdoen van dit spel? Adorno kennende: absoluut niet. De interface met de stroom aan noten is niet hetzelfde als iets aflezen van een partituur. Zonder de benodigde soft- en hardware beschikt de GH-gitaar niet eens over de kwaliteiten om muziek te maken. Als losstaand object lijkt de GH-gitaar niets minder dan een plastic speelgoedgitaar.

Het naspelen van oude, bekende nummers lijkt inderdaad een vrij inspiratieloze manier van muziek maken, maar desalniettemin biedt dit de spelers een mogelijkheid om zich behendig, analyserend en zelfs improviserend te ontwikkelen. Het bijhouden van zo'n streak aan noten vergt focus en op een moeilijker niveau wordt de stroom aan noten steeds sneller en complexer. Daarnaast bestaat ook het feit dat bepaalde nummers bij de spelers niet bekend kunnen zijn en zij dus als het ware in het diepe worden gegooid om ter plekke het ritme en de structuur van de nummers te ontdekken.⁴

Het *Guitar Hero* spel is zo geprogrammeerd dat er geen muziek klinkt zolang de GH-speler de noten niet aanslaat, wat de speler als het ware forceert om zijn/haar best te doen. Uit eigen ervaring kan ik zeggen dat het bespelen van de GH-gitaar meer is dan slechts op tijd knopjes indrukken. Zij die de GH-gitaar op het moeilijkste niveau onder de knie willen krijgen zullen zonder ritmegevoel een moeilijke tijd tegemoet gaan. Hiermee wordt de GH-gitaar dus, zoals Philip Auslander verwoord heeft, een obstakel die overwonnen dient te worden om in de ogen van het (virtuele) publiek een vollere speler te zijn.⁵

Wat zou de GH-gitaar dan als nalatenschap voor de muzikale kunsten kunnen bieden? Behendigheid in de vingers na het spelen van alle snelle noten die geraakt moeten worden om het spel op het moeilijkste niveau uit te kunnen spelen en tevens het analytisch (en soms improviserend) vermogen om de structuur van nummers te achterhalen.⁶ Hierbij hangt ook de motivatie en nieuwsgierigheid samen die een GH-speler als een soort boodschap ondervindt om op ontdekking te willen gaan naar de bands en artiesten wiens nummers hij/zij al die tijd heeft nagespeeld. Misschien is deze boodschap een directe interpretatie van hetgeen wat musicoloog Marshall McLuhan bedoelt met "The Medium is the Message".⁷ Natuurlijk hoeft niet elke GH-speler uiteindelijk interesse te krijgen om écht gitaar te gaan spelen, maar ik kan mijzelf als voorbeeld gebruiken waarbij dit wel het geval is. Zonder het bespelen van dit spel alsmede deze gitaar had ik nooit bepaalde bands en artiesten ontdekt waar ik tegenwoordig groot fan van ben.

⁴ Miller, Kiri. (2011). "How Musical is *Guitar Hero*?", in *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press: p. 124.

⁵ Auslander, Philip. (2017). "Lucille Meets Guitarbot: Instrumentality, Agency and Technology in Musical Performance," in *Musical Instruments in the 21st Century*, Springer: Singapore. p. 300.

⁶ Miller, Kiri. (2011). "How Musical is *Guitar Hero*?", in *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press: p. 124.

⁷ McLuhan, Marshall. (2013 [1964]). "The Medium is the Message," in *Understanding Media: The Extensions of Man*, Berkeley, CA: Gingko Press (pp. 19-37).

Referenties:

Adorno, Theodor W. (1990 [1934]). 'The Form of the Phonograph Record'. Translated by Thomas Y. Levin. *October* 55: (pp. 56–61).

Arsenault, Dominic. (March 2008). "Guitar Hero: "Not like playing guitar at all?," *Loading... 2*, no. 2: (pp. 1-7).

Auslander, Philip. (2017). "Lucille Meets Guitarbot: Instrumentality, Agency and Technology in Musical Performance," in *Musical Instruments in the 21st Century*, Springer: Singapore (pp. 297-314).

Miller, Kiri. (2011). "How Musical is *Guitar Hero*?" in *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance*. Oxford: Oxford University Press: (pp. 85-124).

McLuhan, Marshall. (2013 [1964]). "The Medium is the Message," in *Understanding Media: The Extensions of Man*, Berkeley, CA: Gingko Press (pp. 19-37).