

Os Barões da Gambiarra: letramento digital e convergência em *mods* de *Guitar Hero*¹

José MESSIAS²
Thays PANTUZA³
Lucas ALVES⁴
Gustavo VIANA⁵
Anna Luiza BARROS⁶
André ZIMBAWER⁷
Aylla COELHO⁸

Universidade Federal do Maranhão (UFMA), MA
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), RJ

Resumo

A franquia *Guitar Hero* (Harmonix/Activision, 2005-2015) gerou uma série de produções derivadas como paródias, remixes e modificações (*mods*) que utilizam sua mecânica de jogo e interface relativamente simples. Com o passar do tempo, surgiram até outras versões inspiradas no *game* original visando tornar mais acessíveis os modos de inserção de novas músicas, como *Clone Hero* e *Guitar Flash*. As gambiarras produzidas por esses jogadores exploram os limites da convergência midiática, mobilizando um repertório técnico com mídias digitais e habilidades cognitivas ligadas à sonoridade e a coordenação motora para projetar e executar os movimentos no jogo. A partir das adaptações do sucesso “Tá Rocheda”, do Barões da Pisadinha, este artigo apresenta uma discussão sobre os letramentos requeridos e as relações entre periferia e regionalidade presentes na transposição de ritmos outros que não o rock.

Palavras-chave: Gambiarra; regionalidade; letramento digital; *Guitar Hero*.

Música e regionalidade como expressão política

Em seu estudo sobre a música e seus fãs, o sociólogo francês Antoine Hennion (2001, 2010) faz um uso do conceito de mediação que complementa a

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do curso de Comunicação Social/Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFMA. Coordenador do grupo de pesquisa GamerLab/UFMA. Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. E-mail: jose.cmsf@ufma.br

³ Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura pelo PPGCOM/UERJ, bacharel em Cinema & Audiovisual pela UFF. E-mail: pantuzathays@gmail.com

⁴ Mestrando do PPGCOM/UFMA. E-mail: lukazalvs@gmail.com

⁵ Graduando em Jornalismo pela UFMA. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-CNPq. E-mail: gustavovianaufma@gmail.com

⁶ Graduando em Jornalismo pela UFMA. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-FAPEMA. E-mail: aninhaluiza012@gmail.com

⁷ Graduando em Jornalismo pela UFMA. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-Voluntário/UFMA. E-mail: andrezcps99@gmail.com

⁸ Graduando em Jornalismo pela UFMA E-mail: aylla.yohana@gmail.com

discussão que se segue sobre a dimensão política da regionalidade. Mediação não como filtro, algo que impede o acesso a "verdadeira realidade", mas, numa perspectiva similar a utilizada nesta pesquisa, como constituinte dessa "realidade" (GRUSIN, 2010, 2015b), parte do processo de construção de um ponto de vista. Segundo ele:

[...] é a capacidade geral da música de produzir estados coletivos e individuais – ou, em outras palavras, a hipótese da performatividade condicionada da música – que nos permite formular as implicações de uma pesquisa sobre gosto musical, entendido de maneiras variadas, por um grupo diverso de amantes de música, como uma prática rica e inventiva que simultaneamente recompõe a música e seus praticantes *in situ*, de acordo com as demandas e vários meios, recursos, dispositivos e cerimoniais disponíveis⁹ (HENNION, 2001, p. 3).

À primeira vista, a Sociologia, por ser o campo do social como fruto da ação humana, não parece aberta a pensar mediação sob um viés material e corporificado. No entanto, o trabalho de Hennion de fato levanta essas questões, e de certa maneira nos remete aos expoentes da chamada cultura da participação como Henry Jenkins (2009) e Steven Johnson (2012), com a diferença que o recorte histórico traçado pelo francês nos parece menos propenso ao tecnocentrismo, mostrando como essas práticas são independentes da tecnologia digital.

Sua ideia de performance engloba as ações ou microações dos fãs ou amantes de música (que ele chama de amadores, aproveitando a raiz da palavra) como integrantes de processos ativos (e que em nossa visão são essencialmente cognitivos). O amante (ou amador), para Hennion, é produzido pelas circunstâncias materiais da presença da música ou da constituição de um ambiente musical que favoreceu a disponibilidade de música e alterou padrões de escuta.

Por isso, Hennion ressalta o papel dos “vínculos ou vinculações” (*attachments*¹⁰) em detrimento até da própria noção de gosto. Isso demonstra como o fã ou amador está envolvido num arranjo sociotécnico, e as mediações que ocorrem em seu interior muitas vezes independem da vontade desses amadores. O vínculo mostra como eles determinam e são determinados pelos objetos de suas afecções, e ainda como os comportamentos que surgem e os aparatos mobilizados são todos frutos desse contato. Segundo ele:

⁹ Do original: Under conditions that need to be established (the idea is not to transfer to music 'itself' what exogenous social interpretation no longer supplies), it is the more general capacities of music to produce individual and collective states—or, in other words, the hypothesis of conditioned performativity of music which can allow us to formulate the implications of research on musical taste, as understood in a variety of ways, by widely diverse music lovers, as a rich and inventive practice that simultaneously recomposes music and its practitioners *in situ*, according to the needs and with the various mediums, resources, devices and ceremonials available.

¹⁰ Mesmo quando escreve em sua língua materna, Hennion mantém o termo em inglês. Na edição de 2015 do Simpósio Vida Secreta dos Objetos, no qual esteve presente, ele afirma que a tradução do termo para o francês não faz jus ao significado do mesmo em inglês. Disponível em: <http://ufftube.uff.br/video/4D4663783D5S/Antoine-Hennion—Centre-de-Sociologie-de-l’Innovation—“Demanding-Objects-Caring-for-Things-in-Process-of-Making”>. Acesso em 10/01/2016.

Essa bela palavra [vinculação] destrói a oposição que acentua o dualismo da palavra "gosto", entre uma série que vem de fora e o "*hic et nunc*" [aqui e agora] da situação e da interação. No que se refere aos fãs de música, há menos uma ênfase em rótulos e mais em estados, menos em autodeclaração e mais nas atividades das pessoas; a respeito dos objetos que motivam esse gosto, seu direito de resposta e sua habilidade de coproduzir o que está acontecendo, o que surge do contato permanece aberto¹¹ (HENNION, 2010, p. 26).

Este tipo de performance situada, material e temporalmente construída dentro da chamada cultura participativa, é o que visamos investigar com as gambiarras digitais do jogo Guitar Hero. É neste sentido que falar sobre a regionalidade na música não é apenas recortar o espaço geográfico de um determinado lugar, mas levar em consideração os aspectos econômicos, sociais, históricos e políticos. Durval Muniz de Albuquerque Jr., autor de *A Invenção do Nordeste e outras artes* (2011), fala sobre a espacialidade como sujeita "ao movimento pendular de destruição/ construção" (p. 35), e isso é importante para entendermos como o espaço regional constrói os significados das expressões na área musical.

Sobre esse espaço ainda ligado ao regional, Albuquerque Jr. afirma que "o espaço regional é produto de uma rede de relações entre agentes que se reproduzem e agem com dimensões espaciais diferentes" (2011, p. 35). Além de levar em conta essas relações, o autor toma como exemplo essas relações espaciais como relações políticas, pois dentro do espaço se faz um resgate tanto da parte política quanto da histórica.

A música, em certa medida, funciona como uma linguagem universal, tendo um potencial de comunicação poderoso que conecta indivíduos e expõe essas características identitárias. Por isso, segundo Albuquerque Jr., "O regionalismo, se apoia em práticas regionalistas, na produção de uma sensibilidade regionalista, numa cultura, que são levadas a efeito e incorporadas por várias camadas da população e surge como elemento dos discursos de vários segmentos" (2011, p. 38). Curtimos, escutamos e compartilhamos nossos gostos musicais para mostrar parte de quem somos. Como produto cultural, a música também reflete a realidade do indivíduo, onde e como vive, sua bagagem cultural e afinidades.

Este artigo aborda a forma como os diferentes ritmos musicais tradicionalmente ligados aos estados do Nordeste (Trotta; Monteiro, 2008) foram adaptados para jogos

¹¹ Do original: This beautiful word [attachment] destroys the opposition that accentuates the dualism of the word «taste», between a series of causes that come from outside and the «*hic et nunc*» of the situation and the interaction. In terms of music fans, there is less emphasis on labels and more on states, less on self-proclamations and more on people's activity; regarding the objects that motivate taste, their right to reply and their ability to coproduce what is happening, what arises from the contact, remains open.

digitais voltados para um público global majoritariamente euro-americano, como a franquia Guitar Hero e seus derivados, tradicionalmente associada ao rock'n'roll. Desde seu lançamento, o *game* foi alvo de modificações (em inglês, *mods*) e customizações variadas, sobretudo pelo público brasileiro que incluiu hits como Ana Júlia, da banda de rock carioca Los Hermanos, mas também sucessos de outros gêneros musicais.

Deste modo, aciona-se essa perspectiva cultural sem deixar de lado os aspectos materiais da transposição de ritmos diferentes para um jogo “de rock”, que simula instrumentos de corda (guitarra e baixo) em termos de jogabilidade, e também as gambiarras presentes na criação dos mods. Na busca pelo aspecto político do regionalismo, seja ele na relação Brasil-mundo ou na relação Nordeste-Brasil, a dimensão material desses vínculos não pode ser ignorada.

Trotta (2013), por exemplo, afirma que o barateamento ocasionado pela convergência digital e o avanço progressivo dos dispositivos eletrônicos têm ajudado no acesso da população aos bens e serviços mediados pelas tecnologias de informação e comunicação (TIC). Aliando contextos socioeconômicos e multimidiáticos, o autor utiliza a ideia de periferia para demarcar uma nova etapa da circulação musical em massa frente aos estilos tradicionalmente ligados ao *mainstream* do mercado fonográfico.

De forma variada, sendo pela música, vídeos na Internet, novelas ou até nos jogos, como será visto, é a partir deste acesso que ritmos como “swingueira”, “forró” e “funk” se fazem presentes no cotidiano das cidades e mobilizam afetos regionais que posteriormente “vazam” para o chamado grande público. Para Trotta (2013), essa reconfiguração do que seria considerado o *mainstream* tanto no mercado interno brasileiro quanto a indústria fonográfica global está diretamente ligada a essa emergência da periferia como categoria estética no que refere a música e seus entrelaçamentos com outros produtos midiáticos.

Segundo Trotta e Monteiro (2008), as regiões Norte e Nordeste consomem e dão uma visão/perspectiva/ponto de vista/interpretação singular a uma variada lista de ritmos presentes na cultura brasileira, sendo eles originários ou não dessas localidades. Axé, forró, pagodão, reggae, swingueira, tecnobrega, entre outros, não fazem parte do que se entendia por *mainstream*, mas para os autores passaram a ocupar espaços hegemônicos no mercado nacional. A partir deste texto e de Trotta (2013), pode-se identificar um vazamento ou entrelaçamento entre o regional/periférico e o *mainstream* que pode ser

investigado a partir da inclusão socioeconômica e tecnológica de parte da população que passou a ser considerada como público consumidor.

Esses ritmos não circularam da mesma maneira que outros sucessos de abrangência nacional e acabam formando uma bolha própria por causa de todo um sistema muitas vezes informal de compartilhamento e compra. Contudo, esse padrão também é quebrado quando o alcance desses artistas sai do âmbito regional, e de uma tecnocultura sustentada pela divulgação até pirata de material, eles chegam aos serviços de streaming de música e sobem nas paradas de sucesso (rankings ou charts). Há um caráter identitário presente no regionalismo que pode não explicar o sucesso dessas canções e seus intérpretes, mas é importante para registrar/documentar o processo pelo qual eles passaram a figurar em um jogo como Guitar Hero.

“Tá Rocheda”, dos Barões da Pisadinha, grupo da cidade de Heliópolis, há mais de 300km de distância de Salvador e praticamente já na divisa com Sergipe, ilustra essa tendência que não é nenhuma novidade em termos de mods de Guitar Hero. Mesmo que seu alcance nacional e divulgação os coloque no topo das paradas de sucesso atualmente¹², a adaptação da música para o jogo demanda uma série de ações que requerem certo letramento digital e capacitação cognitiva em termos musicais/auditivos. Esse vínculo (attachment) como descrito por Hennion (2010) está presente nas gambiarras e na jogabilidade improvisada que será abordado em seguida.

Gambiarra como modo de letramento ciborgue

Ao reconhecer o caráter transformativo que as artes e tecnologias de comunicação possibilitam, compreende-se como o indivíduo contemporâneo vivencia uma experiência participativa em relação às mídias. A interação com as tecnologias se configura como um lugar de agência e criação/ressignificação não só do conteúdo, mas também das plataformas.

Segundo Henry Jenkins, pesquisador e ensaísta dedicado aos estudos das mídias, “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final.” (JENKINS, 2009, p.43). É interessante notar como o autor situa a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e inteligência coletiva, identificando-os “por meio do fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, pela cooperação entre múltiplos

¹² O grupo chegou a aparecer no programa Encontro com Fátima Bernardes, da TV Globo. Disponível em: <https://youtu.be/O2oui8ZqC8E>. Acesso em: 12/10/2020

mercados midiáticos e por meio do comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação ” (JENKINS, 2009, p. 29).

Na visão do autor, o espectador vem ganhando maiores habilidades para participar desta cultura emergente, quebrando o paradigma de “poder” relacionado ao polo do emissor nos meios de comunicação. Ou seja, a cultura popular se torna cada vez mais expressiva, participativa, exigente e consciente. Ao defender essa ideia, o autor diz que:

parece que o público está cada vez mais esclarecido sobre o valor criado por meio de sua atenção e engajamento: alguns usuários estão procurando formas de extrair, em troca de sua participação, alguma coisa de produtores e distribuidores de mídia comercial. (JENKINS; GREEN; FORD. 2014. n.p).

Deste modo, percebemos como o público consumidor é também produtor, o que significa que a informação não é só absorvida, mas também transformada, difundida de maneiras diversas e contribui para potencializar a experiência com as mídias. Nos games, a participação é parte integrante de sua experiência midiática, a ideia de configuração ou de uma lógica configurativa sintetiza algumas noções que tratam esforço não trivial que envolve jogar. Segundo Aarseth (1997), não apenas uma atividade interpretativa e/ou racional, como acompanhar uma história, mas uma interação ergódica que demanda uma atuação corporificada.

Pensando numa possibilidade de letramento midiático que contemple a ideia de configuração como sua principal característica, os videogames parecem o modelo ideal para uma proposta que expanda essa lógica para abarcar as práticas de customização e personalização para além do jogo. Não se trata de inventar uma nova mídia, linguagem ou ainda estabelecer uma ordem de importância de uma sobre outra (da “nova” sobre a “velha”), mas apenas apresentar uma perspectiva que trate da forma como os videogames estariam não só remediando outras mídias, como também nossa relação com elas. Retomando Gee e Haynes (2010):

Jogadores usam os jogos como um centro de atividades que vão além de apenas jogar. Eles fazem mods; leem e escrevem sobre os jogos e sobre os temas envolvidos neles; e colaboram, geralmente pela Internet, não apenas para jogar juntos, mas pra criar mods, discutir o jogo e organizar todo o tipo de interação e aprendizado ao redor dos jogos e do jogar¹³ (p. 38).

A presença massiva dos games indicaria um paradigma tecnológico (material), que evocaria um letramento não necessariamente imersivo ou interpretativo, defendido por Moulthrop (2004), Malaby (2007), Consalvo (2009), entre outros, que é, ao mesmo

¹³ Do original: Gamers use games as a center for activities that go beyond just playing the game. They mod the games they play; they read and write about the games they play and about the themes these game involve; and they collaborate, often through the Internet, not just to play together, but to mod, to discuss the game, and to organize all sorts of interaction and learning around the game and gaming more generally.

tempo, afetivo e social (intangível). Esse paradigma representado pela ideia de configuração consiste tanto em ações piratas como por formas menos “subversivas” (e até hegemônicas) de convergência midiática: a introdução de jogos eletrônicos em sala de aula como complemento ao ensino; o treinamento de médicos em *games* e/ou simuladores; os *games* que dependem de conexão com redes sociais, extração de metadados e outros tipos de identificação, seja para conteúdos extras ou embutidos na mecânica do jogo.

Jenkins lembra que por muito tempo a indústria cultural não precisou se preocupar com a indústria alternativa, porque esta tinha baixa capacidade de circulação. Os amadores começaram a incomodar quando seus feitos, inspirados nos grandes produtos comerciais, passaram a envolver o mesmo tipo de apego, afeto ou vínculo (Hennion, 2010), ainda que sem interesses econômicos.

Assim, a convergência vem alterando a lógica operacional da indústria midiática, que vai além de mudanças tecnológicas; ela faz com que mercado, gênero e público alterem suas relações, de forma que os consumidores processem a notícia, o entretenimento e gerem também um conteúdo transmidiático autoral.

O fã é convidado a conhecer um universo fantástico e quer continuar a participar, quer recriar. Esta é a lógica cultural da convergência dos meios de comunicação: a indústria precisa do envolvimento/engajamento, mas com isso pode perder o controle sobre sua produção. (JENKINS, 2009, p.143)

Essa postura complementa a visão de Steven Johnson. Em “Tudo que é ruim é bom pra você” (2012), o autor comenta que a cultura popular se tornou mais complexa, exigente, e por isso, mais instigante e provocadora. O autor diz:

Durante décadas acreditamos que a cultura de massa segue uma tendência constante de declínio rumo a um mínimo denominador comum, supostamente porque as “massas” desejam prazeres simples e burros e as grandes empresas de comunicação querem dar às massas aquilo que elas desejam. Mas, na verdade, está acontecendo exatamente o contrário: intelectualmente, a cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos. (JOHNSON, 2012, p. 17)

No caso dos videogames, a experiência do jogo proporciona uma interação direta com o produto, no sentido de que, em alguma instância, é o jogador quem decide como história será contada e desenvolvida. Entretanto, por ser uma mídia mais recente, os videogames enfrentaram críticas quanto a uma suposta infantilização e escapismo. Vale destacar, contudo, que os games estimulam e ensinam o jogador a tomar decisões rápidas, comparar situações, priorizar determinados elementos, escolher caminhos e lidar com o que vem adiante.

A partir dessa reflexão compreendemos que os games podem ser diversão, entretenimento, narrativa, mas também aprendizagem, letramento e produção de conhecimento. Para ilustrar, Steven Johnson usa o exemplo do seu sobrinho de sete anos que, ao explorar o mundo aberto do jogo *SimCity*, desenvolveu conhecimentos sobre urbanismo e desenvolvimento de cidades.

Meu sobrinho dormiria em cinco segundos se fosse enfiado em uma aula sobre urbanismo, mas, de alguma forma, uma hora jogando *SimCity* ensinou-lhe que impostos altos em áreas industriais podem prejudicar o desenvolvimento. (JOHNSON, 2012, p.21)

Johnson segue sua argumentação fazendo um comparativo entre uma missão de *Legend of Zelda* em contraposição a um enunciado de problemas matemáticos, em que alguém precisa realizar uma experiência sobre probabilidade. O autor transforma a missão de *Legend of Zelda* em um enunciado semelhante ao desafio de probabilidade matemática e percebe que a forma como o desafio foi descrito é de menor relevância, já que o mais importante, não seria exatamente o que o personagem faria, mas como faria e quais os conhecimentos necessários para finalizar a missão.

Além dos estímulos cognitivos, coordenação, comunicação entre visão, audição e tato, os games também intensificam a capacidade de assimilar informações e tomar rápidas decisões durante a jogabilidade. Para além desses aspectos, existe ainda outro fenômeno que atrai parte dos consumidores de games, proporcionando uma usabilidade ainda mais participativa: são os chamados *mods*.

Os *mods* (abreviação de *modifications* em inglês) consistem em alterações feitas no jogo a partir do uso dos jogadores. No intuito de tornar o jogo mais acessível, personalizado e adaptado de acordo com os desejos e pulsões dos próprios usuários, são feitas alterações em relação a aparência e desempenho do jogo. Desse modo, torna-se possível inserir novos personagens, músicas, acessórios e ferramentas para o jogo, entre outros elementos - tanto narrativos quanto operacionais, que modificam a experiência.

Espen Aarseth aponta para uma visão de letramento, que articula o ciborgue de Donna Haraway (1991) em busca de seu potencial expressivo que interessa/explica/expõe relação entre os videogames, com sua inventividade e desafio já presentes nas formas de jogabilidade, e os *mods*. Um outro tipo de experiência participativa, mas derivada da mesma lógica configurativa. Interessa ao pesquisador norueguês se apropriar do hibridismo inerente a essa figura para operacionalizar os elementos, ou atores (signo, operador e meio), presentes no texto em uma tomada da textualidade como maquinismo. Ele segue essa noção de letramento ciborgue a fim de examinar “se a perspectiva

de Haraway pode nos ajudar a explorar a estética da comunicação ergódica” (AARSETH, 1997, p. 54).

Há um viés estético do ciborgue, e também da antropofagia, que requer e promove o híbrido/hibridismo e alianças simbióticas profanas. Ele está diretamente ligado a seu caráter político, sua acepção como empoderamento, em que reside a potência do pensamento de Haraway. Em sua proposta, "um mundo ciborgue pode ser sobre realidades sociais e corporais vividas nos quais as pessoas não estão com medo de sua filiação conjunta com animais e máquinas, não estão com medo de identidades permanentemente parciais e pontos de vista contraditórios¹⁴" (HARAWAY, 1991, p. 151). Por isso, esta pesquisa se concentra em demonstrar que não há uma separação entre o político e o letramento material que esses objetos suscitam.

Por isso, o entretenimento poderia surgir como produtor desse engajamento, por meio justamente da formação dos vínculos (*attachments*) teorizados por Hennion e dos elementos lúdicos que agem na atenção e no desafio cognitivo. Por isso, os *games* seriam exemplos para essa construção de um letramento politicamente engajado, ativo e cognitivamente estimulante. Gee conta que neles:

[...] jogadores precisam saber como "decodificar" imagens e ações (e frequentemente palavras também) numa tela em significados (que levam a decisões e ações). Essa é uma nova forma de leitura. E alguns jogares aprendem a usar software (que agora geralmente vem com o jogo) para modificar ("mod") e desenvolver jogos. Essa é uma nova forma de escrita¹⁵ (GEE, 2015, p. 108).

As gambiarras digitais tratadas aqui são dessa ordem, pois suas propriedades suscitam arranjos que vão permitir falar de um letramento diferencial que reconhece essas regras, mas não as respeita. Está o tempo todo as rearranjando para criar outros elementos. Como diria Zimmerman (2009), jogando com elas. O conceito de gambiarra reside justamente nesse espaço limítrofe entre a sobrevivência, a criação do novo e a reinstauração do comum. Enquanto projeto de uma cosmologia do Sul Global (e não apenas "brasileira"), a gambiarra reúne precariedade e alteridade sendo responsável por um *ethos* particular que expande e ao mesmo tempo localiza/regionaliza a dimensão

¹⁴ Do original: [...] a cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints.

¹⁵ Do original: [...] a gamer needs to know how to "decode" images and actions (and often, too, words) on a screen into meanings (that lead to decisions and actions). This is a new form of reading. And some gamers learn how to use software (which often now comes with the game) to modify ("mod") and design games. This is a new form of writing.

técnica, sendo então um vetor de complexidade no qual o político, o técnico e, acreditamos, o cognitivo se entrecruzam.

Neste sentido, a proposta decolonial seria justamente revisitar algumas dessas associações sociotécnicas e apontar a agência da precariedade. Primeiro, como subproduto do sistema mundo Moderno/Colonial numa perspectiva histórica e geopolítica, mas também entendida de maneira mais geral como diferentes formas de restrição, contingência e improviso. Essa visão complementa o que foi exposto acima, sobre regionalidade, periferia e vínculo ao propor não só um grupo de fenômenos ou objetos tidos como gambiarras, mas a gambiarra como um olhar próprio sobre a técnica a partir do chamado Sul Global.

Os modos de letramento suscitados por essa rede conectam a afetividade dos vínculos e do gosto musical, a política do contexto socioeconômico e de infraestrutura e a educação no sentido de capacitação técnica e cognitiva. É necessário certo letramento midiático e digital para descobrir, construir, operar e compartilhar gambiarras que no caso dos videogames se utiliza da convergência e da dimensão da complexidade e do desafio apresentado pelos sistemas de mídia atuais.

E a Pisadinha tomou conta do Brasil: as versões de “Tá Rocheda”

- Clone Hero

O Clone Hero está disponível no site oficial do jogo, Clonehero.net, e não possui uma descrição específica de qual as configurações mínimas recomendadas para que não ocorra travamentos ou algum tipo de bug. Disponibilizando o download apenas para o sistema operacional Windows, a página na Internet também disponibiliza atualizações no jogo, e explicação do que foi alterado.

Na página na web também está disponível um link que direciona para o grupo dos colaboradores do jogo na plataforma Discord. Através desse canal, os criadores do jogo ensinam os usuários como criar as notas para suas próprias músicas, e como instalá-las no game. Ao todo, o jogo ocupa 252 MB de espaço, e instala automaticamente após o download. Ao entrar no game, é necessário configurar as teclas de modo que o jogador se sinta mais confortável, podendo variar entre os botões do teclado do computador ou uso de algum controle (joystick) de console.

Podendo ser configurado em 20 idiomas diferentes, o jogo também possui arranjos específicos para *streamers*. Em termos de customização, também deixa disponível a possibilidade de inserção de imagens e vídeos a serem exibidas durante o jogo, modificação da cor e velocidade das notas musicais, entre outras alterações.

Existem vários canais no YouTube que fazem tutorias de como inserir músicas no Clone Hero, alguns deles possuem vídeos com mais de 90 mil visualizações. O vídeo do canal SUIJIN¹⁶ explica passo a passo de como instalar o Clone Hero, e inserir músicas no jogo. Elas estão disponíveis em sites de downloads como o Chorus¹⁷ que contém até o momento 29.940 músicas disponíveis para serem baixadas e inseridas no Clone Hero. Há ainda links das ferramentas do Google que são disponibilizados pelos jogadores através de vídeos no YouTube. Eles divulgam suas criações e as disponibilizam para outros interessados. A produção desses mods é um trabalho artesanal e a comparação entre as versões em termos de sincronia-jogabilidade e customização-estética motiva uma espécie de competição/desafio entre esses jogadores-hackers.

A inserção de músicas no game é feita de maneira rápida, entretanto é obrigatório que o computador possua leitor de WinRAR, necessário para descompactar arquivos. Após a descompactação, os arquivos devem ser inseridos na pasta: clonehero-win > Clone Hero_Data > StreamingAssets > songs. Após o processo de inserção da música ser finalizado, é necessário que o usuário abra o jogo, entre nas configurações do jogo e selecione a opção Escanear Músicas, depois de escaneadas, as músicas estarão disponíveis nos modos: Jogo Rápido, Online e Prática. A jogabilidade é simples e adaptável, visto que o jogador pode alterar a velocidade das notas, as cores, a dificuldade do jogo (Fácil, Médio, Difícil e Expert). A escolha da dificuldade altera o número de teclas nos quais serão necessários apertar para concluir a música. O Clone Hero marca a pontuação do jogador baseado no número de notas acertadas.

Ao transpor os Barões da Pisadinha para o jogo, na maioria dos exemplos encontrados, não há uma preocupação com os instrumentos a serem simulados. Embora haja um baixo acompanhando os integrantes na gravação original, no Clone Hero a jogabilidade está centrada no teclado, responsável pelas principais sonoridades que estão sincronizadas com os botões, os acordes centrais da música e a base de percussão (também executada pelo teclado eletrônico). Nesse sentido que a adaptação do forró se

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZT8ExpOIKc>. Acesso em 12/10/2020.

¹⁷ Disponível em: <https://chorus.fightthe.pw>. Acesso em 12/10/2020.

torna uma gambiarra, pois mesmo com condições técnicas favoráveis do ponto de vista gráfico e da sincronia entre jogabilidade e sonoridade, musicalmente o jogo foge do padrão. Isso, no entanto, não é um demérito/crítica, mas a exploração/abertura do jogo para uma nova forma de experimentação. Esses indivíduos subvertem a lógica da franquia – que já havia expandido para voz e bateria, mas sempre com atribuições corretamente divididas entre os jogadores – não se importando em alternar as sonoridades entre instrumentos musicais, mas criando uma experiência em geral de trazer um som periférico ou regional para um cenário global/hegemônico.

- Guitar Flash

Guitar Flash (GAMES X INFORMÁTICA, 2007) é um simulador de guitarra disponível on-line, podendo ser *singleplayer*¹⁸ ou *multiplayer*¹⁹. O objetivo do jogo é usar o teclado do computador para acertar os botões mostradas na tela – que representam as notas e acordes da composição – à fim de que o jogador possa efetivamente tocar a música que está sendo reproduzida pelo software. Esse sistema proporciona uma experiência lúdica que estimula e desenvolve um movimento corporal adaptado ao ritmo da música.

O jogo, que teve mais outras três versões lançadas desde a primeira edição: *Guitar Flash 2* em 2007, *Guitar Flash Mobile* em 2015 e *Guitar Flash 3* em 2017. Ele foi inspirado no *Guitar Hero* (HARMONIX MUSIC SYSTEMS, 2005), lançado originalmente para o *PlayStation 2* (SONY), e no *Rock Band* (HARMONY MUSIC SYSTEMS; MTV GAMES, 2007), para *PlayStation 2* e *PlayStation 3* (SONY), *Wii* (NINTENDO), *X360* (MICROSOFT), *PlayStation Portable - PSP* (SONY) e *Nintendo DS* (NINTENDO).

Ao abrir o site oficial²⁰, aparecem banners com imagens de algumas bandas como sugestão, majoritariamente do gênero rock/metal. No menu, há opção de ver a *setlist*²¹, o *ranking*²², além de uma aba *multiplayer*²³ e uma outra de *custom*²⁴. Vale mencionar que a página permite e incentiva que os usuários façam *lives*, ou seja, que disponibilizem suas experiências no jogo ao vivo e on-line.

¹⁸ Apenas um jogador na partida.

¹⁹ Dois ou mais jogadores jogando simultaneamente na mesma partida.

²⁰ Site Oficial *Guitar Flash*: <https://www.guitarflash3.com> | Acesso em: 11/10/2020

²¹ *Setlist*: lista com todas as músicas disponíveis no site na condição de *custom* – totalizando 7.915 música cadastradas. Também disponível em: <http://guitarflash.com/custom/lista.asp> | Acesso em: 11/10/2020.

²² *Ranking*: Espaço de contagem e ranqueamento da jogabilidade e nota dos jogadores, tanto pela categoria de dificuldade quanto pela categoria geral de música, ou ainda pela data.

²³ Para jogar a versão *multiplayer* do *Guitar Flash* é necessário estar logado/cadastrado no site.

²⁴ Músicas que os próprios usuários desenvolveram e disponibilizaram no site para que outros jogadores possam experimentar.

Dentro do site, o jogador tem a possibilidade de escolher entre os modos de jogo: “Apenas Tocar” (modo iniciante) e “Tocar e Palhetar” (estilo avançado de jogo). Existem quatro tipos de dificuldade dentro do jogo: fácil, médio, difícil e expert. Todos podem ser jogados, inclusive, com a guitarra original do *Guitar Hero*. No site oficial existe ainda um guia para ajudar²⁵ o usuário a entender a dinâmica do jogo e como obter estratégias para um bom desempenho durante a experiência.

É possível perceber, por exemplo, a quantidade de informações que são expostas em uma mesma tela durante o jogo (ver figura 1). Notamos, então, a importância de um código comum, ou melhor, um letramento específico proporcionado a partir da jogabilidade.



Figura 1: Tela do jogo Guitar Flash. | Mais informações: <https://guitarflash.com/?lg=pt>

- | | | |
|---|------------------------------|---------------------------------------|
| 1 - Nome da Música e Banda jogada no momento. | 6 - Multiplicador de pontos | 12 - Configurar teclas usadas no jogo |
| 2 - Quantas vezes a música foi jogada por todos | 7 - Barra de Especial | 13 - Configurar Modo de Jogo |
| 3 - Barra de Energia | 8 - Bandeira com seu Nome | 14 - Configurar dificuldade |
| 4 - Contador de combo | 9 - Recorde atual da música | |
| 5 - Pontuação | 10 - Links da banda | |
| | 11 - Acessar Menu de Músicas | |

A página oficial do jogo *Guitar Flash* no *facebook* tem 2.052.523 seguidores²⁶, não obstante vemos como essa comunidade do jogo é amplamente participativa: as músicas inseridas pelos próprios usuários estão sempre atualizadas – não só pelo gosto

²⁵ Página de Informações Oficiais: <https://guitarflash.com/?lg=pt> | Acesso em: 11/10/2020

²⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/guitarflashx/> | Acesso em: 11/10/2020

peçoal geral, mas também de acordo com o som que está fazendo sucesso nas rádios, as músicas populares e até mesmo memes.

No game *Guitar Flash* temos a possibilidade de jogar/tocar músicas como *Me Libera*²⁷ (BANDA DJAVU, 2009), *O Grave Bater*²⁸ (MC KEVINHO, 2017), *Balada do Irineu*²⁹ (IRINEU, 2017) e ainda *Tá Rocheda*³⁰ (2020), do grupo Barões da Pisadinha, que já contabiliza 848 jogadas no site.

Tá Rocheda é uma música composta por Felipe Amorim, Caio César, João Vitor e Taciane Gomes, artistas cearenses que cederam os direitos para a banda A Loba, também do Ceará, que lançou o hit em 2017. A versão original é um forró mais tradicional, mais romântico e ficou famosa principalmente no Nordeste. Em 2020, a música foi relançada pelo grupo Barões da Pisadinha, que ajudou a fazer com que a música seguisse carreira nas plataformas. “*Tá Rocheda*” é uma gíria do vocabulário “piranguero” do Ceará e de Pernambuco – mas presente em outras parte do Nordeste³¹ - que representa um elogio como “bom demais”, “firmeza”, “tá beleza”, e na música a expressão está empregada de forma irônica, trazendo ainda mais comicidade.

Os Barões da Pisadinha se destacam devido ao sucesso eminente, mobilizando diversos ouvintes de maneiras cada vez mais interativas e participativas. Para ilustrar e reiterar a potência musical do segmento, Trotta e Monteiro (2008) explicam como ele reconfigura alguns dos ditames da indústria fonográfica tradicional. De acordo com eles:

Alijadas de uma legitimidade estética avalizada pela crítica musical, essas músicas agregam dezenas de milhares de pessoas semanalmente, utilizando uma estrutura empresarial que dialoga com as esferas consagradas de difusão musical, como o rádio, mas que têm seu alcance amplificado através de um inusitado conjunto de dispositivos comerciais, substancialmente diferentes dos empregados pelos chamados independentes (TROTТА; MONTEIRO, 2008, p.2)

Podemos então perceber como a música nordestina tem trazido, cada vez mais, práticas inovadoras em relação a musicalidade, produção de sentido e distribuição de conteúdo. Notamos ainda como as mídias digitais têm sido também um suporte para essa circulação, não só a partir de um modelo padrão de difusão através das plataformas de streaming, mas também em uma configuração transmidiática em que os consumidores

²⁷ *Guitar Flash* – *Me Libera*, Banda Djavú: <https://guitarflash3.com/custom/UQPAV64EYX5J/> | Acesso em: 11/10/2020.

²⁸ *Guitar Flash* – *O Grave Bater*, Mc Kevinho <https://guitarflash3.com/custom/36YYLOLS0YKO/?lg=pt> | Acesso em: 11/10/2020.

²⁹ *Guitar Flash* – *Balada do Irineu*, Irineu <https://guitarflash.com.br/custom/7S531UNU6EC2/> | Acesso em: 11/10/2020.

³⁰ *Guitar Flash* – *Tá Rocheda*, Barões da Pisadinha: <https://guitarflash.com/?gfcMus=RKLOBHGFMHUH> | Acesso em: 11/10/2020.

³¹ Gíria nordestina “*Rocheda*”: alguns dizem que tem origem no grupo dos jovens “pirangueros”. Disponível em: https://youtu.be/5m_bmGaKk_o | Acesso em: 11/10/2020.

reassignificam e constroem coletivamente novas maneiras de ampli(fic)ar a comunicação entre artistas e fãs.

Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.
- ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz de. *A invenção do nordeste e outras artes*. Prefácio de Margareth Rago. 5ª edição. São Paulo: Cortez, 2011.
- CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- GEE, James Paul. **Literacy And Education**. New York: Routledge, 2015.
- GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth R. **Women and Gaming: The Sims and 21st Century Learning**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- GRUSIN, Richard. “Radical Mediation”. In: **Critical Inquiry**. Chicago: University of Chicago Press, 2015b. Vol. 42, No. 1
- GRUSIN, Richard. **Premediation: affect and mediality after 9/11**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991
- HENNION, Antoine. “Music Lovers: Taste as Performance”. In: **Theory, Culture, Society** 18, 5 (2001) 1-22
- HENNION, Antoine. Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. In: **Comunicar**, n. 34, v. XVII, 2010, Scientif Journal of Media Education; ISSN: 1134-3478; pages 25-33
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da Conexão*. Editora Aleph. São Paulo, 2014.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph. São Paulo, 2009.
- JOHNSON, Steven. *Tudo que é ruim é bom pra você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Editora: Jorge Zahar Editor Ltda, 2012.
- MALABY, Thomas M. Beyond Play: A New Approach to Games. In: **Games and Culture**, Volume 2, Number 2, April 2007 95-113.
- MOULTHROUP, S.. “From work to play: molecular culture in the time of deadly games”. In: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Org.). **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2004.
- TROTТА, F. C. Entre o Borralho e o Divino: a emergência musical da “periferia”. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 26, p. 161-173, dez. 2013.
- TROTТА, F. C. O forró eletrônico do Nordeste: um estudo de caso. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 102-116, janeiro/junho 2009.
- TROTТА, F. C. O novo mainstream da música regional: axé, brega, reggae e forró eletrônico no Nordeste. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. E-compós, Brasília, v.11, n.2, maio/ago. 2008.
- ZIMMERMAN, Eric. “Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century.” In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. **Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009.