

Милан Попадић

Филозофски факултет Универзитета у Београду
milan.popadic@f.bg.ac.rs

Херој гитаре: од иконе популарне културе до носталгичног самодизајна¹

У раду се разматра преображај феномена „хероја гитаре” у популарној култури, од иконичне представе до модела подражавања. Херој гитаре, уобличен синтетизованим културним и технолошким формама, настао је након Другог светског рата. Током пола века свог постојања, модел поп-културног хероја

Кључне речи: херој гитаре, популарна култура, популарна музика, наслеђе, носталгични самодизајн

гитаре трансформисан је од општепрепознатљиве представе са специфичним визуелним идентитетом и друштвеном функцијом до носталгичног предмета идентификације. Ова идентификација реализована је путем конзументских понуда и технолошких сила, одређених пре свега у производњи реплика инструмената „оригиналних” хероја гитаре, као и у развијању видео-игара које подражавају искуство гитарског наступа. Хероји су отишли у историју или митологију популарне културе, а њихово наслеђе остало је да траје између културног вредновања, сакрализованга реликвија и самодизајна у производним процесима потрошачког друштва.

Синтагма *херој гитаре* (гитарски херој, од енгл. guitar hero) у свом основном значењу обележава специфичан феномен у популарној култури и популарној музици друге половине двадесетог века. *Херој гитаре* је извођач који својом вештином и појавом превазилази и трансформише устаљене обрасце гитарског наступа и тиме ствара нове и карактеристичне форме музичког и перформативног исказа (Millard: 143–162). Са друге стране, савремени производи културних индустрија и индустрија забаве донекле мењају ово основно значење синтагме *херој гитаре*. Креирање и популаризација видео- игара, попут оних као *Guitar Hero* или *Rock Band*, као и доступност висококвалитетних реплика инструмената изворних хероја гитаре, преносе значење ове синтагме још експлицитније у поље конзумеризма, фетишизма и виртуелизације (Waksman

¹ Рад је резултат истраживања у оквиру пројеката 47019 и 179048 које финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије.

20016; Miller 2009; Fernandez, Lastovicka 2011). Отуда се значај разматрања феномена гитарског хероја може препознати у оквиру општих истраживања популарне културе, кроз „читљиве” објекте који представљају веровања, праксе, навике и моделе понашања неке заједнице, било да је реч о локално или масовно присутним феноменима, насталим на традиционалним обрасцима или као резултат деловања политичких и комерцијалних центара (Mukerji, Schudson 1986). Међу овим предметима истраживања једну значајну групу представљају оне појаве које су резултат међусобног односа културне производње и популарне музике. У том смислу, разматрања феномена *хероја гитаре*, припадају оном току истраживања које је започело Адорновим радовима о популарној музици и културној индустрији (Adorno 1991: 29–60), а који се грана према бројним дисциплинарним и међудисциплинарним пољима (Frith 1981; Grossberg 1983; Frith, Goodwin 2000; Strinati 2005: 59–68; Жикић 2012).

И поред, чини се, препознатљиве позиције у контексту популарне културе и популарне музике, истраживања феномена и значаја *хероја гитаре* у популарној култури углавном су новијег датума. *Херој гитаре* је имплицитно разматран у оквиру општије схваћених студија „гитарских култура” (Bennett, Dawe 2001; Carfoot 2006), довођен је у везу са иконичним и ритуалним функцијама (Fernandez, Lastovicka 2011; Waksman 2001a; 2001b), а истраживано је и наслеђе овог феномена у савременим извођачким праксама (Miller 2009). Такође, *херој гитаре* је посматран као елемент препознатљив у грађењу културних и идентитетских образаца (Millard 2004; Carfoot 2006; Perković 2011), као и у контексту односа културног наслеђа и свакодневног живота (Popadić 2012: 120–141). Ослањајући се на резултате претходних истраживања, овај рад има за циљ да детаљаније размотри појам и порекло *хероја гитаре*, као и његово наслеђе у савременој популарној култури. У том смислу, рад ће тежити да протумачи преображај феномена *хероја гитаре* од општепрепознатљиве личности у контексту популарне културе до образаца подражавања које омогућује савремена технологија, то јест, преображај од иконе популарне културе (Danesi 2007: 252) до носталгичног самодизајна (Groys 2009: 3).

Дефинисање феномена хероја гитаре

Херој гитаре, како сматрају историчар Андре Милар и антрополог Ребека Мексвајн, јесте следеће: „човек, солиста, виртуоз, свакако, али више од тога: неко кога жеља за експериментисањем води до нових димезија, неко ко је нашироко имитиран, и неко ко дефинише инструмент на потпуно нови начин” (Millard: 143–162). Милар и Мексвајнова дају и генезу модерног гитарског хероја, његовог јавног представљања и његове иконографије. Ова генеза полази од афроамеричких блуз гитариста из прве половине двадесетог века и њиховог начина живота и извођења. Вештина и виртуозност нису једине карактеристике *хероја гитаре*; веома често њега прати нарочит сценски наступ, препознатљиви покрети, који, уз незаобилазни инструмент, постају део иконографије, као што је то, на пример, случај са „пачјим ходом” Чака Берија (Chuck Berry). У настанку гитарског хероја постоји и извештан митолошки степен – Милар и Мексвајнова упућују и на сличност са Орфејем – у оквиру кога будући херој зарад своје вештине даје „вишој сили” нешто заузврат. У случају блуз гитаристе Роберта Џонсона (Robert Johnson), то је била његова душа.



**Слика 1: Роберт Џонсон (1911-1938),
фотографија снимљена у Мемфису,
Тенеси, око 1935. године**

Такође, родна преддефинисаност (гитарски хероји су углавном мушкарци, мада са изузетцима, који – опет – потврђују правило), неуклапање у очекиване друштвене норме, као и (само)деструктивно понашање често утичу на формирање слике о гитарском хероју.

Но иако је могуће на овај начин дефинисати феномен *хероја гитаре*, чини се да је такође битно указати на специфичност ове синтагме. Ако је присуство речи *гитара* у овој синтагми очигледно, поставља се питање зашто *херој*? Зашто, ако говоримо о извођачкој перфектности, не кажемо „виртуоз“? Или, ако желимо да укажемо на масовну популарност, зашто не кажемо сада већ уобичајено *звезда* (Vuxton 2000: 366–377)? Занимљиво је да је синтагма *херој гитаре*, колико је до сада

познато, први пут формално забележена 1977. године, на седмоинчном синглу *Complete Control*, британског бенда Клеш (The Clash). У насловној песми, при крају средишње гитарске соло деонице, певач и гитариста Џо Страмер (Joe Strummer) додају соло гитаристи Мику Џонсу (Mick Jones): „You're my guitar hero!“ („Ти си мој херој гитаре!“). Овај без сумње цинични повик Џоа Страмера (Montague 2003: 643) заправо указује и на крај једног периода у рокенрол култури, периода у чијем је формирању електрична гитара имала значајну улогу.

Херој гитаре као икона популарне културе

Ако је оправдано користити синтагму *херој гитаре*, онда је то због тога што је феномен који њоме означавамо учествовао у једној специфичној „промени света“. Средином шездесетих година двадесетог века, пунолетство су стицале генерације рођене након завршетка Другог светског рата. Шездесете године су добиле „митске пропорције“, сматра историчар Даг Орам, управо зато што је ова генерација, названа *baby boom*, успела да пољуља друштвене и политичке институције и ауторитете Запада (Owram 1997: 159–161). Популарна култура, а

чини се нарочито популарна музика, односно рокенрол, имале су своју улогу у том процесу (Pichaske 1979). У јесен 1967. године, на зиду ислингтонске станице подземне железнице у Лондону, освануо је спрејем исписан слоган: „Clapton is God” („Клептон је бог”). Ова изјава се, наравно, односила на енглеског гитаристу Ерика Клептона (Eric Clapton), тада неприкосновену звезду лондонских ритам и блуз клубова. Неколико месеци раније, током тродневног поп фестивала у Монтереју у Калифорнији, амерички гитариста Џими Хендрикс (Jimi Hendrix) се, завршавајући наступ, обратио публици: „Цело вече вам говорим 'хвала', 'хвала', 'хвала', мада бих вас најрадије све загрлио и изљубио, или нешто тако..., али пошто то не могу, зато ћу да жртвујем нешто што веома волим...” Пред крај песме која је уследила након овог обраћања Хендрикс је положио гитару на бину, клекнуо пред њу, запалио је, „егзорцирао” звукове из инструмента у пламену, а потом је – држећи је за врат – разбио о бину и озвучење, да би остатке бацио у публику. Оно што је веома важно у случају Хендриксовог наступа у Монтереју јесте његова јасно исказана намера да „жртвује” инструмент. Ово непоновљиво *new age* жртвовање (мада потом вероватно безброј пута одиграно у виду фарсе) одвело је Хендрикса у пантеон рок религије. Шездесет седме године прошлог века, Хендрикс је пунио двадесет пет, Клептон двадесет две године. Део припадника *baby boom*-а истог узраста изабрао је своје хероје уз које је кренуо у, барем привидно, стварање новог света, где се „не сме веровати особама старијим од тридесет година” (Owram 1997: 185–214).

Термин „херој” се у античкој митологији користио у два значења: као ознака за дивинизованог покојника, који је такав статус стекао због својих подвига за живота, те као ознака за храброг ратника, опеваног у еповима. У оба случаја, функција хероја имала је употребну вредност у процесу формирања друштва (Stevanović 2008). Херој гитаре, наслеђујући одређене херојске идеале из периода романтизма (Millard, McSwain 2004: 156; Popadić 2012: 122–125), настаје у контексту рок културе као категорије популарне културе двадесетог века. То је култура заснована пре свега на музици; она је уједно и лак(онск)а забава и ужитак у слободном времену, јер „it's only rock'n'roll”, то јест – „ништа мудро”. Али, истовремено, рок је и „гласноговорник” младалачке побуне и протеста, при чему рок концерти постају готово „ритуали прочишћења”, а извођачи популарнији и утицајнији од идеолошки и религијски утемељених елита (Bjerkvol 2005: 303; Pichaske 1979; Owram 1997: 185–214). Рок култура је тако произвела велики број масовно препознатљивих појава и личности. То јест, гитаристи – *гитаорши* – нису једине звезде (Buxton 2000: 366–377). Али за разлику од осталих, они у рукама имају инструмент који је у неким виђењима културних и технолошких домета двадесетог века проглашен можда и најважнијим изумом протеклог столећа – *електричну* гитару (Millard 2004; Waksman 2001b). Другим речима, електрична гитара није *само* гитара. Електрична гитара је свакако симбол прогреса, модернизације, освајања слободе. Али, пре свега, она је стег – *electric flag* је још једна позната метафора – под којим се одвија ова „вечна” борба. То је пастирски штап у руци коју је довољно „дићи..., а пук да те слиједи”, да се послужимо једним популарним југословенским десетерцем. Заправо, значај фигуре *хероја гитаре* и његовог атрибута у контексту популарне културе је такав да се може говорити и о *гитарској култури*, која конвергира глобалне и локалне утицаје кроз медиј овог специфичног инструмента и ствара препознатљив културни домен (Bennett, Dawe 2001). Ова препознатљивост заснована је на једној

нарочитој форми иконичности. Како сматра антрополог Марсел Данеси, аналогија између верских икона и икона популарне културе није тек фигуративна, односно, ова аналогија је утемељена на „митологизујућем ефекту” посредника (медија) који заправо ствара икону. У случају верских икона – тај посредник је црква, у случају популарне културе – то су штампа, радио, телевизија и савремени електронски медији. Медији популарне културе и њихови садржи креирају утисак да познате личности долазе изван свакодневног („реалног”) света, и у том смислу, иконе популарне културе су „попут митолошких хероја који ступају у човеков свет и комуницирају са обичним људима” (Danesi 2007: 106). Гитарски херој, свакако, одговара овом опису. Медији популарне културе (пре свега) шездесетих година двадесетог века створили су, кроз двојност својих друштвено-утопијских и конзументско-индустријских аспеката (Owram 1997: 78, 285), препознатљиву представу, која би се иконографски могла описати на следећи начин: фигура човека (по правилу, мушка), углавном у стојећем положају, у рукама држи атрибут – гитару; фигура може бити представљена у заносу, датом кроз израз лица и експресивни покрет тела, при чему она чини јединствену целину са инструментом и изражава креативну снагу и доминацију на сцени (cf. Millard, McSwain 2004: 157–158; Popadić 2012: 121–122).



Слика 2: Џими Хендрикс (1942-1970), фотографија снимљена у Њујорку, 1967. године

Наравно, најпрепознатљивији чинилац иконичне представе *хероја гитаре* свакако је његов атрибут. Електрична гитара, потпомогнута бројним техничким додацима за модификацију звука, омогућила је снагу, јачину и шароликост звука, који пре њене пуне афирмације нису били могући. Јер, док су акустична гитара и њен звук били довољни да прате певача и певање, електрична гитара је имала снагу да преплави, а тиме и освоји/заведе публику (Waksman 2001a: 1). Гитара је тако од пратећег инструмента, у функцији ритмичке подлоге, истакнута у први план, где је проговорила аутентичним, *електричним* језиком, артикулишући нове звучне пејзаже. Појачавање звука гитаре – претварањем механичких вибрација металних жица у електричне аудио-таласе, путем електромагнетне индукције – отпочело је тридесетих година двадесетог века, а пуну афирмацију добило је након Другог светског рата (Hempstead, Worthington 2005: 793). Тада су настали и иконични модели електричне гитаре: лес пол, фабрике Гибсон (Gibson Guitar Corporation), назван по свом изумитељу (Lester William Polsfuss – Les Paul), и гибсон СГ (SG = Solid Guitar), као и два модела фабрике Фендер (основане као Fender Electric Instrument Manufacturing Company) – телекастер (Telecaster) и стратокастер (Stratocaster) (Burrows 2002: 71). Иако у суштини технички изуми, ови инструменти су имали готово магијску функцију. Раних шездесетих година двадесетог века, гитариста енглеских Шедоуза (*Shadows*), Хенк Марвин (Hank Marvin), био је наводно први са европске стране Атлантика ко је наручио стратокастер гитару, и када је она коначно испоручена, „неко време је нико није дирао: само су зурили у њу. Та гитара је била нешто најлепше што су икада видели” (Millard, McSwain 2004: 151). Сличан однос према овом инструменту имао је и Пол Мекартни (Poul McCartney): „Гледајући унатраг, мислио сам да никада нећу моћи приуштити Фендер гитару... И данас је то за мене то помало егзотичан инструмент и макар бих си вјероватно могао приуштити цијелу творницу, још се чини недоступним” (цитирано према: Perković 2011: 30). Од краја Другог светског рата па до данас произведен је велики број модела електричних гитара; ипак, уз Гибсонов лес пол, Фендеров стратокастер остао је најпрепознатљивији атрибут *хероја гитаре* као иконе популарне културе.

Носталгични самодизајн као наслеђе хероја гитаре

Крајем седамдесетих година двадесетог века, епизода у историји популарне културе која је означена феноменом *хероја гитаре* била је при крају. Иако је и у наредним деценијама у популарној музици био присутан гитарски звук, што је за резултат имало и појаву неколико истакнутих музичара за које се такође везује синтагма *херој гитаре* или чак *бог гитаре* (Millard 2004: 163–180), нестало је изворног социо-културног контекста шездесетих и седамдесетих година, у коме је популарна музика могла да буде и нешто друго осим забаве (Owram 1997: 280–307). Наведени повик Џоа Страмера („You're my guitar hero!”) из 1977. године инспирисан је гитарском соло деоницом Мика Џонса, која заправо представља „клишеизирану пародију гитарске виртуозности” (Montague 2003: 643). Стив Ваксман је нову етапу у трајању феномена *хероја гитаре* назвао културном контрадикцијом („cultural contradictions of the guitar hero”), упућујући на противречност изворног концепта, заснованог на иконичној представи креативности и спонтаности, и новонасталога стања, које је било резултат индустријске репродукције стереотипа (Waksman 2001b: 124). Као што је већ

речено, *хероји гитаре* били су они који су редефинисали инструмент, односно – они који су кроз лична експериментисања са звуком, техником, иконографијом итд. персонализовали своје гитаре. Неретко, оне би имале и имена, као на пример Клептонова *Блеки* или *Брауни*, Б. Б. Кингова (В. В. King) *Лусил*, или *Црни Страт* Дејвида Гилмура (David Gilmour). Веома ретко се дешавало да су то гитаре прављене по наруџбини; углавном су то били фабрички модели које је једноставно могао да купи било ко, а које су потом – попут Пепељуге која је нашла свог принца – постајале славне. Од краја осамдесетих година двадесетог века, у индустрији производње електричних гитара настаје једна нова производна линија, линија персонализованих (custom) инструмената. Једноставно, у оквиру постојећег фабричког асортимана компонената од којих се састоји гитара може се склопити инструмент „по мери и потреби” наручиоца (слично као код рачунарских конфигурација). Али много репрезентативнија функција производње персонализованих гитара, а нарочито под етикетом Фендера и Гибсона, јесте заправо производња *реплика* инструмената *хероја гитаре*.

The image is a screenshot of a Fender website advertisement. At the top, there is a navigation bar with the Fender logo and links for GUITARS, BASSES, AMPS, ACCESSORIES, VIDEO, COMMUNITY, and SUPPORT. Below this is a search bar and a 'Find a Dealer' link. The main content area features a large image of Eric Clapton playing a white and sunburst electric guitar. Overlaid on this image is the text 'ERIC CLAPTON "/>

Слика 3: Рекламни оглас за „Брауни“ Стратокастер Ерика Клептона,гу продаји од 2013. године (*Fender Custom Shop*)

Поред самог инструмента, ове производе често прате и бројни додаци који треба да контекстуализују његову вредност. Електрична гитара је у својим најпознатијим моделима, а нарочито као атрибут хероја, у поп-културном контексту постала несумњиви предмет жеље. С једне стране, електричне гитаре су постале значајно доступније; њихова цена се креће од сто до неколико хиљада евра. С друге стране, вишедеценијско наслеђе гитарског хероизма учинило је

своје. Електрична гитара постала је алузивни предмет – ту је, али сама његова појавност није довољна. Карен Фернандез и Џон Ластовика истраживали су овај феномен, пре свега са позиција конзумеризма и фетишизације у савременој потрошњи (Fernandez, Lastovicka 2011). Њихови испитаници су, између осталог, одговарали на питања у вези са репликама инструмената *хероја гитаре* које поседују. „То је магичан инструмент. И када свирам, води ме на места куда не бих могао без њега” – одговорио је власник реплике гитаре Роџера Мекгвина (Roger McGuinn). И други одговори су били слични, то јест сводили су се на неку врсту вере у магично преображење у гитарског хероја, које се занима фетишистичкој природи реплике славне гитаре као „магичног објекта са магичном моћи”. Ове „моћи” заправо подсећају на механизме фрејзеровских закона сличности и додира/преноса, односно на став да слично производи слично, а да ствари које су биле у додиру – па макар и имагинативном – преносе део својстава једна на другу (Rozin 1986: 703, наведено у: Fernandez, Lastovicka 2011). У случају реплика гитара хероја постоји чак и степенован ниво сличности. На пример, инструмент се производи као „нова” гитара, али и као „идентична” реплика са свим оштећењима (огреботине, специфични премази боје и сл.) које има и оригинал (cf. Popadić, 2012: 135–137).

Постоји, међутим, још једно нарочито поље у коме се манифестује наслеђе *хероја гитаре*. Овај пут није реч о реалним, материјалним или фетишизираним објектима, већ о својеврсној виртуелизацији. Ради се о пољу видео-игара, од којих се прва (и изворна у овом жанру) зове управо „Гитарски херој” (Guitar hero), а друга – проистекла из претходне – „Рок група” (Rock Band). Играч у рукама држи „конзолу” у облику гитаре, па чак и брендирану, на пример, као фендер стратокастер у случају игре „Рок група”.



Слика 4: Контролни „инструмент“ за видео игру *Rock Band*, у продаји од 2007. године

На конзоли су тастери и сензори које играч активира додиром. На екрану (ТВ/монитор) се емитије (рок) композиција чију гитарску деоницу контролише играч, а контролише је тако што активира тастере и сензоре у складу са сигнализацијом на екрану. Нотни систем је заправо преведен у систем бојених тастера; тастер или комбинацију тастера означену на екрану играч мора да притисне да би се активирао звук гитарске деонице. Вештина и брзина „притискања тастера на време” потребне су да би се задатак испунио и да би се постало барем виртуелни *херој гитаре*. Али, као што је запазила етномузиколог Кири Милер, у свом исцрпном истраживању ових игара и њихових поклоника (Miller 2009), овде се не ради толико о „хардверској” иконичности конзола, колико о нарочитој врсти перформативности. С једне стране, звук гитаре у игри је већ снимљен, али се, с друге стране, активира тек физичком реакцијом играча, дакле, као и код живих наступа „реалних” музичара. Ова дистинкција између снимљеног и „живог” звука обједињених у механизму игре ствара феномен који Милерова назива „schizofonic performance”, то јест, „шизофоно извођење” (Miller 2009: 401). Одатле следи једна важна дилема: ако је јасно да „инструмент” – гитаролика конзола играча није аутентичан, да ли, међутим, његов наступ, његово извођење јесте?

Наравно, мора се узети у обзир да се савремена реалност драстично променила од времена првих електричних гитара до данашњих конзола за видео-игре. Ако је некад парола и била „мењајмо свет!”, сада то више није тако једноставно ни узвикнути. Јер кључно питање данашњице, сматра филозоф и теоретичар медија Борис Гројс (Boris Groys), није „како ја обликујем спољни свет, већ како обликујем себе или, пре, како се сналазим са начином на који свет обликује мене (...). Данас је свако предмет естетског вредновања и свако мора да прихвати естетску одговорност за своју појаву у свету, за свој самодизајн” (Groys 2009: 3). Рок култура је себе увек препознавала, или су је други тако видели, као *други* свет, измакнут или супростављен, или тек паралелан са свакодневном реалношћу. На пример, хрватски публициста Анте Перковић назвао је тај „други свет” социјалистичке Југославије Седмом републиком (Perković 2011). Као и остали „други светови”, и ови домени *хероја гитаре* одражавају понашање у стварном свету. Али они који се у њих укључују кроз потрошачко друштво (путем реплика, видео-игара и сл.) нису нужно или нису *само* конзументи, већ су „грађани” тог другог света који можда јесте преддефинисан, али га и они (његови грађани) обликују у складу са својим жељама, жудњама и потребама (Гавриловић 2011: 8). У њему механизми закона сличности и прелаза омогућавају жељену идентификацију. Власници реплика познатих гитара (а те реплике су *per se* веома квалитетни инструменти), као и виртуелни *хероји гитаре* видео-игара (а којима на јавним наступима публика такође кличе), грађани су оног носталгичног *другог* света, који је градила рок култура у односу на свакодневну реалност. Та носталгија је можда, како Ападураји каже, носталгија из наслоњаче, „носталгија без проживљеног искуства или колективног историјског сећања” (Appadurai 1996: 78). Ипак, ефемерно, имагинарно, али и својевољно, ово самообликовање засновано на моделу историјских модела *хероја гитаре*, а захваљујући спрези технолошких и конзумеристичких сила, на крају крајева омогућава барем

краткотрајно „враћање у родни крај” (*nóstos*), свет који и даље насељавају представе оригиналних *хероја гитаре*.



Слика 5: Цими Хендрикс у видео игри *Guitar Hero (World Tour)*, у продаји од 2008. године

Закључак

Херој гитаре како су га дефинисали Милар и Мексвајнова, дакле – „човек, солиста, виртуоз, ... неко кога жеља за експериментисањем води до нових димезија, неко ко је нашироко имитиран, неко ко дефинише инструмент на потпуно нови начин”, несумњиво припада историји популарне културе двадесетог века. Популарна култура шездесетих и седамдесетих година двадесетог века и њени медији, захваљујући двојности својих друштвено-утопијских и конзументско-индустријских аспеката, створили су опште препознатљиву представу хероја здруженог са својим атрибутном, електричном гитаром. Ова представа имала је несумњиви иконични карактер. Но, у последњим деценијама двадесетог века, феномен *хероја гитаре*, оставши ван изворног социо-културног контекста, претворен је у још један производ индустрије забаве. Међутим, наслеђе *хероја гитаре* је и даље веома присутно. Специфичност тог наслеђа у савременој популарној култури лежи, пре свега, у дисеминацији изворног модела путем механизма потрошачког друштва, а потом у обрасцима подражавања које омогућава савремена технологија. Захваљујући овим специфичностима, феномен *хероја гитаре* је трансформисан од иконичне представе у популарној култури до носталгичног самодизајна у односу на изворни модел. Било да је реч о поседовању реплика инструмената *хероја гитаре* или о уживљавању у виртуелну реалност видео-игара, као што су „Guitar Hero” или „Rock Band”, наслеђе гитарског хероја потврђује своје место у савременој популарној култури и поред чињенице да се „сутон” рок-гитарске културе десио још у последњим деценијама двадесетог века. Међутим, овај преображај од иконе популарне културе до модела

ностагичног самодизајна није без значаја управо за разумевање „херојске” компоненте у феномену *хероја гитаре*. Кроз описани преображај *херој гитаре* се још више приближио античком моделу – његов херојски карактер потврђен је и након смрти.

Литература:

- Adorno, Theodor W. 1991. *The Culture Industry*. London: Routledge.
- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at Large*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bennett, Andy, Dawe, Kevin. (eds.) 2001. *Guitar cultures*. Oxford - New York: Berg.
- Bjerkvol, Jun-Ruar. 2005. *Nadahnuto biće*. Beograd: Plato.
- Burrows, Terry (ed.). 2002. *The Complete Book of the Guitar: The Definitive Guide to the World's Most Popular Instrument*, London: Carlton Books.
- Buxton, David. 2000. Rock Music, the Star System, and the Rise of Consumerism. *On Record: Rock, Pop and the Written Word*, Simon Frith, Andrew Goodwin (eds). London-New York: Routledge. 366–377.
- Carfoot, Gavin. 2006. Acoustic, Electric and Virtual Noise: The Cultural Identity of the Guitar. *Leonardo Music Journal*, Vol. 16: 35–39.
- Danesi, Marcel. 2007. *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Гавриловић, Љиљана. 2011. *Сви наши светови: о антропологији, научној фантастици и фантазији*. Београд: Етнографски институт.
- Edensor, Tim. 2002. *National Identity, Popular Culture and Everyday Life*. Oxford - New York: Berg.
- Fernandez Karen V., Lastovicka John L. 2011. Making Magic: Fetishes in Contemporary Consumption. *Journal of Consumer Research*, Vol. 38, (August): 1–23.
- Frith, Simon. 1981. *Sound Effects: Youth, Leisure, and the Politics of Rock and Roll*. New York: Pantheon.
- Frith, Simon, Andrew Goodwin (eds). 2000. *On Record: Rock, Pop and the Written Word*, . London-New York: Routledge.
- Grossberg, Lawrence. 1983. The politics of youth culture: Some observations on rock and roll in American culture. *Social Text* 8: 104–126
- Groys, Boris. 2009. Self-Design and Aesthetic Responsibility. *e-flux journal* #7 (June-August): 1–8.
- Hempstead, Colin; Worthington, William E. 2005. *Encyclopedia of 20th-century technology, Volume 2*. Oxford-New York: Taylor & Francis.
- Millard, A. J. (ed.) 2004. *The electric guitar: a history of an American icon*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Miller, Kiri. 2009. Schizophonic Performance: *Guitar Hero*, *Rock Band*, and Virtual Virtuosity. *Journal of the Society for American Music*, Volume 3, Number 4: 395–429.
- Montague, Eugene, 2003. Skill, Music, and Energy in Punk Performance, *Practising Popular Music: Proceedings of the 12th Biennial IASPM-International Conference*, Alex Gyde and Geoff Stahl (eds.). Montréal: 643–648.

- Mukerji, Chandra, Michael Schudson, 1986. Popular Culture, *Annual Review of Sociology*, Vol. 12: 47–66
- Nelson, Wade, 2003. Dialed Tone: Signature Guitars as Cultural Signifiers, *Practising Popular Music: Proceedings of the 12th Biennial IASPM-International Conference*, Alex Gyde and Geoff Stahl (eds.). Montréal: 681–688.
- Owram Doug 1997. *Born at the Right Time: A History of the Baby Boom Generation*, Toronto: University of Toronto Press.
- Perković, Ante. 2011. *Sedma republika: pop kultura u Yu raspadu*, Zagreb: Novi Liber, Beograd: Službeni glasnik.
- Pichaske, David R., 1979. *A generation in motion: Popular music and culture in the sixties*, New York: Schirmer Books.
- Popadić, Milan. 2012. *Čiji je Mikelandelov David? Baština u svakodnevnom životu*. Beograd: Centar za muzeologiju i heritologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu.
- Rozin, Paul, Linda Millman, Carol J. Nemeroff. 1986. Operation of the Laws of Sympathetic Magic in Disgust and Other Domains, *Jurnal of Personality and Social Psychology*, 50 (4): 703–712.
- Stevanović, Lada. 2008. Human or Superhuman: the Concept of Hero in Ancient Greek Religion and/in Politics, *Glasnik Etnografskog instituta SANU LVI (2)*: 7–22.
- Strinati, Dominic. 2005. *An Introduction to Theories of Popular Culture*. London - New York: Routledge.
- Waksman, Steve. 2001a. *Instruments of Desire: The Electric Guitar and the Shaping of Musical Experience*. Harvard: Harvard University Press.
- Waksman, Steve, 2001b. Into the Arena: Edward Van Halen and the Cultural Contradictions of the Guitar Hero. *Guitar Cultures*. Andy Bennett and Kevin Dawe (eds). Oxford and New York: Berg.
- Жикић, Бојан. 2012. Поп песма: епистоларна форма популарне културе, *Етноантрополошки проблеми н.с., год. 7. св. 2. (2012)*: 408–508.

Milan Popadić

Guitar Hero: from Icon of Popular Culture to Nostalgic Self-Design

This paper aims to interpret the transformations of the “guitar hero”, from the icon of popular culture to models of nostalgic self-design, meaning transformations from generally recognizable figure in the context of popular culture to mimetic patterns based in medium of contemporary technologies. The phrase “guitar hero”, in its basic meaning represents a specific

Key words: guitar hero, popular culture, popular music, heritage, nostalgic self-design

phenomenon in popular culture and popular music of the second half of the twentieth century. Guitar hero is a performer with skills and appearance that transcends and transforms common patterns of guitar performances, thus creating a new and distinctive form of musical and performative statement. Seen in this way, a guitar hero is close to heroic models of antique and romanticism. On the other hand, contemporary products of cultural industries and the entertainment industry to some extent changed this basic meaning of the phrase “guitar hero”. Creation and popularization of video games like *Guitar Hero* or *Rock Band*, as well as the availability of high quality replicas of instruments of “original” guitar heroes, carried the meaning of this phrase more explicit in the field of consumerism, fetishism, and virtualization.

Guitar hero in its basic meaning undoubtedly belongs to the history of the twentieth century popular culture. However, his legacy is still very much present. Specific heritage of a guitar hero in contemporary popular culture lies primarily in the dissemination of the original model through the mechanisms of consumer society, and then in the mimetic patterns based in media of contemporary technology. Thanks to these characteristics, the phenomenon of guitar hero was transformed from icon of popular culture to nostalgic self-design over the original model. Whether it is a replica of instruments of guitar hero or empathy in virtual reality of video games as *Guitar Hero* or *Rock Band*, guitar hero heritage confirms its place in modern popular culture, despite the fact that the “sundown” of rock-guitar culture occurred in the last decades of the twentieth century. However, this transformation from icon of popular culture to model of nostalgic self-design is not without significance for understanding “heroic” component in the phenomenon of guitar hero. Described transformations of guitar hero put this phenomenon even closer to the ancient heroic model - its heroic character was confirmed after its death.