

La transformación visual de Gorillaz: Análisis de una banda virtual

Alumnas:

Constanza Arenas

Javiera Heckmann

Tania Heckmann

Profesor guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

Santiago, Chile

2024

Resumen

El presente trabajo tiene por objetivo evidenciar cómo la visión y diseño de Hewlett ha transformado la construcción visual de Gorillaz, creando una propuesta audiovisual fusionando la música, animación y relato. En términos metodológicos, por otra parte, incluye una descripción detallada de los personajes y su entorno, utilizando teorías narrativas para explicar cómo estos elementos visuales se integran con el sonido característico de la banda. De esta forma, se aplican conceptos técnicos y narrativos para descomponer y entender cada video musical animado, destacando la importancia de la composición, el color, montaje y la banda sonora en la construcción visual de Gorillaz. Aplicando lo anterior, se analizarán tres álbumes de la mencionada banda: *Gorillaz* (2001), *Plastic Beach* (2010) y *Cracker Island* (2023). De este modo, se revisará la transformación de la animación junto con la música y la narrativa visual. Para esto, se empleará la “Teoría del Simulacro” de Baudrillard para explorar la relación entre los videoclips y los espectadores, describiendo esta conexión como una realidad imaginaria creada a través de símbolos.

Palabras clave

Gorillaz, Simulacro, Videoclip, Banda Virtual, Transformación Visual

Abstract

The present work has the objective of demonstrating how the vision and design of Hewlett has transformed the visual construction of Gorillaz, creating an audiovisual purpose merged with the music, animation and story. In methodological terms, on the other hand, contain a detailed description of the characters and their environment, using narrative theories to explain how these visual elements are merged with the characteristic sound of the band. In this way, technical concepts and narratives are applied to decompose and understand each animated musical video, highlighting the importance of the composition, color, assembly and soundtrack of the band: *Gorillaz* (2001), *Plastic Beach* (2010) and *Cracker Island* (2023). Thus, it will review the transformation of the animation combined with music and visual narration. For this, the “Drill’s Theory” of Braudrillard will be used to explore the relationship between videoclip and spectators, describing this connection like an imaginary reality created through symbols.

Keywords

Gorillaz, Drill, Videoclip, Virtual Band, Visual Transformation

Introducción

A fines de la década de los setenta, el videoclip resultó fundamental en la industria musical. A mediados de la década de los ochenta surgen importantes videoclips animados, tales como Sledgehammer de Peter Gabriel o Take on Me de Ah-ha, que marcaron un antes y un después en el género de videos musicales. Sin embargo, no fue sino hasta fines de los noventa cuando se hizo notorio un mayor auge en este tipo de piezas audiovisuales, debido al desarrollo de nuevas tecnologías. Esto último permitió que los artistas gozaran de una mayor libertad creativa (Storm citado en Hincapié, 2016, p. 42)

De acuerdo con Gunnar Strøm (2007) algunos artistas se han preguntado por qué los videoclips animados fueron masificados tan tardíamente, considerando que desde hace décadas que existía una estrecha relación entre animación y música. Frente a esta interrogante, las razones que toman más fuerza son los altos costes de labor y la lenta producción. Es así como concluyen que sí existieron dos épocas de oro para los videos musicales animados: La primera llegó con la aparición de nuevas tecnologías y la segunda está marcada por una nueva generación de productores y directores dispuestos a entregar innovadoras propuestas visuales y ajustarse a la era digital. (Strøm, 2007)

Por otro lado, para comprender el campo digital, Jennifer Rodríguez-López (2016) utiliza el concepto de “simulacro” que desarrolla Jean Baudrillard en su libro *Cultura y Simulacro* de 1978, aplicándolo en el ámbito audiovisual para poder explicar la relación entre el videoclip y sus espectadores como un “simulacro en sí mismo ya que parte de una actuación ficticia y de una relación virtual con el espectador a través de la cámara” (Rodríguez-López 2016, p. 956). Para Rodríguez-López, la existencia de un “simulacro” significa una realidad imaginaria dentro de los videos musicales. Esta realidad a la que alude es aquella en la cual los espectadores se involucran con la narrativa del mensaje expresado, a través de símbolos, volviendo su propio sentir parte de lo expuesto en el video musical; es decir, lo que se experimenta al observar la pieza audiovisual se vuelve parte de esta. No obstante, esta relación no existe realmente al consistir simplemente en una interpretación de tales símbolos. Por consiguiente, esta proyección de las masas hacia el sentir del simulacro ha convertido al videoclip en un espectáculo de fácil consumo llevado por la fascinación y la crítica. Sin embargo, “la tendencia actual en el ámbito audiovisual es la espectacularidad del medio por encima de la emisión de un mensaje más profundo” (Baudrillard citado en Rodríguez-López, 2016, p. 955).

Trasladando las ideas recién mencionadas al marco europeo, la opción escogida en ese contexto consistió en aprovechar el impacto visual como una estrategia de producción. Artistas de diversos países de Europa occidental fueron quienes más experimentaron con distintos estilos de videos musicales animados, entre los que se cuenta al alemán Leopold Survage:

Era esencialmente un pintor, pero tenía una gran fascinación por la noción de imágenes en movimiento, y su frustración de no tener la tecnología para realizar sus ideas lo hizo teorizar por el concepto abstracto de la animación. Influenciado por el movimiento del cubismo diseñó su *serie de ritmos coloridos* (Hill, 1995, p. 49).

En los tardíos años noventa ya existían las tecnologías y técnicas que eran requeridas para realizar videoclips animados mejor producidos. Así fue como la nueva generación de artistas europeos, con la influencia del estilo experimental de sus antecesores, pudieron debutar. Este fue el caso del británico Jamie Hewlett, quien siempre ha buscado e innovado en sus animaciones y formas para interactuar con su público.

Es en este contexto que el proyecto “Gorillaz” vio finalmente la luz en 2001, con la creación de Damon Albarn y su co-creador Jamie Hewlett, siendo este último el encargado de la construcción visual y animación del grupo, llegando a crear una propuesta innovadora al darle vida a la primera banda virtual que se popularizó de forma global (Álvarez, Pedroza, 2017) creando un ejemplo del fenómeno denominado simulacro por Rodríguez-López y como Gorillaz, en vez de decaer con la espectacularidad visual, opta por aprovecharla e intensificar el mensaje de cada proyección animada con el paso del tiempo.

Cabe decir que de todos los álbumes que ha lanzado la banda a lo largo de su existencia, esta investigación abordará un exhaustivo análisis de tres discos que son considerados fundamentales para evidenciar el progreso de la animación con respecto a la música y narración de sus videos musicales. Estos son los siguientes: *Gorillaz* (2001), cuyo debut le otorgó el estatus de mejor banda virtual en el libro Guinness (Ula Nisa El Fauziah, 2022); *Plastic Beach* (2010), que presenta un claro mensaje ecológico y es el que desarrolla una mayor experimentación en la animación de todos los álbumes hasta la actualidad; y, finalmente, se considerará el último lanzamiento, *Cracker Island* (2023) que, como resulta usual ya en la banda, realiza un cuestionamiento que se introduce a la narrativa de su historia, elaborando una crítica negativa del culto respecto al ego (Alanís, 2023). Con esta selección, este estudio profundizará sobre las fases creativas que experimentaron los videos musicales del grupo “Gorillaz”, que demuestra una propuesta audiovisual tan atractiva.

En consecuencia, el presente trabajo pretende analizar los videoclips que realiza Jamie Hewlett para el grupo “Gorillaz” desde la perspectiva técnica audiovisual, explorando las distintas transformaciones de su construcción estética, a partir de los distintos elementos que la conforman. De acuerdo con la revisión bibliográfica que se ha realizado para este ensayo se ha podido constatar la escasez de estudios académicos que aborden el trabajo de animación de Hewlett.

Con el fin de desarrollar el análisis propuesto anteriormente, el principal objetivo consiste en plantear cómo se ha ido transformando la construcción visual del grupo desde sus inicios hasta la actualidad. Para abordarlo, se comenzará por describir el diseño de personajes y su entorno, profundizando en las variadas propuestas estéticas que estos han experimentado a lo largo de las tres etapas seleccionadas previamente. A continuación, se examinará la relación entre imagen, animación y el sonido característico de dicha banda y cómo estos aspectos en conjunto le otorgan una imagen propia y reconocible. Finalmente, se reflexionará acerca del vínculo de la narrativa visual y cómo esta transición de ser un acompañamiento de imagen a solidificar el concepto de “banda virtual” potenciada por un simulacro nacido desde el imaginario de su audiencia, haciendo alusión a que los integrantes de la agrupación oscilan entre su universo animado y la realidad.

Teoría conceptual para descomponer un videoclip

Antes de describir los álbumes "Gorillaz", "Plastic Beach" y "Cracker Island", es crucial desarrollar a los personajes y su entorno para analizar cómo la imagen y la animación creadas por Hewlett se relacionan con el sonido de Gorillaz, fortaleciendo el concepto de "banda virtual". Para ello, se utilizará una metodología con base teórica que permita alcanzar los objetivos propuestos con mayor precisión.

Para describir a los personajes y su entorno, se revisó el trabajo de Luz Aurora Pimentel en "El relato en perspectiva: Estudio de teoría narrativa" (1998). Pimentel aclara que la descripción externa de un personaje tiene limitaciones, ya que busca crear una "imagen textual" basada mayormente en el aspecto. Sin embargo, "al caracterizar un personaje por su apariencia física, una buena parte del 'retrato moral' ya está dado" (Pimentel, 1998, p. 75), pues la apariencia refleja su historia. Además, "no es lo mismo transmitir información sobre la apariencia física, la gestualidad o los actos no verbales de un personaje que transmitir información sobre su ser y su hacer discursivos" (Genette citado en Pimentel, 1998, p. 70). Esto implica que no se puede describir completamente a un personaje sin considerar su tridimensionalidad: aspecto físico, moral y social.

La descripción del entorno es crucial en la construcción de una narración, ya que constituye la base de existencia y transformación de los personajes, siendo el lugar donde se desarrollan los acontecimientos. Pimentel señala que "el entorno tiene un valor *sintético*, pero también *analítico*, pues con frecuencia el espacio funge como una prolongación, casi como una *explicación* del personaje" (1998, p. 79). Esto implica que el entorno es parte activa de la caracterización de un personaje. Además, "la cantidad de detalles descriptivos y la precisión en la narración lo que nos da (...) los distintos ritmos temporales de un relato" (1998, p. 84). Por lo tanto, el entorno y los detalles evolutivos de los acontecimientos proporcionarán la base necesaria para evidenciar la transformación en la narrativa de cada

video. Este punto será clave para establecer una visión general del progreso en la construcción visual de los videoclips de Gorillaz.

Una sola descripción de los acontecimientos no es suficiente para comprender el mensaje tras el relato. En el caso de un videoclip animado, la representación visual es crucial para establecer la narrativa. Por ello, se recurre al trabajo de Jennifer Rodríguez-López (2013), quien propone una metodología para comprender esta representación de manera ordenada, utilizando conceptos propios del mundo audiovisual.

La autora crea su propio sistema para analizar los videoclips a partir de variados autores que han abordado el estudio del cine desde distintas perspectivas. En primera instancia se señalan los estudios de autores tales como Aumont y Marie, ellos afirman un “film como un texto que debe ser estudiado en dos fases: segmentación y descripción.” (Rodríguez-López, 2013, p. 65), más tarde se suman Casetti y Di Chio proponiendo subetapas que completen la parte de descomposición y recomposición. Son Bordwell y Thompson los que añaden conceptos técnicos como montaje, fotografía, puesta en escena, dimensiones del sonido, etc. Por su parte, escritores como González-Requena, Ortiz-de-Zárate y Pérez-Rodríguez hacen sus aportaciones desde el ámbito publicitario, centrándose en la seducción de la imagen y a su vez, Aguaded, Correa y Guzmán mencionan, según Rodríguez López que: “el estudio de los anuncios se realiza a partir de la descripción de las imágenes en distintos niveles (denotativo, connotativo, icónico) y a partir también de los códigos propios de la imagen, como los planos y la puesta en escena” (Rodríguez-López, 2013, p. 65) y por último Martí-Perelló y Vallhonrat quienes añaden módulos de análisis como por ejemplo códigos verbales y no verbales de la imagen y recursos retórico.

A partir de estos expertos y sus estudios, la escritora plantea sus propias conclusiones sobre el análisis del video musical, estructurado en **Análisis formal** compuesto por 1: “códigos visuales” (Composición fotográfica, movimientos de cámara e iconografía), 2: “códigos gráficos” (títulos, subtítulos y textos), 3: “códigos sonoros” (naturaleza y colocación del sonido) y por último 4: “códigos sintácticos” (montaje), **Análisis de la representación**, formado por 1: puesta en escena (escenarios, decorados, vestuario, maquillaje, iluminación, color, expresión y movimiento de las figuras), 2: espacio videográfico (estático, móvil, dinámico descriptivo y dinámico expresivo) y 3: tiempo videográfico (orden duración y frecuencia) y **Análisis de la narrativa**, formado por 1: la existencia (personajes y ambientes) y 2: acontecimientos (acciones y sucesos), por último está la etapa de interpretación, donde se busca unificar todos los elementos, resolviendo así un relato y discurso narrativo.

Adaptación conceptual para los videoclips de Gorillaz

A partir de esta síntesis se estableció un **esquema metodológico**, adaptando el trabajo de Rodríguez-López al análisis de videoclips animados y añadiendo elementos específicos de la animación. En el apartado técnico se enfatizará la evaluación de los **códigos visuales**, como la composición y el color. En segundo lugar, se repasará el **montaje**, en el cual se reconocerán los tiempos y espacios videográficos, refiriéndose a la observación de la duración, transiciones y cortes utilizados en los distintos videoclips junto a la utilidad de los elementos en la puesta en escena. Además, dentro del apartado se abordarán los distintos métodos y técnicas de animación a los que se recurre en los álbumes. Este trabajo técnico conformará el apartado visual sobre el cual se construye el relato, abordando el desarrollo de personajes en su tridimensionalidad junto a los acontecimientos, haciendo uso de la propuesta descriptiva de Pimentel. Por último, se analizará el campo de la **sonoridad**, abarcando la banda sonora para explicar el concepto de banda virtual. Finalmente, en la tercera fase se efectuará una **síntesis** de los elementos repasados para concluir con una comparación de todos los videoclips y así entregar una conclusión sobre la evolución en los videoclips animados de Gorillaz.

A modo de referencia visual para entender la metodología descrita, se proporciona el siguiente esquema (fig.1), inspirado en la propuesta conceptual de Carlos Pedrosa (2015) en su trabajo "La estética y narrativa del video musical como representante del discurso audiovisual hipermoderno". Este esquema divide en fases el proceso de análisis audiovisual, con el objetivo de organizar la información y permitir al lector hacer un seguimiento más ordenado del estudio.

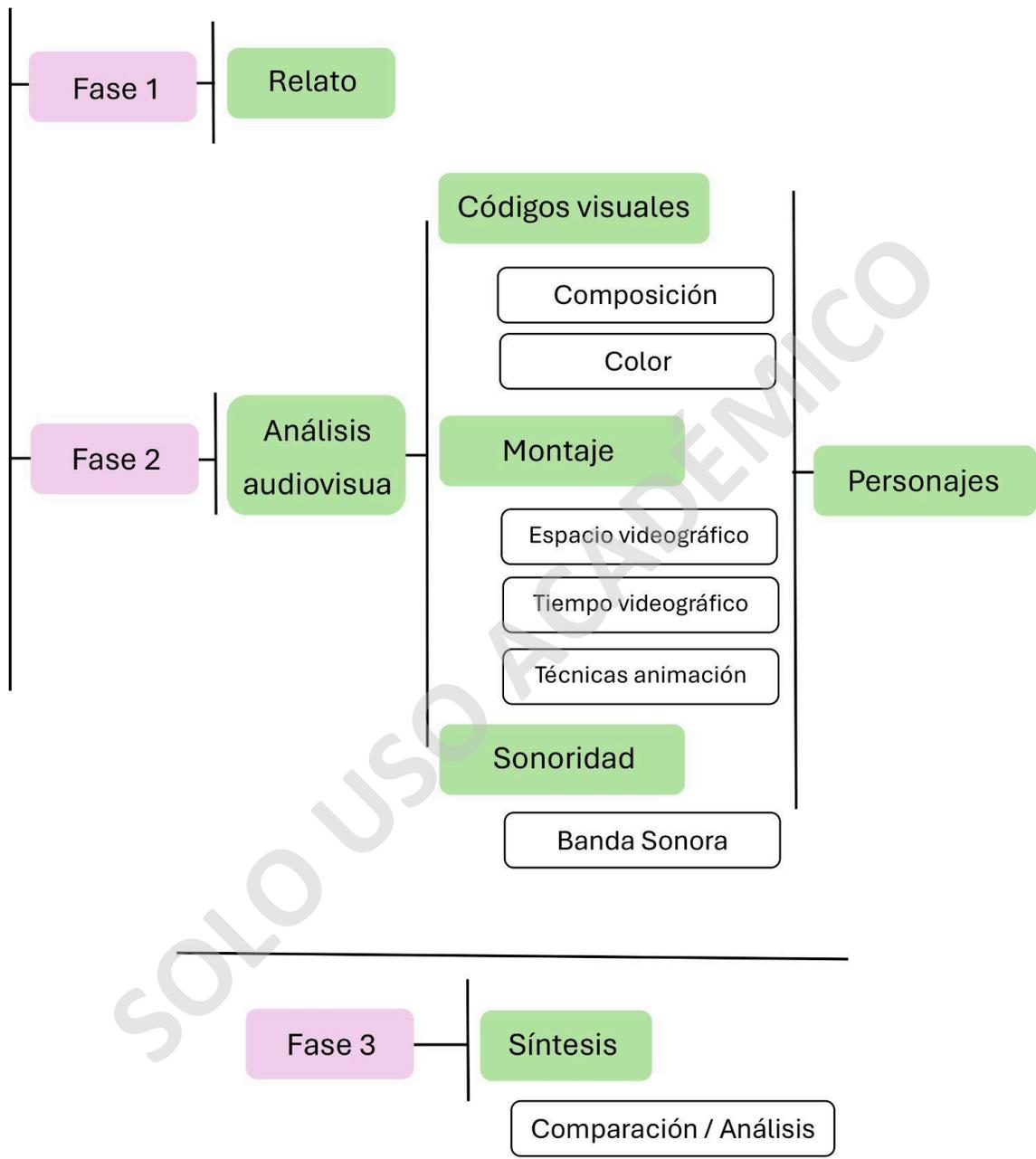


Figura 1. Elaboración propia

Gorillaz (2001)

En el primer lanzamiento del álbum que trae por nombre el mismo de la banda, se han seleccionado para su análisis los videoclips animados *Tomorrow comes today* (2000)¹ y *Clint Eastwood* (2001). Estos serán abordados utilizando la metodología anteriormente mencionada.

Tomorrow comes today

- Relato

El videoclip inicia mostrando a los personajes uno por uno, partiendo por 2D², seguido por Russel, Murdoc y finalmente Noodle. Durante el video los protagonistas se van mezclando con los fondos de edificios, calles y paseos por las autopistas, transmitiendo una imagen urbana mientras se muestran por distintos ambientes tanto diurnos como nocturnos.

- Análisis Audiovisual

Código visual - Composición

A lo largo del videoclip, la mayoría de los encuadres son centrales, incluso si hay variaciones en los movimientos de los personajes, siempre terminan posicionados frontalmente a la cámara, a excepción de un plano que posee un leve contrapicado ubicado en el tercio inferior de la composición, resaltando la presencia y la caracterización de los personajes, y un plano dividido por la mitad, donde se ve a 2D horizontalmente.

Cuando los personajes se encuentran en primeros planos, los fondos se ven intervenidos por pequeños desenfoces, en cambio, cuando el plano pasa a ser general, hay un enfoque general del espacio. Cabe destacar que en cada plano, aunque están estáticos o con reducida movilidad, los personajes van cambiando sus poses y expresiones, dejando ver rasgos de su personalidad.

Código visual - Color

El color de los personajes se ve delimitado por la temperatura cromática de los fondos, de modo que nunca se sienten fuera de lugar y ya que los fondos son fotos que casi no aparentan tener mayor edición de color, casi toda la paleta tiende a poseer colores naturales,

¹ Para evitar reiteraciones, los años de publicación de los videoclips solo serán mencionados en la parte introductoria de cada álbum.

² “2D” en mayúsculas se referirá siempre al nombre del personaje miembro de la banda, en cambio “2d” en minúsculas se referirá siempre a la técnica de animación.

no contemplan extremos como saturados altos o colores carentes de pigmento. Hay ocasiones en las que los colores se ven afectados por un efecto de “división”, esto quiere decir que los tonos de una imagen van variando constantemente regidas por una paleta que simula ser complementaria.

Montaje - Tiempo videográfico

Hay una aparente selección aleatoria en la disposición de planos, donde los cortes no buscan contar una historia lineal, sin embargo, existe coherencia en la puesta en escena, compartiendo todas la misma temática.

A pesar de la velocidad con las que son puestos algunos de los fondos, los personajes contrastan con movimientos lentos o derechamente estáticos sobre ellos, es cuando la canción pasa por momentos netamente instrumentales, que los hechos se aceleran.

Montaje - Espacio videográfico

El videoclip muestra variedad de espacios urbanos entre los cuales se pueden ver edificios, calles, muros grafitados, etc. En distintas horas del día, las que transmiten un poco del aura callejera que aparenta presumir la banda animada, distribuyendo a los personajes en distintos lugares entregando pistas de la personalidad de cada uno. En este sentido, se muestra mayormente a 2D enfrente de sus compañeros mientras que Murdoc es exhibido varias veces escondido en la oscuridad. Por otro lado, Noodle es presentada con poses juguetonas e inocentes mientras que Russel está ubicado sin mayor presencia frente a una tienda.

Montaje - Técnicas animación

Los background (BG) están montados a modo de collage a partir de distintas fotos urbanas sin mayor edición aparente, fuera de los distintos tratos de color que se les aplican. En cuanto a los personajes, estos están trabajados en 2d y animados a un frame³, lo que les da cierta fluidez en sus movimientos, aún así, constan de secuencias animadas limitadas que se centran en mínimos movimientos de boca y ojos, en especial de parte de 2D, quién más aparece durante el videoclip al ser el vocalista, siguiendo la letra de la canción haciendo uso del lipsync.

³ Animación a un frame o animación cuadro a cuadro: Dicha técnica consiste en dibujar las imágenes una por una en cada fotograma de una secuencia.

Sonoridad - Banda Sonora

La banda sonora es extradiegética, debido a que no se puede ver la fuente del sonido dentro de la escena, no hay instrumentos visibles, fuera del bajo que en una escena que Murdoc está sosteniendo, más no tocando, dado que es una ilustración completamente estática. En cuanto a la voz, es en su mayoría diegética, presentando a 2D como el vocalista cantando durante el desarrollo del videoclip, con la excepción de escenas ocasionales en las que está junto al resto de la banda sin movimiento que sugiera un seguimiento a la canción.

En cuanto a la letra de la canción y su relación con la animación, se pueden destacar algunos aspectos: En primer lugar, se observa constantemente a 2D como el protagonista de la canción, al ser el vocalista, se percibir que la letra busca transmitir un mensaje personal, con un trasfondo depresivo al ser mezclado con un día que se va transformando en noche, más no hay otro amanecer, como se deduce en la letra al mencionar “Don’t think I’m all in this world” y “Don’t think I’ll be here too long” (Albarn, D. 2000). Adicionalmente, los espacios se van tornando cada vez más oscuros, pasando de calles a antros, bares y burdeles, representando la aparente decadencia donde se sumerge el protagonista al verse acorralado por las cámaras y la distribución mediática, evidenciando su dicha sensación en los versos “The camera won’t let me roll the verdict doesn't love our soul ” y “The digital won't let me go”, generando un desconocimiento de la persona y volviendolo un objeto para los espectadores.

Personajes

A pesar de ser una banda y que al inicio muestran a sus integrantes, 2D un chico aparentemente joven que destaca por tener las cuencas de los ojos aparentemente vacías y negras con prominentes ojeras, utiliza una chaqueta que aparenta ser de los 90, de cabello desordenado con colores azulados y morados. Él parece ser el protagonista de este videoclip al ser el vocalista y quien goza de más tiempo en pantalla. Los demás miembros de la banda son Murdoc, un hombre con apariencia desaliñada y un aura villanesca, es presentado a través de una ilustración como bajista. El siguiente es Russel, el más robusto de todos, con los ojos completamente blancos y utiliza ropas grandes muy características del hip-hop. Durante este video no se muestra su rol instrumental dentro de la banda, ocurriendo lo mismo con Noodle, una niña asiática que utiliza un casco y ropa masculina, aludiendo a un estilo oriental

Se muestran a los personajes en conjunto, sin embargo, no existe una interacción como tal entre ellos, al ser ilustraciones estáticas, su única conexión es por medio de posturas y expresiones.

Clint eastwood

- Relato

La banda se encuentra tranquilamente tocando en un espacio completamente desolado, es cuando Del emerge de Russel que las cosas se complican. Durante su tiempo en escena el rapero, aparentemente de forma intencionada pisa con fuerza el suelo, provocando que se rompa y que estructuras gigantes salgan de las grietas, dejando ver un escenario que pareciera un cementerio embrujado, además de monstruosos gorilas zombies que proceden a atacar a los integrantes de la banda, desencadenando un enfrentamiento, el cual Del parece disfrutar. En el último instante del videoclip, Russel despierta, obligando al espectro a regresar a su cabeza y por consiguiente el ataque cesa, abriendo camino a la llegada de un resplandeciente amanecer.

- Análisis Audiovisual

Código visual - Composición

Se presenta un uso variado de encuadres que van desde planos generales a primerísimos primer planos. Cada uno muestra sus propias intenciones, los planos más cercanos dan a entender el propósito de presentar a los miembros de la banda, teniendo cada uno su propio tiempo en pantalla donde pueden resaltar sus personalidades. En cambio, en los planos generales el objetivo es exhibir el entorno donde se encuentran y las amenazas que los acechan. Además, se hace uso de picados y contrapicados para evidenciar visualmente la inmensidad del peligro y crear contraste inmediato con los personajes, quienes se muestran pequeños e indefensos.

Código visual - Color

La pigmentación de los personajes está regida por la iluminación de los fondos, con una paleta que se adhiere a tonos fríos celestes proporcionados por una ambientación nublada y grisácea.

En situaciones específicas, hay variaciones en la paleta de color. Por ejemplo, cuando una luz roja sólida emana del suelo por unos segundos, afecta temporalmente a los personajes cercanos, transformando la paleta a una monocromía roja. En los planos cerrados, cuando los personajes se acercan a la cámara, las tonalidades se vuelven más oscuras, creando una sombra intensa. En algunos casos, estas sombras dejan a los personajes, o partes de ellos, completamente negros, generando un gran contraste.

Hacia el final del videoclip, un plano con una gran saturación en tonos amarillos afecta toda la escena, consumiendo todos los elementos y dejando en blanco la totalidad del encuadre.

Montaje - Tiempo videográfico

A vistas generales, el montaje consta de una evolución lineal y progresiva en la intensidad de los hechos, produciendo así una velocidad creciente en el ritmo y cambio en los planos.

Si bien en un inicio la propuesta visual es pausada, entregando a cada personaje su tiempo en pantalla, al aparecer Del, dicho ritmo comienza a apresurarse paulatinamente en el sentido de las acciones, es decir, varios sucesos cortos que no requieren mayor atención. En este sentido, cada escena posee un ritmo natural y congruente con lo que se muestra. Son los planos con funciones contextuales, como la coreografía de los simios, o de presentación los que más duran en pantalla. Usualmente estos últimos se mezclan con el ritmo dinámico usando traveling o ediciones en loop apresuradas, coordinando los cambios de plano o transiciones con la métrica pautada por la música.

Montaje - Espacio videográfico

En un inicio, el videoclip está ambientado en un espacio amplio y desolado, donde solo es posible ver a los integrantes de la banda con sus respectivos instrumentos. En dado momento aparece Del, quién de un solo golpe en el suelo crea una grieta que provoca la aparición de tumbas que rodean a los protagonistas en un amplio radio de distribución. Cabe decir que las lápidas emergen del suelo agrietadas e incluso llegando a romperse con el impacto de la salida, aportando con cierto grado de deterioro a la lúgubre apariencia del escenario. Adicionalmente, casi a la mitad del video se suma una tormenta con rayos y relámpagos que apoyan visualmente a la calamidad de los sucesos.

Sumado a esta ambientación, se puede destacar el uso de encuadres amplios que acentúan la desolación al enmarcar la carencia de elementos en la puesta en escena, no obstante, los personajes y la diversidad de encuadres son aprovechados estratégicamente para sentir completo cada plano, es decir, se respetan tercios y la disposición, tanto de objetos como personajes, esta compositivamente construida para apoyar la narrativa visual.

Montaje - Técnicas animación

De inmediato se puede distinguir el contraste de técnicas empleadas entre los fondos (BG) trabajados en 3D y los personajes animados en 2D sobre ellos. Al igual que en la entrega anterior, la animación de los protagonistas y los secundarios se realiza a un frame, logrando movimientos visiblemente fluidos y agradables a la vista.

En términos más específicos, ciertas decisiones estéticas destacan en los BG. Las tumbas, por ejemplo, poseen una textura sencilla de piedra y musgo. La reja también tiene su propia texturización, aunque no hay encuadres que resalten este trabajo visualmente. En contraste, el suelo carece de texturización intencionada, presentándose como una planicie blanca con un degradé grisáceo. El cielo, por su parte, se construye a partir de videos de nubes en movimiento, completando la diversidad de técnicas empleadas para el fondo.

El videoclip utiliza de manera armónica casi todos los principios de la animación, destacando algunos en particular por su uso frecuente o por crear un estilo distintivo para la banda. Los arcos son prominentes en las escenas de lucha y coreografía. El overlapping es evidente en las escenas de Noodle luchando y en Del, cuya cabeza parece estar desprendida de su cuerpo. El uso de stretch y squash se nota especialmente en las gesticulaciones del espectro. El timing y el uso de slow in y slow out son controlados con precisión, especialmente en las escenas de baile. Finalmente, la exageración y el posing de los miembros de la banda y los extras contribuyen a un atractivo visual llamativo.

Sonoridad - Banda Sonora

En cuanto comienza el video empieza a sonar la introducción de la música en over junto a un pequeño coro de voces, enseguida se integra una risa que pasa a coordinarse con Murdoc al momento que aparece en primer plano. Luego, el resto de personajes entra en escena tocando sus respectivos instrumentos en lo que podría ser intencionados como un fenómeno diegético al coordinar la animación con la música, aunque se puede poner en duda a Noodle, dado que toca una guitarra y la pista musical parece carecer de dicho instrumento.

A continuación, son 2D y Del quienes protagonizan el mayor uso de lypsinc en su animación, puesto que ambos tienen el rol de las voces dentro de la banda. En cambio, Murdoc, Noodle y Russel ocasionalmente se les muestra coordinando sus instrumentos con la música, o simplemente formando parte de los hechos, aún así la música sigue su rumbo sin intervenciones de principio a fin.

En cuanto a la conexión con la letra, esta parece referirse al uso de drogas, pero insinuada a modo de metáfora, al inferirse en el coro “I got sunshine in a bag” (Albarn. D. 2001). para desinhibirse de la realidad y así, salir del estado de ánimo depresivo en el que se encuentra el personaje como inmediatamente menciona en el mismo coro “I’m useless but not for long”, aunque dicho efecto es impredecible y no es eterno. Tal análisis a grandes rasgos puede ser conectando con el video animado por medio de la normalidad con la que se inicia y la aparición de Del manifestándose, conectando al ente con el efecto de los estupefacientes, provocando que las cosas se salgan de control, finalizando la experiencia con todo desapareciendo y la llegada de un nuevo día, de la misma manera terminando el verso de Del con “It’s all in your head”.

Relato - Personajes

En general, los personajes del videoclip no muestran grandes cambios en su apariencia, con excepción de 2D, quien cambia su chaqueta por una polera ajustada al cuerpo, y Noodle, cuya vestimenta permanece pero cambia de color a rojo. Este videoclip introduce a un nuevo integrante de la banda llamado Del, un ente azul con ojos blancos que adopta un estilo hip-hop y cumple el rol de vocalista secundario, apareciendo solo cuando Russel queda inconsciente, manifestándose desde su cabeza.

A diferencia de las entregas anteriores, los personajes ya no son meras ilustraciones; ahora son animaciones completas que les permiten transmitir su personalidad a través de reacciones y movimientos. Cada uno tiene un carácter distintivo y marcado, aunque no interactúan entre sí hasta que surgen eventos como la llegada de Del o la aparición de los gorillaz zombies, momentos en los que muestran otras facetas de sus personalidades mediante las decisiones que toman frente a sus adversarios. Si bien en *"Tomorrow Comes Today"* se había construido una caracterización a través del posing y la ambientación que los rodeaba, es con la animación donde realmente se hace visible la personalidad de los personajes.

En relación con lo anterior, al enfrentarse a los enemigos, Russel está desmayado y no interactúa con los sucesos. 2D, por su parte, parece no entender lo que está ocurriendo y reacciona con pequeños sustos, asombro e indiferencia, mostrando una personalidad inocente y tímida. Murdoc huye en cuanto percibe el peligro, revelando una actitud cobarde y poco fiable. Noodle, de manera juguetona, se acerca a los gorilas saltando y trotando, propinando una patada en el rostro a uno de ellos, demostrando una personalidad divertida y algo infantil, además de destacarse por enfrentar la situación directamente con una fuerza poco convencional. Aparte de los miembros permanentes de la banda, Del se acerca a los personajes, flota y salta disfrutando del caos que provoca, mostrando una personalidad dispersa y despreocupada.

En conclusión, aunque cada personaje actúa de acuerdo a una personalidad clara, es notable la falta de relación interpersonal entre los protagonistas, quienes reaccionan al entorno pero no entre ellos. Uno huye, otro lucha, lo que da la impresión de que actúan por decisión propia más que por un sentido de comunidad. Esto refleja que, como grupo, son bastante independientes más allá de su relación como miembros de una banda.

- Síntesis

Ahora, en lo que compete a un análisis a partir de toda la información extraída a lo largo de este álbum, en primera instancia hay que hablar de los aspectos generales del relato dentro de cada videoclip mencionado. En este sentido, ambos poseen una historia orientada a las sustancias, más específicamente al uso y a los efectos que estas producen en el cantante. Bajo esta premisa se percibe una perspectiva dual del consumo de drogas.

Dichos videoclip son representados visualmente en un consenso sencillo, donde la composición no es muy exigente, otorgando dinamismo desde las variaciones de encuadre y ritmo en los cambios de plano, a su vez, sin jugar demasiado con los personajes en escena. Por su parte, la puesta en escena es igualmente simple, donde es visible solo lo necesario para contar la historia, como ocurre con la selección de fotos en *Tomorrow comes today* o las tumbas en *Clint eastwood*, volviéndose la ambientación una consecuencia de estos elementos, más no una propuesta visual activa que trabaja en conjunto a los demás recursos presentes en el videoclip, como lo son los personajes o el color.

En cuanto a la animación, durante la primera entrega no es muy relevante, puesto que son los fondos los que buscan transmitir el mensaje, los personajes en cambio, tienen movilidad limitada y pareciera más una presentación de ellos como grupo, dándole más tiempo en pantalla a 2D por su rol de vocalista, cosa que no sucede durante el segundo videoclip, en el que todo es más dramático y consta de escenas rápidas que narran la historia. En sus apariencias se destaca mucho de las personalidades de cada integrante, casi como si su diseño estuviese más encargado de reflejar este aspecto de ellos que sus reacciones a los sucesos, lo que puede deberse a la condición de Hewlett como ilustrador, recordando que en esta área, la silueta y apariencia son las encargadas de hablar de la totalidad de los diseños.

La banda sonora varía en ambas entregas, como si se estuviese tratando de una modalidad que se planea repetir en la banda, tomando en cuenta además que los mismos protagonistas poseen apariencias que reflejan distintos estilos que se pueden ligar también a la versatilidad musical que se puede llegar a presentar.

***Plastic beach* (2010)**

Al igual que en el álbum anterior, en esta entrega se hará el análisis de dos videos musicales animados; *Stylo* (2010) y *On Melancholy Hill* (2010), empleando la misma metodología anteriormente utilizada.

Stylo

- Relato

Los integrantes de la banda van a exceso de velocidad, cosa que un policía que estaba de espectador en la carretera nota e inicia una persecución, Cyber Noodle le dispara al perseguidor, lo que resulta en un accidente vehicular del policía quien choca con un cartel. Más adelante, Bruce Willis ve pasar el automóvil de los protagonistas e inmediatamente comienza su propia carrera para eliminarlos, ya que les dispara a matar a penas se presenta la oportunidad.

Sobre ellos en el cielo, se ve una sombra negra por unos segundos y desaparece para más tarde manifestarse como un personaje misterioso detrás del policía chocado que ya se arrastrándose en el suelo, para consiguientemente, hacerlo desaparecer entre su existencia sombría. Ya volviendo a la persecución, los protagonistas no logran frenar a tiempo y caen por un acantilado directo al mar, hundiéndose en las profundidades, aunque a último segundo, su auto se convierte en un vehículo marino que los hace desaparecer en la oscuridad.

- Análisis Audiovisual

Código visual - Composición

Al tratarse de una persecución en carretera, se utilizan diversos tipos de planos para enriquecer la narrativa visual. Los encuadres amplios destacan la inmensidad del desierto donde se desarrolla la acción, haciendo énfasis en las distancias entre los protagonistas y sus perseguidores. Estos planos suelen acompañarse de travellings o zoom outs para mostrar la dirección y el ambiente general de la carrera. Los planos medios ofrecen una vista panorámica de todos los personajes y sus reacciones.

Tanto los planos generales como los cercanos juegan con el panfoco para resaltar la rivalidad, mientras que los cambios rápidos de plano aumentan la tensión. Los planos más cerrados se centran en expresiones faciales o acciones clave para avanzar en el relato, como cuando Cyborg Noodle identifica al policía que los sigue y comienza a disparar, o cuando Murdoc presiona un botón para aumentar la velocidad de su auto.

Muchos de estos planos, especialmente los medios y cerrados, parecen utilizar la técnica de "cámara en mano", creando una sensación de urgencia que involucra al espectador, como si estuviera presente en la escena. Esta técnica se exagera más al enfocarse en el auto de los protagonistas, mientras que es más firme al mostrar a Bruce

Willis, transmitiendo confianza mientras persigue a la banda a toda velocidad. Sus expresiones sugieren incluso que disfruta la persecución.

Finalmente, los planos estáticos se utilizan para contextualizar o presentar personajes, a menudo acompañados de zoom in. En algunas ocasiones, estos planos incluyen encuadres holandeses que añaden pausas inquietantes a lo largo del videoclip.

Código visual - Color

Al mantener una iluminación amarillenta únicamente natural, no existen variaciones en las paletas de los personajes que no esté directamente ligada con el ambiente donde se encuentran. También puede deberse a que, al ser modelos tridimensionales junto con actores, no se haya optado por una propuesta más artificial.

Montaje - Tiempo videográfico

Al tratarse de un relato lineal, donde los hechos se van intensificando, el trabajo del montaje se centra distribuir el ritmo en dos puntos de vista, el de los perseguidos y el de los perseguidores, que a pesar de ser dos a lo largo del video, uno aparece al salir el otro de la persecución.

En términos de tiempo, las acciones realizadas por los personajes dentro de las escenas no excede lo natural, otorgando realismo a los acontecimientos. Bajo este ritmo “normal” se crea lo que en su mayoría puede describirse como una ilusión de aceleración, es decir, el flujo intensificado no es más que un juego compuesto por los acelerados movimientos de cámara y cambios de plano que captan acciones cortas que no demandan mayor atención, por lo que se crean secuencias cortas que parecen entregar mucha información, mismas que son cada vez más frecuentes mientras avanza el videoclip. Otro de los puntos que influye en la progresión del tiempo es la repetitiva creada desde distintos encuadres a los mismos elementos, dado que solo existen la carretera, los autos y los personajes para posar la cámara.

En esta apresurada progresión de hechos, aquellos planos que gozan de más pausa son los dedicados a establecer presentaciones y estados de ánimo en los personajes. Estos planos lentos se encuentran distribuidos a lo largo del videoclip, generando un descanso cada cierto tiempo al espectador y, así como en ocasiones existe la inmersión, de vez en cuando una interrupción ayuda al distanciamiento.

Montaje - Espacio videográfico

El videoclip posee una ambientación sencilla, lo que hace destacable dos elementos en ella. Por un lado está el desierto, el cual es representado de modo que se acentúe su inmensidad, en contraste con la carretera, la que se muestra como un espacio estrecho que limita las acciones de los personajes en los autos. Por otro lado, los autos de cada contraparte poseen características que los identifican como personajes fuera de los protagonistas.

Empezando por el policía, quien figura desde su reconocible móvil de justicia estadounidense, así como su conductor está caracterizado desde el estereotipo de una figura de autoridad incompetente. Así mismo, está el auto de Bruce Willis, el cual se ve limpio, pulcro e imponente, resaltando con su tonalidad rojiza, aludiendo a la propia personalidad del personaje, confiado y formidable que va tras sus presas. Por último, se encuentra el auto de los miembros de la banda, presentado como un auto maltratado, con rayones y marcas de balas por todas partes, con una coloración negra, portando en su interior a cada personaje igualmente desaliñado.

Montaje - Técnicas animación

En esta ocasión, se observa una mezcla de estilos donde se combinan metrajes del mundo real, tanto los fondos como los personajes secundarios, con los integrantes animados de la banda utilizando la técnica 3D. Esta técnica se maneja de manera fluida y realista, posiblemente para integrarse mejor con los videos reproducidos del mundo real.

Es notable la capacidad para transmitir las emociones y personalidades de los personajes a través de su apariencia, trabajando especialmente bien en las expresiones faciales y en los movimientos corporales que reflejan la tensión de la situación de riesgo. En general, no se exageran los principios de animación, quizás con el propósito de acercar más a los personajes a un aspecto realista. Además, el renderizado aplicado alcanza una apariencia realista, permitiendo distinguir texturas en el cabello, la ropa y la piel, con variaciones tonales que añaden relieve. Por ejemplo, en el rostro de 2D, se pueden ver diferencias de color en las mejillas y las ojeras respecto a su piel.

Es interesante la coexistencia de ambas técnicas y cómo se desarrollan de manera natural. No se trata solo de una cooperación, sino que hay interacciones directas entre los recursos: los personajes animados interactúan físicamente con el vehículo en el que viajan, siendo parte de un video del mundo real. Esta integración no parece forzada ni descontextualizada; al contrario, las conexiones se mantienen coherentes y auténticas, como si hubieran sido filmadas originalmente junto con el automóvil.

Sonoridad - Banda Sonora

En un inicio las voces de la canción son diegéticas debido a que se puede saber que la musicalización viene de un parlante del auto y después del mismo 2D. Esta dinámica se mantiene durante el videoclip con un sutil lipsync mientras que el apartado instrumental es completamente extradiegético, al igual que una segunda voz, la cual no podemos ver explícitamente quién le pertenece, además de que en la mayoría de las escenas donde se puede escuchar, no se enfocan a los personajes.

Durante el video musical animado 2D mantiene una actitud retraída y temerosa al cantar, por lo que pareciera que no forma parte del lipsync, además de que los planos donde aparece, usualmente está oculto y poco se puede visualizar su rostro.

En cuanto a la letra de la canción, aunque hay poca relación entre la animación y la canción, lo más destacable es que la lírica habla del amor y la intensidad con la que se puede llegar a vivir si uno se entrega a él. Traducido en la animación, se crea una metáfora de la potencia a través de los autos a toda velocidad, de forma descontrolada sobre la autopista, aludiendo al amor como un recorrido turbulento y peligroso. Se puede ver referenciado esto en el coro cantado por Bobby Womack “If it's love, it's electric. It'll be flowing on the streets. Night after night. Just to get through the week” (Womack. B. 2010).

Personajes

En este videoclip, destacan solo tres miembros de la banda. Murdoc aparece con una camisa negra y su característico aspecto desaliñado. 2D conserva sus rasgos faciales pero con cabello azul, lleva una máscara de payaso sobre la cabeza y viste una camiseta roja. Cyber Noodle, sustituyendo a la Noodle original, está armada y viste ropa de guardia.

Entre los antagonistas, el primero es un policía con su uniforme, obligado a perseguir al grupo por exceso de velocidad. Luego aparece Bruce Willis, motivado a atraparlos para asesinarlos. También está Boogiemán, un antagonista ajeno a la persecución, que se disuelve en una neblina negra similar al humo.

Desde el inicio, los protagonistas son el centro del relato, provocando las acciones de los demás personajes al estar huyendo. El policía los persigue, y para deshacerse de él, Cyber Noodle dispara al auto policial sacándolo del camino. Luego entra Bruce Willis, decidido a matarlos a tiros. Paralelamente, un antagonista causa una falla en Cyber Noodle, dejándola obsoleta e inmovilizada. Bajo la presión de ser alcanzados y asesinados, Murdoc realiza una última maniobra: aumenta la velocidad y se lanza con sus compañeros por un precipicio hacia el mar.

Este videoclip introduce nuevas facetas en la caracterización de los personajes, además de las modificaciones en el estilo de animación. Los miembros de la banda mantienen sus personalidades del álbum anterior, aunque con matices: 2D sigue siendo tímido pero ahora más temeroso, Cyber Noodle, a pesar de no ser la miembro original, enfrenta los problemas con valentía, utilizando un arma de fuego para defenderse. Murdoc, como líder del grupo, toma decisiones y guía a los demás.

Este video también muestra un sentido de comunidad que no se veía en las entregas anteriores. Aunque las interacciones entre los personajes son pocas y sutiles, muestran la dinámica de su relación: Murdoc lidera, 2D sigue sus órdenes, y Cyber Noodle actúa de manera independiente para enfrentar a los enemigos, destacando como alguien a tener en cuenta.

On melancholy hill

- Relato

El videoclip empieza ambientándonos en un barco bajo ataque aéreo, por dentro se encuentra un asistente yendo agitado hacia una habitación, dentro de esta se encuentra Noodle. El hombre le indica a la adolescente que su nave está bajo ataque de piratas y debe escoltarla a los salvavidas, sin embargo, Noodle en vez de obedecer, abre un maletín y saca un arma para luchar. Entre disparos, logra derribar un avión de combate pero de todas formas otro suelta un explosivo que destruye el barco, aún así, la chica sale ilesa del incidente llegando a un bote salvavidas.

Se cambia radicalmente de escena para mostrarnos la continuidad de los sucesos del videoclip anterior. Los tres protagonistas Cyborg Noodle, 2D y Murdoc se encuentran ahora en un submarino. Murdoc va navegando mientras que 2D permanece a un lado del Cyborg que seguía dañado, hasta que de pronto despierta.

En un principio pareciera que son el único submarino en la zona, hasta que de pronto aparece una cuantiosa cantidad de naves con variados personajes dentro que parecen seguir al líder de la banda. En cierto punto, Murdoc levanta el periscopio indicando que han llegado a su destino. Paralelamente, Noodle despierta aún dentro de la balsa, nadando por debajo de ella se puede divisar a Russel en un tamaño gigantesco, este logra pararse dentro del agua, elevando a Noodle sobre su cabeza, concretando el reencuentro.

Volviendo con el trío, ahora con todos ellos encima de su submarino, los demás empiezan a emerger del océano. Murdoc con un telescopio divisa un manatí moribundo en la punta de unas rocas y encima del animal, a Boogiemán por lo que ordena inmediatamente a Cyborg Noodle a eliminarlo, ella falla al darle a su capa, pero la criatura

toma la advertencia y se lleva consigo al manatí a las profundidades del mar, finalmente la niebla se disipa y deja ver una isla de plástico en todo su esplendor.

- **Análisis visual**

Código visual - Composición

El videoclip se desarrolla en dos escenarios principales. El primero es la superficie del mar, que incluye el barco y los aviones que lo rodean. Estos elementos son constantemente enmarcados con planos amplios desde diversas perspectivas, utilizando picados y contrapicados para resaltar la rivalidad entre ellos. Además, se emplea la regla de los tercios para ubicar estratégicamente los elementos en disputa, aprovechando la inmensidad del cielo y el mar abierto para crear composiciones impactantes.

El segundo escenario destacado es el ambiente submarino, donde la mayoría de los encuadres son amplios, mostrando el lecho marino y los submarinos. Cuando la nave de los protagonistas aparece en pantalla, se coloca en el centro o se le da una perspectiva que la destaque en tamaño respecto a las otras naves.

Los planos cercanos son menos frecuentes pero cumplen funciones importantes como enfocar las expresiones de los personajes, presentar nuevos personajes o mostrar acciones específicas que conducen a consecuencias futuras. Los planos medios se utilizan para contextualizar el espacio, especialmente en áreas más estrechas como el interior de los submarinos o el pasillo del barco.

Tanto los planos generales como los cercanos a menudo están inclinados o tienen un ángulo holandés, lo que contribuye a la sensación de tensión y falta de control que experimentan los personajes en un entorno desconocido y desafiante.

Estas técnicas compositivas no sólo enmarcan visualmente la acción y la narrativa del videoclip, sino que también refuerzan las emociones y la dinámica de los personajes en sus respectivos entornos marítimos y submarinos.

Código visual - Color

El videoclip utiliza una paleta de colores complementaria que varía con los diferentes ambientes presentados:

Al inicio del video animado, predominan tonos rojizos intensos que reflejan un enfrentamiento con disparos y explosiones. En este escenario, Noodle se destaca con una

máscara de zorro verde y cabello azul, colores que armonizan y dirigen la atención hacia ella.

En el ambiente submarino, se emplean contrastes entre tonos rojos de las luces de los vehículos marinos y tonos azules pastel. Los azules predominan, creando una atmósfera contemplativa ideal para el viaje bajo el mar, sin saturaciones intensas ni colores fuertes, lo que ofrece una experiencia visual cómoda.

Durante la escena en la balsa en medio del mar, los tonos azules son prominentes con toques de amarillo brillante que resaltan sobre Noodle. Estos colores saturados y alegres transmiten un ambiente animado, posiblemente relacionado con el reencuentro emocional de Noodle y Russel.

En el último tramo del videoclip, que se desarrolla nuevamente en el ambiente submarino, se retoman los tonos azules, pero ahora con una sensación de desolación pacífica. Este segmento contrasta con la acción anterior, ofreciendo un final tranquilo y reflexivo.

Así, la paleta de colores del videoclip se adapta de manera efectiva a cada ambiente y situación, utilizando contrastes y saturaciones específicas para complementar la narrativa visual y evocar emociones variadas a lo largo de la historia.

Montaje - Tiempo videográfico

Para este videoclip es necesario tomar los dos escenarios que se muestran como puntos de análisis independientes, dado que cada uno presenta acontecimientos sin una estrecha relación entre sí, más allá de que ambos están ambientados en el mar. Ahora bien, hay algunos elementos que pueden ser destacados a modo general, en este sentido, y a pesar de que se manejan ritmos exclusivos para cada panorama, se puede señalar la naturalidad dentro de la mayoría de los sucesos ocurridos, es decir, el tiempo de acción en cámara es concordante con la duración de realización de la acción, con excepción de algunas escenas. Otro punto recalable es la mimetización del montaje, en términos de tiempo, con el contexto de cada parte del relato, en el fondo, son los acontecimientos de cada escena los que pautan el timing del videoclip.

En una revisión más particular, el primer cuarto del video muestra un ataque de aviones hacia un barco, mismo donde se encuentra Noodle, quien defiende su embarcación a punta de disparos. El ritmo de acción bajo este contexto es, en un principio, más pausado debido a que se está entrando en contexto con la protagonista preparándose para pelear en su cabina. Una vez en cubierta, se parte con una ralentizada toma de disparos, recurso que junto a la composición, aporta epicidad a la escena, para luego retomar un ritmo natural

aunque acelerado en términos de montaje, donde se varia constantemente entre contraplanos y seguimientos de acción para entregar detalles de la batalla que se está llevando a cabo. Finalmente, una escena de la protagonista subiendo a un bote en medio del mar, sirve como una pausada transición para el cambio de ambiente.

Para la segunda fracción del videoclip, este se introduce con un tiempo pausado bajo el mar, resultando en un encuadre contemplativo donde se le da espacio a cada personaje que entra en escena, apresurandose solo un poco cuando Murdoc decide conducir hacia la superficie marina, más no hay una constante en este cambio, luego de la acción, todo vuelve a la armonía que domina la mayor parte de esta etapa del videoclip. Como apunte general, a pesar del sosegado tiempo, las acciones no caen en la lentitud, sino que se les da más tiempo en pantalla.

Montaje - Espacio videográfico

Como ya se ha mencionado antes, este videoclip consta de dos espacios que funcionan de modo independiente para el relato. Partiendo por el barco sobre el mar, en el cual se puede observar una puesta en escena relativamente sencilla, sin mucha información más allá de la cubierta de la nave, el mar mismo y el cielo, donde el montaje propone dinamismo desde los cambios de plano rápidos y cámaras activas, por lo cual, esta decisión de no prestar mucho detalle sobre los elementos se intenciona para evitar demasiada saturación en la información que se percibe en el fondo, dado que lo principal en estos encuadres son las acciones de los personajes. La única excepción sería el inicio del videoclip donde se muestra a Noodle en una habitación compuesta por muchas más cosas, todas propias de un camarote de crucero, sin embargo, esto es permitido dado el ritmo con el que se toma esta escena, mucho más lento.

Para la segunda parte se mantiene la estrategia de composición pautada por el ritmo de las escenas, empezando por el interior del submarino donde se encuentran los protagonistas, dado que el relato se adhiere al tiempo de los hechos, el cual es pausado, la abundancia de elementos es bastante, notandose de fondo cañerías, escalones, incluso adornos, todo texturizado con detalle.

En contraste a la primera parte del videoclip se encuentra el fondo del mar, donde solo existe un pequeño retrato del lecho marino casi al borde de cada encuadre o a veces solo texturas que adornan el paisaje, el resto es vacío azul. Dicha elección de composición es en parte por el cuantioso grupo de submarinos que ocupan la escena, por lo que más información solo sería saturación, por ende, ruido visual.

Montaje - Técnicas animación

En el videoclip de "On Melancholy Hill", todos los elementos visuales están situados dentro de una maqueta que representa la isla de plástico, el mar circundante y el cielo. Los transportes como el barco, los aviones de ataque y los submarinos, junto con algunos props, son animados usando la técnica 3d. Estos objetos están texturizados de manera realista, integrándose orgánicamente en su entorno aunque conservando un aspecto digital de modelos.

Los personajes principales y secundarios, como Noodle, Murdoc, 2D, Russel, Boogiemán y los extras, se presentan en una combinación de estilos 2d y 3d. Están animados de manera tradigital, caracterizados por movimientos limitados pero fluidos. Los movimientos exhiben una exageración sutil y anticipación, con un posing y silueta distintivamente marcados.

Dentro de los personajes animados en 3d, destaca el manatí, cuya animación se limita a movimientos simples como abrir los ojos, respirar y dejarse llevar por la gravedad al caer al agua. Su texturizado es hiperrealista, contrastando con otras criaturas marinas más estilizadas como unos pulpos pequeños, que tienen una apariencia y animación infantilizada.

Cyborg Noodle es el único de los protagonistas animado en 3d, y a diferencia de los otros personajes, sus movimientos son más realistas, sin exageraciones corporales o reacciones sobredimensionadas. Aunque comparte el enfoque en el realismo en su texturizado, no posee un posing tan marcado ni una silueta tan distintiva como otros personajes.

En conjunto, las técnicas de animación presentes en este videoclip, desde la maqueta del fondo hasta la animación 3d y 2d de los personajes, se distinguen claramente entre sí. Esta decisión estilística logra una representación natural y dinámica, enfatizando la diversidad visual y estética que caracteriza la narrativa visual de "On Melancholy Hill".

Sonoridad - Banda Sonora

A excepción del videoclip anterior, en esta entrega no se presencia ningún tipo de relación entre animación y banda sonora, es decir, la música suena de forma normal, pero los personajes no muestran su estatus de banda, al no coordinar el sonido de sus instrumentos o manejando lipsync. Sin embargo, algunas secciones de la musicalización se logró armonizar con algunos eventos vistos en la animación, pero esto podría pensarse mejor como un manejo del ritmo acomodado a los acontecimientos del videoclip.

En cuanto a la letra de la canción, esta no parece contener un significado más profundo que una sencilla canción de amor, contemplando en la animación secuencias de representación gráfica, mencionando los submarinos o el manatí en líneas tales como “So call in the submarines, around the world we’ll go.” y “Up on Melancholy Hill, sits the manatee, love” (Albarn, D. 2000). Paralelamente, se crea una conexión con el montaje, exceptuando el inicio de la lucha entre Noodle y los piratas, se construye un paisaje sonoro tranquilo, transmitiendo en sí la melancolía, sin caer en emociones fuertes y entregando imágenes de un viaje bajo el mar contemplativo, donde hay tiempo para centrarse en la emocionalidad de una experiencia.

Personajes

En el nuevo videoclip, se presenta por primera vez a todos los integrantes de la banda Gorillaz juntos. El primer personaje en aparecer es Noodle, quien muestra un diseño completamente renovado desde el primer disco. Ahora es una adolescente con cabello azul oscuro, viste un vestido blanco con cuatro bolsillos, una bufanda roja, guantes largos blancos y medias a rayas que no llegan a cubrir sus dedos de los pies. Lo más distintivo de su apariencia es una máscara con una mariposa verde, que también puede interpretarse como el rostro de un felino.

Luego se muestra al trío conformado por Murdoc, 2D y Cyborg Noodle. Murdoc conserva su apariencia similar al videoclip anterior, aunque su vestimenta ha cambiado a un suéter de cuello alto blanco, jeans azul oscuro, botines y una gorra que parece de capitán de embarcación, pero en lugar de un ancla tiene un cráneo humano. 2D no experimenta cambios en su atuendo ni en su personalidad temerosa, pero ahora tanto él como Murdoc han vuelto a su estilo de animación tradigital, lo que resalta la diferencia con Cyborg Noodle, quien permanece como el único personaje animado en 3D, subrayando así su carácter distinto y ajeno al resto del grupo.

Russel hace su entrada con la misma apariencia robusta y estilo hip hop del disco anterior, pero ahora se destaca por ser tan gigante que puede llevar una balsa salvavidas sobre su cabeza sin problemas.

En la segunda mitad del videoclip, se presentan varios personajes nuevos, algunos reconocibles como famosos músicos como Snoop Dogg, Lou Reed y De La Soul, quienes siguen al trío en sus submarinos hacia la isla de plástico. Durante este tramo, Noodle y Russel tienen un reencuentro.

Murdoc asume su rol de líder ordenando a Cyborg Noodle disparar contra Boogieman, quien reaparece ahora en formato bidimensional y enfrentándose directamente

a los miembros de la banda. Boogieman parece tener el mismo objetivo que antes, pues estaba consumiendo un manatí en el momento en que es ahuyentado.

El videoclip continúa la narrativa del video anterior y aunque los personajes no presentan cambios sustanciales más allá de su nuevo estilo de animación, introduce una gran cantidad de nuevos personajes y resuelve la incógnita sobre el paradero de los miembros restantes de la banda. El notable crecimiento de Noodle desde el disco anterior subraya una nueva regla dentro del universo creado por Hewlett, donde los miembros del grupo están cada vez más vinculados al mundo real y por lo tanto, experimentan un crecimiento y desarrollo como seres humanos normales, agregando profundidad y vida al grupo.

- **Síntesis**

En este álbum se observa una intención gráfica en el relato, ambos videoclips se conectan por medio de una representación de los sentimientos en conjunto a la visual, inspirando la transcripción escénica en las letras de cada canción. Adicionalmente, las cintas seleccionadas tienen continuidad narrativa, siendo *On melancholy hill* la continuación de los sucesos ocurridos en *Stylo*.

En cuanto a la representación visual de estos videoclips, se contextualiza utilizando espacios amplios como el desierto y el mar abierto. Gran parte de ambos videos hacen uso constante de planos generales que, junto a la composición, demarcan el contraste existente entre los personajes y su entorno, creando límites que los encierran metafóricamente, como lo es la carretera en *Stylo* o el barco y los submarinos en *On melancholy hill*. Paralelamente, entrambos se crea un relato visual descriptivo, donde los encuadres y escenas se centran en la presentación o seguimiento de acciones por medio de planos medio y cercanos.

Otro aspecto que entrega un acuerdo entre los dos videoclips es la puesta en escena, donde, al existir una conexión en ambos relatos, la vía por la cual avanza la trama es un medio de transporte, mismo que se encuentra fuertemente caracterizado en torno a los personajes, otorgando distinción en escenas donde hay más elementos similares interactuando u orbitando a los integrantes de la banda.

En ambos videoclip se destaca un mejor uso de los principios de la animación, notando la especial atención que se le prestó a este punto para hacer de los movimientos más cercanos a lo natural, ya no viéndose mecánico. Así mismo, a parte del uso de distintas técnicas animadas que le otorgan una caracterización estética al grupo. Las siluetas de los personajes se ven complementados por reacciones y expresiones legibles muy bien trabajadas, transmitiendo la personalidad de ellos detrás de cada acción que realizan.

En cuanto a sonido, y a pesar de seguir un mismo relato, sonoramente siguen siendo muy distintos, por lo que se puede deducir que eso ya es parte de la personalidad del grupo, logrando abordar música muy explosiva y a la vez tranquila.

Cracker island (2023)

Finalmente, el último álbum publicado por Gorillaz hasta el momento, titulado *Cracker Island (2023)*, donde se tomarán como objeto de análisis los videoclips animados *Skinny Ape (2023)* y *Silent Running (2023)*.

Skinny ape

- Relato

Inicia con un plano general de New York para luego introducirse entre los edificios y ahí ver a los personajes caminar entre ellos, con la mayor característica que ahora poseen un gran tamaño. A continuación el escenario se conforma en el Times Square, donde 2D con un megáfono se encontraba sentado en una plataforma saludando al público que se acercó a ver el escenario. Siguiendo esta idea, la ciudad lentamente se volvió parte de la performance, los edificios cambiaron su función original y ahora forman parte del juego de luces, lo mismo con los carteles e incluso el mismo cielo.

En el momento en que 2D empieza a cantar a través del megáfono, el segundo en emerger es Russel quien rápidamente se sienta en su plataforma para empezar a tocar una batería invisible, la siguiente es Noodle con su guitarra, también se sienta y complementa la melodía con su instrumento. De pronto aparecen helicópteros que los siguen de cerca iluminándonos con grandes focos y más tarde hace su introducción Murdoc, este hace su llegada levitando mientras está sentado en posición de loto, no toca ningún instrumento por lo que sólo da apoyo visual en la performance. Una vez terminada la canción, los personajes lentamente van dejando el escenario tal y como llegaron.

- Análisis visual

Código visual - Composición

Este videoclip posee una particularidad, todos los miembros de la banda están propuestos con tamaños modificados, exhibiendo enormes dimensiones en comparación con su espacio, el cual posee proporciones normales.

En un inicio, todos los integrantes de la banda están registrados como si de avistamientos se tratase, con cámaras ubicadas estratégicamente, de modo que estos

parezcan ir pasando por ahí casualmente, sin ser encuadrados totalmente, solo dando pistas de quienes son mientras atraviesan calles y pasan entre edificios. En dado momento, todos los personajes se encuentran reunidos en salientes de edificios a cierta altura del suelo, con mucho público a sus pies observándose muy emocionados. A partir de este punto, todas las posteriores escenas están estructuradas en variantes de contraposición, es decir, picados mostrando al público en diversas propuestas de encuadre, desde vistas generales del ambiente, hasta planos cercanos mostrando las expresiones de los espectadores. Y, por otro lado, contrapicados que enmarcan la inmensidad de los miembros de la banda mientras ofrecen su concierto, resaltando aún más la gran diferencia de tamaño entre los protagonistas y su público.

Adicionalmente, muchos de los encuadres de los personajes tienden a ser céntricos y específicos, otorgando distinción entre ellos, contrario a lo que ocurre con la urbe, donde no se busca identificar a nadie en específico. Otro punto a remarcar es el uso casual de planos por encima de los protagonistas, donde se ofrece una visita general del panorama.

Cabe destacar que gran parte del videoclip está compositivamente dispuesto con la intencionalidad de imitar el registro visual de un concierto real, haciendo énfasis constantemente en cada integrante de la banda y mostrándolo al público disfrutando.

Código visual - Color

Durante el desarrollo de este videoclip se presentan dos escenarios que coexisten en un mismo espacio, en primer lugar, se tiene una ciudad como cualquier otra que se puede encontrar en el mundo real, y el segundo es el mundo que se podría decir que pertenece al mundo animado de los personajes.

La ciudad no presenta nada a destacar, la paleta es completamente natural, como cualquiera que se puede encontrar al grabar un exterior durante el día o noche, incluso con la variedad de luces típicas que resaltan en un ambiente nocturno, con todos esos carteles coloridos de neón e iluminación artificial. Dada descripción favorece completamente al segundo escenario, entre esos colores naturales resaltan de forma inmediata los personajes y su mundo animado, los cuales presentan colores vivos y saturados, casi imitando y uniéndose a las luces artificiales, pareciendo ser el conector principal entre ambos universos para lograr un equilibrio visual y evitar que algo se sienta fuera de lugar. A lo largo del videoclip, no hay variaciones en la paletas o cambios de color significativos. La idea principal es una, la de un concierto en medio de la ciudad y nada más, y eso es lo que se muestra de principio a fin en el videoclip.

Montaje - Tiempo videográfico

A lo largo del videoclip el ritmo puede sentirse algo ralentizado, aunque esto solo es una ilusión formada en parte por la animación de los personajes, puesto que, al ser enormes, los movimientos están hechos con la idea de crear peso visual, lo que generalmente se atribuye a la lentitud, no obstante, basta con prestar atención al resto de elementos que componen la escena para ver que todo ocurre a una velocidad de acción natural.

Otra de las razones por lo que se produce este fenómeno sosegado de tiempo es debido a la duración de los encuadres, los cuales tienden a ser largos, con lentos movimientos de cámara, entregando la mayor parte de la composición a los miembros de la banda con sus enormes dimensiones, repitiendo el efecto descrito en el párrafo anterior.

Montaje - Espacio videográfico

En lo que conforma al espacio donde acontece el relato, la puesta en escena propone un montaje mixto, es decir, una combinación de animación 2d junto a videos reales. Desde esta premisa visual se destacan algunos aspectos importantes, empezando por la cantidad de detalles que cada estilo sugiere.

Por un lado está el 3d, el cual es realmente simple, sin profundizar en texturas detalladas, la mayor información que se distingue proviene del contraste de color o los videos que se proyectan en las paredes de los edificios. Por el otro lado, y generando un gran contraste, es apreciable la gran cantidad de detalles en los metrajes reales seleccionados para el montaje. En consecuencia, se puede inferir una estrategia visual equilibrada propuesta desde la información en pantalla, mostrando en un inicio solo a los personajes entre edificios, es decir, simpleza en el 3d y detalles en los fondos reales. En dado momento este fondo real se torna en un sencillo 3d, con excepción del público, en otras palabras, fondo sencillo con mucho público que llena el ambiente.

Montaje - Técnicas animación

Ya que gran parte de este videoclip pertenece al mundo real, el cual es una ciudad, el apartado animado que coexiste con el simula un escenario de ciudad 3D, aunque presentado de forma muy minimalista, limitando la estructura a torres verticales negras con luces horizontales que aparentan ser edificios, carteles de neón superpuestos sobre los rascacielos modelados que proyectan ilustraciones 2D del grupo, así mismo, cubos coloridos de gran dimensión que flotan sobre la gente y en donde se sitúan los personajes. Adicionalmente, de vez en cuando se dejan ver helicópteros en 3D que no presentan mayor movilidad, fuera de estar flotando alrededor de los protagonistas mientras los apuntan con sus reflectores,

dichos aparatos proponen un texturizado básico sin intención de distinguir materialidades en sí mismo, reduciendo su cromatización a un único color.

En esta ocasión todos los personajes están modelados en 3D, con una animación bastante limitada que no logra transmitir naturalidad alguna al percibirse de manera pobre o nada, el uso de los principios de la animación, ya sea, timing, exageraciones, anticipación, etc. Los movimientos se ven mecánicos y antinaturales, al punto que ni siquiera muestra expresiones faciales claras o atractivas como se había visto con anterioridad. El texturizado es igual de básico, por lo que no permite una clara lectura de la materialidad de los elementos, pareciendo todo hecho de una misma forma, adoptando la misma apariencia lisa y pulcra.

En general, los personajes no realizan grandes acciones, limitándose a cumplir su función como integrantes de la banda, cumplen con los movimientos necesarios para tocar sus respectivos instrumentos y no más, con excepción de Murdoc, el cual llega flotando con las piernas cruzadas, sin cambiar su posición hasta finalizar el videoclip.

Sonoridad - Banda Sonora

En lo que compete a los integrantes del grupo en su concepción de banda, al estar el videoclip orientado en un concierto, la mayoría de los miembros interactúan directamente con sus debidos instrumentos al momento de aparecer en cámara, coordinando lipsync en el caso de 2D y los contactos en caso de la batería y la guitarra. Bajo esta dinámica, podría decirse que la banda funciona como diegética al estar involucrada visualmente en el videoclip, con la excepción de Murdoc, quien flota en vez de tocar el bajo.

En cuanto a la letra y su relación con la animación, podemos deducir que 2D está consciente de su existencia como caricaturas, lo que aparentemente les causa una especie de frustración y deseo de pertenecer a la realidad humana “Don’t be sad for me. I’m a cartoon G. And my intent is to breath. In a new world” (Albarn D. 2023). Al mismo tiempo, la idea del video musical en el que los protagonistas se encuentran dando su concierto sobre una audiencia del mundo real, aún manteniendo su escenario animado da un refuerzo de esta idea.

Personajes

Empieza con tomas entre medio de algunas calles de la ciudad e incluso un dentro de un edificio para así demostrar lo más llamativo que tienen para exhibir los miembros de la banda en esta entrega, y es que son gigantes que incluso su altura sobrepasa la de algunos edificios.

La mayor evolución la sufre Noodle y es porque, como se ha mencionado antes, el tiempo transcurre en ellos, por lo que después de trece años después del disco anterior, la asiática ahora es toda una adulta, mostrando un look totalmente femenino en contraste a lo que se mostraba en el primer disco. Ahora luce una melena bastante corta y castaña, chasquilla igual de corta y un maquillaje rosa llamativo. El resto de los miembros están igual de envejecidos pero manteniendo sus diseños de años anteriores. Russel ha dejado de lado su estilo hip hop y ahora lleva ropa más casual, seguramente sea por el factor de su edad, sin embargo esto trae un conflicto con su gorro que es bastante infantilizado al ser uno pequeño con una hélice en el centro superior. Mientras que Murdoc, que hace su aparición flotando con un traje totalmente blanco y una camisa rosa, algo que contrasta bastante con su estilo oscuro en sus entregas pasadas pero concuerda con la extravagancia del personaje.

Pareciera que es 2D el protagonista de este videoclip, ya que en los encuadres generales siempre está al centro con un megáfono, además del hecho de que es el vocalista, sin embargo, al tratarse de un concierto, cada personaje realiza acciones que favorece a la riqueza audiovisual que se entrega, incluso Murdoc que, a pesar de que no está tocando ningún instrumento, con su aparición sobrenatural al levitar entre los edificios.

Silent Running

- Relato

En un mausoleo en luna llena se lleva a cabo un ritual donde seis personas, además de un líder, retienen a 2D en una rueda medieval que, por sistema de poleas es capaz de bajarlo lentamente hasta un pozo donde una criatura gigante reside. Toda esta situación es vista por el resto de los miembros de la banda, quienes permanecen escondidos uno detrás de otro en un pilar. Noodle es la única concentrada en la misión por recuperar a su compañero, por su lado, Murdoc se enamora de la líder y se concentra más en conquistarla, por lo mismo saca una botella con una esencia verde que parece disgustar al olerlo, sin embargo él se la aplica como una colonia.

Una vez empiezan a bajar a 2D hacia el pozo para ser devorado por la criatura, los tres protagonistas se disfrazan bajo mantos y así poder atacar por sorpresa al enemigo. Aún así son descubiertos al mismo tiempo que la líder del grupo sectario, quien aparentemente se arrepiente de utilizar al vocalista como sacrificio, por lo que hace lo posible para subirlo nuevamente a la superficie. Una batalla entre ambos bandos comienza y la banda lleva la delantera, logrando lanzar algunos enemigos por el pozo.

Mientras tanto, Murdoc no parece muy de acuerdo con la idea de luchar, así que en vez de ayudar a sus compañeros, va directamente donde la cabecilla y en un afán por

impresionarla, la ayuda a subir a 2D. Lo que resulta perjudicial, debido a que solo le causa desagrado, por lo que suelta la cuerda como reflejo de su incomodidad. Murdoc, ahora al sentir todo el peso de la carga, no logra sostener la cuerda y es arrastrada por ella hasta chocar con un palo de soporte, pero en vez de marcar una muerte segura para 2D, fue decisivo para su salvación puesto que, por el golpe, sale volando el frasco con la esencia verdosa hacia el pozo, logrando que la criatura se lo trague antes que a su compañero, resultando en la explosión del monstruo y, debido a la onda expansiva, 2D es llevado nuevamente a la superficie.

Los integrantes de la secta se desintegran ante la muerte de su aparente deidad, con excepción de su líder, quien solo pierde la conciencia. Ante esta situación Murdoc, en vez de ayudar a la mujer, decide huir al escuchar las sirenas policiales abandonando al resto de la banda.

- **Análisis visual**

Código visual - Composición

Para este videoclip pareciera haber un relato que, después de una pequeña introducción, se divide en dos subtramas, cada una con su propio ritmo y propuesta compositiva que, por más que se distancian, cada cierto tiempo convergen. La primera línea del relato involucra a 2D, la líder de la secta y a Murdoc, mientras que la segunda compete al resto de los integrantes y a los seguidores de la secta.

Partiendo por la trama que mueve la narrativa del videoclip, la mencionada primera línea se compone de escenas contemplativas, abarcando encuadres amplios que acentúan el espacio alrededor de los personajes, posicionándolos al centro o a un solo lado, dotando de vacío las variadas escenas, aportando así a un espacio más reflexivo. Así mismo, los planos cercanos no solo buscan presentar a los personajes, sino que también los aíslan del fondo por medio del contraste lumínico, uso de desenfoces o abarcando directamente todo el encuadre.

En el caso de la segunda línea, gran parte del trabajo de composición funciona a partir de planos medios y frontales, dejando a los personajes interactuando en el centro o líneas de tercios del encuadre, haciendo uso de desenfoces para enfatizar en el grupo predominante en escena, es decir, quienes dirigen la acción. En cuanto a las variaciones de ángulo en la posición de la cámara, estas buscan netamente favorecer la continuidad de los acontecimientos, otorgando un poco de dinamismo bajo el uso de planos holandeses o picados y contrapicados.

Código visual - Color

En cuanto al tono estético del videoclip, se destacan dos atmósferas distintas que parecen seguir sus propias subtramas pero que se entrelazan dentro de la narrativa general. Por un lado, se presenta un ambiente cálido y misterioso, iluminado por velas y un haz de luz lunar que entra por el techo. Este escenario está dominado por tonos rojizos y café, manteniendo un alto contraste que crea una sensación de estructura abandonada. Los antagonistas están vestidos con capas azules que contrastan fuertemente con el entorno cálido, guiando la vista hacia ellos y creando una dualidad cromática notable.

Por otro lado, se encuentra un entorno frío y desolado, saturado de tonos azules pálidos también en alto contraste. Esta paleta transmite un tono dramático y desolador, especialmente en escenas donde el protagonista, 2D, aparece pequeño o de espaldas a la cámara. A pesar de que 2D viste ropas azuladas, se distingue del fondo por estar asociado a una estructura de color café, lo que permite ubicarlo en el encuadre y sentir sus emociones sin necesidad de mostrar su rostro explícitamente.

La dualidad de contrastes entre los dos escenarios no es casual. En el primer ambiente, predominan los tonos marrones en el fondo mientras los antagonistas llevan capas azules, lo que podría sugerir una separación visual intencional del resto del elenco para centrar la atención del espectador en la conexión entre la líder de la secta y 2D. En el segundo ambiente, los fondos están trabajados en tonos azulados, destacando a 2D por su asociación con estructuras café, reforzando nuevamente la dualidad cromática para transmitir emociones y roles dentro de la historia.

Murdoc, por su parte, se presenta como una pieza angular con un color verde resaltante que lo diferencia claramente del resto del elenco. Este contraste podría indicar que Murdoc sigue sus propios intereses y se siente desconectado de la trama principal, acentuando su posición fuera de lugar en la narrativa.

En resumen, el uso contrastante de paletas de colores en los distintos escenarios del videoclip no solo establece ambientes visuales distintos, sino que también refuerza las emociones, los roles y las relaciones entre los personajes, contribuyendo así a la complejidad estética y narrativa de la obra.

Montaje - Tiempo videográfico

Para el trabajo de montaje, ambas líneas narrativas se encuentran claramente diferenciadas, debido a que cada uno toma un ritmo visual distinto, estableciendo distintas percepciones desde el ensamblaje visual.

En lo que concierne a la primera subdivisión del relato, donde los protagonistas son 2D, Murdoc y la líder de la secta, el montaje tiende a ser pausado, aunque las acciones estén ejecutadas con una velocidad natural, muchas de ellas son lentas por naturaleza, como por ejemplo: levantar los brazos para alabar, bajar a 2D al pozo con un sistema de cuerdas o la criatura esperando que este último llegue hasta él. Dichos acontecimientos ralentizan ocasionalmente el videoclip de forma orgánica.

Paralelamente, la segunda línea narrativa que compete al resto de personajes, posee un ritmo de acción igualmente natural, pero, y en contraste con el primer eje de la historia, los acontecimientos dentro de las escenas son de rápido registro, es decir, patadas, golpes y caídas. Ahora, no todo funciona de esta manera, el tiempo de corte de las escenas comienzan con normalidad, siguiendo acontecimientos que van aumentando en velocidad, sin caer en la exageración, o dicho de otra manera, cada acción va requiriendo menos tiempo en pantalla para ser entendida, con la particularidad de que en dado momento Murdoc se golpea contra la viga por donde se estaba bajando a 2D, ralentizando la secuencia para mostrar cómo sale volando un perfume que portaba, el cual es de gran relevancia para el desenlace del video.

Montaje - Espacio videográfico

Tomando en cuenta la existencia de dos ambientes que se van entrelazando y separando constantemente, es evidente la necesidad de recursos visuales que permitan una relación entre ambas ambientaciones dentro de la puesta en escena. En este sentido, el elemento más relevante que se mantiene perseverante en todo el videoclip es la iluminación, la cual pasa de ser una consecuencia de la ambientación a una parte importante de la narrativa, tomando en cuenta que gran parte de la animación funciona por medio del contraste construido entre luz, sombra y vacío. El recurso de la iluminación se encarga de revelar información, llenar el espacio, guiar al espectador o enfatizar en acciones, apoyando de este modo la construcción visual del relato.

Otro elemento importante dentro de este videoclip es el vacío producido por el contraste lumínico, sobre todo en lo que concierne a 2D, donde gran parte de la escena está oscurecida y solo un haz de luz permite la visibilidad del espectador. Tras dicha oscuridad se esconde además información importante de los acontecimientos, entre ello está la profundidad del pozo o la criatura en su interior, la cual se moviliza cubierto por la sombra.

Finalmente, después de los elementos no tangibles se pueden destacar los que forman parte del fondo de manera física y que, a su modo, contextualizan sobre lo que ocurre. Por ejemplo: La gran cantidad de velas dispuestas en el espacio reafirma un comportamiento típico de los rituales de sacrificio. Así mismo, el uso de un espacio nocturno a la luz de la luna llena que entra por el orificio en la parte superior de la casa

donde ocurren los acontecimientos. Otro sitio remarcable es la cueva de la criatura, compuesta totalmente de piedra con estructuras irregulares, en contraste a la casa que, a pesar de todos los elementos dentro, se siente limpia y ordenada, con estructuras y vigas sólidas.

Montaje - Técnicas animación

Dado el corto lapso de tiempo entre la elaboración de este documento y el estreno del tema *Silent running* de Gorillaz, no existe mayor información con respecto al proceso de creación de este videoclip, ya sea que se hable de si los BG fueron desarrollados bajo la técnica 3D o espacios reales. Por lo que este apartado se centrará en hablar sobre lo observable de la animación en lo que concierne a personajes.

A modo general se destaca un trabajo netamente 3D, notando el reutilizamiento de los personajes modelados en *Skinny ape*, los que resaltan por la ya mencionada básica texturización, la cual no permite distinción en materialidad, sea esta ropa, cabello, piel, etc.

En cuanto a la animación de los integrantes del grupo, se ve un desarrollo más completo y natural en los movimientos, ya no viéndose mecánicos o predeterminados, sin embargo, aún sintiéndose, sigue sintiéndose algo antinatural. Lo anterior también va ligado al uso saturado del principio de la exageración y la anticipación, ambos estereotípicamente propios de una animación dirigida a un público infantil.

Por último, se hace mención de la “criatura” que acecha a 2D dentro del pozo, en contraste con los personajes, este monstruo posee un texturizado realista que fácilmente podría mezclarse con el mundo real como una especie de humanoide, sus movimientos también son realista, dejando de lado la utilización de los principios de animación.

Sonoridad - Banda Sonora

No se evidencia a los personajes hacerse cargo de sus respectivos roles de manera visual dentro de la banda. Igualmente, la letra de la canción no parece tener relación con la animación, dado que esta sigue una línea canónica de la historia de Gorillaz. En cambio, hay extractos de la letra como “How I got caught up in nowhere again” (Albarn D. 2023). Que fueron inspirados por la poesía. (Albarn. D. 2023)

Personajes

En esta entrega, los miembros de la banda aparecen con la misma vestimenta que en el videoclip anterior de *Skinny Ape*, salvo por algunas modificaciones significativas en Murdoc y 2D. Murdoc ahora viste una túnica, gorro en punta y botas de color rojo vino,

destacándose claramente del resto del grupo. Por otro lado, 2D lleva un gorro que recuerda a los utilizados como souvenirs en parques de diversiones de Disneyland, pero con estrellas en lugar de orejas y presenta un vello facial descuidado.

En este contexto, la banda se enfrenta a nuevos enemigos representados por seis sectarios y su líder, quienes han capturado a 2D con la intención de sacrificarlo a una criatura gigante. Durante la confrontación, Noodle y Russel luchan para salvar a 2D, enfrentándose al grupo religioso y a la criatura abominable. Finalmente, la líder, movida por el remordimiento, decide rescatar a 2D en el último momento, lo que resulta en la desintegración de los sectarios una vez que la criatura es derrotada.

A pesar de salvar a 2D y vencer al grupo sectario, la situación se complica con la llegada de las fuerzas policiales. En este momento, Murdoc muestra su típica actitud egoísta y cobarde al huir, dejando a Noodle irritada, a 2D aturdido y a Russel bajo arresto, visiblemente afectado como si estuviera bajo la influencia de algún supresor.

Este videoclip refleja un cambio en los roles y dinámicas dentro de la banda. Noodle, antes la más joven, ahora se muestra como una figura protectora y voz de la razón en el grupo, siendo la más centrada. En contraste, 2D necesita ser rescatado, lo que subraya su vulnerabilidad, mientras que Russel, aunque presente, parece estar menos involucrado activamente en los eventos. Esta evolución de los personajes y las nuevas dinámicas agregan capas adicionales a la narrativa y al desarrollo de los integrantes de la banda, profundizando en sus relaciones y características individuales dentro del universo visual y temático que los rodea.

- **Síntesis**

Finalmente, en el último álbum de Gorillaz hasta la actualidad, los videoclips seleccionados relatan historias apartadas, proporcionando dos líneas narrativas que se distinguen. Un video presenta una propuesta estática y situacional, mientras que la otra entrega sucesos, consecuencias y subtramas.

En cuanto a la representación visual, la diferenciación del contenido requiere composiciones independientes. Por un lado, en *Skinny ape* se observa una construcción propia del registro de un concierto, con enfoques en el público y en los integrantes de la banda, aprovechando planos de contraposición para estructurar el espacio. En cambio, en *Silent running* se entrega una disposición cinematográfica, empleando todos los elementos de los que se dispone, conectando directamente los encuadres y escenas con las necesidades de la historia, atendidos dos tramas con su propio ritmo que se conectan por medio del color e iluminación.

Refiriéndose a la puesta en escena, los elementos en cada escenario entregan la información necesaria para entender el contexto de cada relato, destacando el contraste entre ubicar a los personajes en un entorno animado junto a uno real de manera orgánica y hasta difusa.

Por parte de la animación durante el primer film, se ve una animación mecánica y básica, con movimientos limitados que permiten una lectura clara de los personajes tocando sus instrumentos y algunos movimientos adicionales. Todo lo contrario ocurre con *silent running*, que tiene una animación infantilizada, al competir con los principios usualmente utilizados en la animación pueril como la exageración y anticipaciones muy marcadas. Estas se perciben completas, fluidas y con una consistencia mantenida de principio a fin, transmitiendo bien una narración que comparte espacio con actores reales.

En ambos sonidos se escucha una consistencia melancólica, acompañada de una sensación de vacío que contrasta con la animación reducida, más sin embargo. No obstante, logran acoplarse y acomodarse el uno con el otro mediante la composición y el juego de paletas cromáticas que añaden la seriedad necesaria para complementar la letra de la canción.

Distinciones y paridades dentro de los videoclips de Gorillaz

En síntesis, los tres álbumes seleccionados de diferentes periodos de la trayectoria de Gorillaz hasta la actualidad ofrecen una riqueza de información cuando se desglosan detalladamente. A primera vista, varios elementos pueden parecer evidentes al observar los videos musicales; sin embargo, es en la combinación de estos componentes donde se revela la transformación visual distintiva del grupo. En este sentido, es pertinente partir por evidenciar los cambios producidos por aquellos aspectos que de modo independiente revelan un cambio en la estética del grupo.

Para comenzar con los códigos visuales, al hablar del trato de color que se aplica a los videoclips, en un inicio la pigmentación tanto de fondos como de personajes se muestra como una consecuencia de la iluminación, siguiendo una lógica básica de integración en la escena, es decir, cumple con mantener una paleta de colores coherente, no obstante, no se evidencia una mayor finalidad en el relato al mantener variaciones aleatorias y adecuarse a lo que el espacio propone. Dicho tratamiento visual cambia desde el segundo álbum en adelante, donde se observa un claro propósito narrativo tras los tonos elegidos, debido a que estos poseen conexión no solo con el ambiente, sino también con lo que se muestra en la imágenes reproducidas.

En cuanto al trabajo compositivo de los videoclips, se puede observar que en el primer álbum las escenas no proponen encuadres muy complejos, con ciertas excepciones puntuales descritas en *Clint Eastwood*. En su mayoría consta de planos frontales que buscan destacar a los personajes o seguir las acciones tal cual van desarrollándose. En cambio, la propuesta compositiva se va complejizando a medida que se emiten nuevos vídeos, aportando dinamismo a cada plano y creando cierta inmersión, entregando de este modo una historia con cada vez más riqueza visual.

Otro aspecto que determina una transformación visual evidente en Gorillaz son sus icónicos personajes, los cuales muestran un desarrollo tanto físico como psicológico. Desde esta perspectiva, para desarrollar el primer punto, y obviando el hecho de que van cambiando constantemente su atuendo, los personajes poseen un crecimiento progresivo en su corporalidad, mostrando en un inicio aspectos unidos a una edad determinada, la cual va avanzando juntos a los álbumes. Quien mejor evidencia este cambio es Noodle al mostrarse en primera instancia como una niña en *Tomorrow comes today*, terminando como una mujer adulta en *Silent running*. En cuanto al aspecto psicológico, todos los personajes poseen una personalidad propia que se va mostrando mediante más interacción tienen durante los videoclips.

Por último, el componente que más salta a la vista dentro de Gorillaz es las técnicas de animación, significando uno de sus puntos estéticos más relevantes dentro de la construcción visual, dado que desde el primer álbum se planteó como algo que constantemente iría variando haciendo uso de los distintos recursos dispuestos, tales como el 2d, 3d, collage, rotoscopia, etc. En este sentido, podría dividirse la perspectiva de “lo evidente”, es decir, por un lado se puede expresar la obviedad de la evolución de la técnica aplicada, debido a que en un inicio se ve muy poco uso en los principios de animación, tales como el uso de arcos para dirigir movimientos, exageración, acciones secundarias, overlap, etc. Hecho que posteriormente se perfecciona y ayuda a complementar la caracterización de los personajes, proporcionando un acting más completo que facilita la lectura de sus acciones y decisiones. Por otro lado, se destaca la integración de los aspectos ligados al avance de la tecnología y las plataformas bajo las que se construyen los videoclips. Sin embargo, este criterio se retomará más adelante.

Hasta este punto los elementos comparados muestran por sí solos transformaciones que develan cambios en el recorrido visual de Gorillaz. Ahora bien, existe una segunda perspectiva de observación que evidencia transformaciones estéticas más complejas, en este sentido, es fundamental reconocer que ciertos aspectos no operan de manera aislada, sino que interactúan y se potencian mutuamente. Estos elementos funcionan en conjunto para crear un resultado más significativo y coherente. Así pues, al hablar de composición en el primer álbum, se observa una estrategia de cubrir el espacio con los encuadres escogidos sin mayor trasfondo en las elecciones, sin embargo, al avanzar en las entregas, el trabajo

compositivo se une a la puesta en escena y la aprovecha para resaltar elementos que aportan al desarrollo del relato, como ocurre con *Stylo* del segundo álbum, donde se ocupa el recurso de cámara en mano, por dar un ejemplo, junto al contexto de la huida, la carretera, los encuadres de los autos y las expresiones de los personajes, para entregar sensaciones que ayuden a la inmersión del espectador en la situación, cosa que no pasa en *Tomorrow comes today*, donde las composiciones, al funcionar de manera sencilla e independiente al resto de recursos videográficos, sólo describen el espacio, más no tratan de entregar alguna sensación que sumerja al espectador.

Del mismo modo, se puede hablar del trabajo de color en el primer álbum, donde funciona de manera sencilla, como ya fue mencionado, no obstante, desde el segundo álbum en adelante el color toma directamente un rol narrativo que abarca escenas enteras y no solo es sugerido, como ocurre en *Clint eastwood* con la luz roja que sale del suelo. A su vez, dicho enfoque en la tonalidad de los espacios es aprovechado por la composición para complementar los sucesos y crear escenas mucho más sensitivas, como ocurre en *On melancholy hill* del segundo álbum, donde el color rojo abarca toda la primera escena y trabaja junto a planos cerrados con mucho movimiento, intensificando el peligro tras el ataque enemigo.

Llegados a este punto se puede establecer claramente un cambio a partir de la mutación desde los códigos visuales. Así mismo, también se puede establecer un cambio pasivo desde el uso concientizado en el montaje, partiendo por el espacio videográfico, donde se va proponiendo una puesta en escena más completa y elaborada, tomando en cuenta que hay espacios utilizados y otros construidos. En cuanto a los utilizados, este se refiere a aquellos que constan de fotos o tomas reales de espacios, como pasa con *Tomorrow comes today* del primer álbum con las calles de la ciudad o *Stylo* del segundo álbum con el desierto, los cuales muestran un gran contraste desde la propuesta compositiva. En oposición se encuentran los fondos construidos, que constan de un origen más consciente, dado que los elementos que los componen requieren de un trabajo de construcción desde el inicio, por ende, la complejización estructural es mucho más notoria entre un videoclip a otro. Como ejemplo se puede hablar de *Clint Eastwood* del primer álbum, en el cual el espacio es construido de manera sencilla y se conforma sólo alrededor de los personajes, con una baja cantidad de objetos muy específicos, casi los suficientes para que se cree un contexto. A diferencia de *On melancholy hill*, con la recreación de una sala en un crucero usando elementos necesarios, tales como mesas, sillones y estantes. Además de otros para adornar y complementar, tales como tazas de café, platos y adornos en las paredes o *Silent running*, con la sala de la secta o el pozo, donde se usan no solo objetos, sino que se usan recursos como el contraste lumínico o el rayo de luz que entra por la ventana para complementar el espacio videográfico. De este modo se percibe un trabajo que busca integrar cada vez más elementos que aporten de manera pasiva a la transformación visual en los videoclips de Gorillaz.

Para hablar del tiempo videográfico, es necesario hacer una conexión con la banda sonora, dado que a lo largo de todos los videoclips seleccionados se observa una organización en los cambios de planos regidos por el tiempo que marca la canción de fondo. Dicha conexión es más explícita en el primer álbum, donde los hechos no tienen mucho sentido y el relato va y viene directamente con los cambios de ritmo propuestos en la melodía. Con el paso de los demás álbumes, la música comienza a transformarse en una propuesta ambiental que sigue marcando un tiempo, más no gobierna el cambio de planos. Así mismo, este sublime detalle produce intuitivamente un cambio en la narrativa de los videoclips al permitir una mayor libertad para dirigir el ritmo del relato.

A pesar de que en esta simple comparación se han mezclado solo dos o tres puntos descritos, es notorio el crecimiento sensitivo que producen en la reproducción de imágenes dentro de las visuales de Gorillaz de un álbum a otro. Por otro lado, es el tercer álbum en el que convergen todos los distintos aspectos analizados, y es su trabajo en unión el que evidencia la mayor transformación del grupo, como ya se mencionó en los párrafos anteriores, los aspectos visuales que apoyan las composiciones, se van fusionando para dar espacio a la interpretación y acompañamiento sensitivo durante cada una de las escenas que constituyen la totalidad del videoclip, basta con detenerse en cualquier frame para darse cuenta de ello, durante cada encuadre se pueden percibir todos los puntos ya estudiados, tales como el color y composición que, a diferencia de la primera entrega, en el cual los colores estaban apenas ajustándose a su espacio y la composición se limitaba a la practicidad, en *Silent Running* en cambio, se percibe un trabajo conjunto que aprovecha incluso los altos contrastes dentro del espectro cromático, para dar dirección a la lectura del plano, resultando en composiciones que pueden ser interesantes, terroríficas, desoladas o de acción.

Finalmente, el último punto que denota un gran cambio dentro de la transformación visual de Gorillaz es el montaje en términos de técnicas de animación, el cual es ligado directamente con el avance de la tecnología, teniendo un impacto significativo en la evolución del mundo de la animación en cualquiera de sus formas, haciendo que sea más accesible, eficiente y sobre todo creativa. Permitiendo a los artistas nuevas maneras de conectar con su audiencia, Rong Zeng afirma que “In the audio-visual language level of animation film and television art, computer digital tech can significantly improve the audio-visual experience, thus greatly improving the audience's viewing experience.” (p.5)

Tomando lo dicho en el párrafo anterior, Gorillaz no se queda atrás, recordando el recorrido de sus entregas, donde parten por la animación 2D y a medida que avanzan junto al tiempo, van experimentando con nuevas técnicas con la posible intención de conectar a otro nivel con su público, además de llegar a completos desconocidos y aumentar su audiencia.

Claro ejemplo es la performance de *Skinny Ape*, en la cual, por medio de una aplicación, cualquier transeúnte pudo presenciar un pequeño concierto del grupo, viendo a los personajes en enormes proporciones animados sobre ellos, tocando sus instrumentos y cantando, intervención que buscó deliberadamente traspasar la barrera de los videoclips en los que los integrantes de la banda cobran vida, para conectarlos con la realidad, fenómeno que puede encajar en la idea de una hiperrealidad, con los personajes ya no siendo simples visuales, sino que, ahora llevan a cabo sus propios conciertos digitales. Es aquí donde aparece el concepto de un simulacro de Baudrillard en donde, en resumidas palabras refiere a que muchas cosas que se creen son reales, en realidad no lo son, estas “cosas” son llamadas simulacro. Para definir algo como un simulacro se proponen 4 fases sucesivas. (Baudrillard, J. 1978)

En el primer caso, la imagen es una buena apariencia y la representación pertenece al orden del sacramento. En el segundo, es una mala apariencia y es del orden de lo maléfico. En el tercero, juega a ser una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al de la simulación. (p. 14)

La primera etapa refiere a que las imágenes son entendidas como representaciones fieles de la realidad, o sea copias que conservan una relación directa con el objeto real, en este caso si Gorillaz fuera una banda convencional llevada por músicos humanos, entonces sería una representación fiel de la realidad, más sin embargo no lo es, es una banda virtual. “Entendemos como banda virtual aquellas agrupaciones que tienen como objetivo la producción y distribución musical a través de personajes construidos en medios digitales.” (Álvarez y Pedroza. 2017)

En el segundo punto las imágenes aún no son reconocidas como distorsiones de la realidad, todavía hay una conexión aunque la imagen ha empezado a deformarse, llevado a Gorillaz, si sus personajes fueran caricaturas de los músicos reales, entonces estarían en esta etapa, pero el grupo no distorsiona personas reales, sino que cada integrante es una creación original.

Durante la tercera fase las imágenes comienzan a ocultar que no hay una procedencia real detrás de ellas, la simulación se convierte en un sustituto de la realidad, por lo que los personajes de Gorillaz dan la impresión de ser miembros reales de una banda, más no hay una banda real detrás de ellos. Los integrantes ocultan el hecho de que no hay un grupo musical tradicional conformado por músicos oficiales de una agrupación, es la música y la presencia en los medios las que crean la ilusión de realidad que enmascara la existencia de una banda física.

Y por último se tiene el apartado en donde las imágenes no tienen ninguna relación con la realidad, se convierten en hiperrealidades donde el simulacro no remite a ningún referente original, las imágenes se autogeneran y sustentan por sí solas. Gorillaz se sitúa claramente en esta etapa, los personajes no tienen una contraparte real, no representan a músicos reales, la banda no tienen una base en la realidad física, sin embargo actúan y se perciben como un grupo real a tal punto que, y aunque lo siguiente se sale un poco de los videoclips, es necesario mencionarlo para entender tal fenómeno, durante cualquier escándalo por el que pase el grupo, es Murdoc el que sale a dar declaraciones por medio de las redes sociales, interactuando por un medio digital con su audiencia, reforzando aún más la idea de que el grupo “es real”. Murdoc en X dijo: “Good and bad news. The good news is, there’s a new Song Machine out! The band news is, we won’t return until September. Time to take the rest of the summer off. I’ll see you around!” (Niccals, 2020).

Gorillaz es un claro ejemplo de simulacro en la cultura moderna, según el trabajo de Baudrillard, porque presenta una banda de músicos completamente ficticia que opera como si fuese real, demostrando cómo las creaciones artificiales pueden reemplazar y redefinir nuestra percepción de lo que es real. Ahora bien, si unimos este análisis al trabajo de Rodríguez-López en su aplicación a los videoclips, recordando que estos manifiestan el universo imaginario de los personajes, creando una conexión sensitiva con sus espectadores por medio de símbolos que refuerzan el simulacro, atravesando la barrera de la cámara. En este sentido, Gorillaz por medio de sus videoclips entrega aquel espacio no existente que los espectadores solidifican desde sus propio sentir al comprender y definir códigos visuales, como el crecimiento de los personajes o sus actitudes.

Conclusión

Desde fines de los setenta y principio de los ochenta, los videoclips han jugado un papel crucial en la industria musical. Una década más tarde, la imaginación de los artistas se desató con la llegada de nuevas tecnologías, apareciendo así videos musicales animados en los que todo era posible. Es en este contexto, al final de los '90, es cuando Jamie Hewlett y Damon Albarn revolucionaron el concepto establecido con la banda virtual Gorillaz que sigue vigente hoy en día. En este sentido, se buscó definir una respuesta que proporcione de manera más explícita el cómo se ha ido transformando la construcción visual de dicha banda desde sus inicios hasta la actualidad. Para ello, se establecieron objetivos que ayudaron a marcar una guía para descifrar dicho planteamiento.

Como punto de partida referencial, Pimentel resalta la importancia de la descripción externa e interna de los personajes y su entorno, mientras que Rodríguez-López propone un enfoque ordenado para entender la representación visual en los videoclips musicales. Es a partir de dicha aproximación que se orienta la descripción de personajes, su entorno y la

estrecha relación que estos elementos mantienen con la imagen del grupo. Por lo tanto, se utilizó una propuesta metodológica que emplea los códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos para descomponer y analizar cada videoclip propuesto. La metodología en cuestión reveló una serie de datos que en comparativa proporcionan información definitiva para establecer una transformación progresiva en los álbumes seleccionados.

Con esto último presente, en el primer álbum *Gorillaz* (2001), los videoclips *Tomorrow Comes Today* y *Clint Eastwood* se centran en la presentación de los personajes con animaciones limitadas y fondos poco trabajados. En el caso del segundo videoclip los personajes muestran sus personalidades a través de reacciones y movimientos básicos. Como análisis se puede destacar un relato centrado en las sustancias ilícitas y sus efectos en los personajes, dando una dualidad en la percepción del consumo de drogas.

Continuando con el segundo álbum a tratar, *Plastic Beach* (2010) con sus videoclips *Stylo* y *On Melancholy Hill* se presenta una clara evolución en la animación y en la complejidad visual. Se destaca la puesta en escena de los amplios escenarios y contraste de los personajes, quienes son una combinación del 2d y 3d, al mismo tiempo que desarrollan a mayor profundidad lo físico y psicológico de los integrantes. El dinamismo de la banda sonora que varía entre lo energético y tranquilo, reforzando la versatilidad de Gorillaz.

Por último *Cracker Island* (2023) con *Skinny Ape* y *Silent Running* es una muestra de una integración avanzada entre nuevas técnicas de animación y tecnología. Ahora los personajes se insertan en entornos realistas, creando una experiencia inmersiva. Ambos videoclips son un gran ejemplo del simulacro. Aún en este álbum la banda mantiene su estilo distintivo y experimental.

Aplicada la metodología se evidencian algunas conjeturas. En primer lugar, desde sus inicios la banda evidencia su transformación tanto de forma obvia como intuitiva, empezando por el hecho de los cambios físicos que experimentan los personajes al ir envejeciendo con el paso de los años, además de ir presentando cambios en sus personalidades, ajustándose a sus edades. Por otro lado, se tiene que aspectos como el color, la composición, animación, etc. pueden funcionar de manera independiente, haciendo evidente un cambio debido a su naturaleza visual, sin embargo al trabajar en conjunto es que se revela la verdadera transformación, dándole a su audiencia la experimentación de la inmersión.

Otro punto a mencionar es el uso de las nuevas tecnologías que el tiempo les va proporcionando al grupo para hacer creaciones más sólidas y eficientes, permitiendo a través de variados métodos, conectar con su audiencia de distintas formas, llegando a ofrecer intervenciones que, por medio de un escáner desde sus móviles, le permiten a los transeúntes ser parte de un concierto dirigido por los propios integrantes de Gorillaz,

llevando su concepto creativo a la hiperrealidad en el cual dejan su existencia a través de los videoclips, para llevarlo un paso más cerca de la realidad. Este universo digital, con sus propias narrativa y estética, crea una realidad simulada que trasciende la autenticidad tradicional de una banda real y crea una propuesta innovadora e intrigante. Así, Gorillaz no solo entretiene, sino que pasa a cuestionar de cierto modo la naturaleza de la realidad y la representación, haciendo tangible la idea de que lo simulado puede ser influyente y “real” como físico. Si bien el fenómeno de simulacro parte por medio de la misma creación de la banda virtual, al ser algo que “es” pero al mismo tiempo “no es”, es la gente la que solidifica este concepto, al acoger al grupo ficticio como una banda real que se sostiene por medio de sus característicos videoclips.

En síntesis, la transformación visual de Gorillaz se produce por medio de la inmersión y las sensaciones que se crean al generar una integración orgánica de los distintos elementos que conforman su construcción estética, creando de este modo una narrativa gráfica dinámica que aprovecha la experimentación, el perfeccionamiento de los distintos componentes audiovisuales y el avance de las tecnologías para mantenerse en el tiempo como una de las bandas virtuales más icónicas existentes.

SOLO USO ACADÉMICO

Referencias

Agustina Sotelo. (13 de febrero de 2016). *Gorillaz's Interview - Damon Albarn & Jamie Hewlett with Jonathan Ross (sub. Español)* [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=I1BPu_GcddA&ab_channel=AgustinaSotelo

Alanís, F. (2023). *Entrevista | Damon Albarn nos cuenta sobre 'Cracker Island' y la rola de Gorillaz con Bad Bunny*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IGjY-cb9Io8&t=6s>

Albarn, D. (2001). Clint Eastwood [Canción]. En *Gorillaz*. EMI.

Albarn, D. (2023). Silent Running [Canción]. En *Cracker Island*. Nexus Studios.

Albarn, D. (2023). Skinny Ape [Canción] En *Cracker Island*. Nexus Studios.

Albarn, D. (2000). On Melancholy Hill [Canción]. En *Plastic Beach*. EMI.

Albarn, D. (2000). Tomorrow Comes Today [Canción]. En *Gorillaz*. EMI.

Álvarez, D. Pedrosa, P. (2017). El sentido de consumir a una banda virtual: Caso Gorillaz. *Entre textos*, 9 (26). Recuperado desde: <https://revistasacademicas.iberoleon.mx/index.php/entretextos/article/view/288/211>

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*, Barcelona, España: Kairós SA

El Fauziah, U. N. (2022). "Analysis of Figurative Language in Feel Good Inc and Clint Eastwood Song Lyrics by Gorillaz". *ELT in focus*. 5 (1): 29-34. doi:10.35706/eltinf.v5i1.6696

Gandia, B. (2018) *Características y evolución de los videoclips musicales animados en España*. (Trabajo fin de grado). Universitas Miguel Hernández. Comunidad Valenciana, España.

Genius (1 de Febrero de 2023). *Gorillaz "Silent Running" Official Lyrics & Meaning | Verified*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=kIVeli-WW54&ab_channel=Genius

Gorillaz Guy67 (6 de junio de 2021) *Gorillaz - Making of Plastic Beach (Official Updated Version)* [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=-6YOiZKrDFA&ab_channel=GorillazGuy67

Herramientas y técnicas de animación. (s.f) Clip Studio Paint. <https://www.clipstudio.net/es/animation/tools-techniques/#:~:text=de%20animaci%C3%B3n%20utilizada.-,Animaci%C3%B3n%20fotograma%20a%20fotograma,en%20una%20hoja%20de%20papel.>

Hill, M. (1995). *Slave to the Rhythm: Animation At The Service Of The Popular Music Industry*. M.A. Tesis. Facultad de humanidades y ciencias sociales, Universidad de Tecnología, Sydney, Australia.

Hincapié Villegas, J. S. (2016). *Estudio descriptivo de los elementos gráficos visuales presentes en algunos de los videoclips animados de mayor acogida en la cultura pop de 1990 a 1999*. Tesis para optar al título de Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Autónoma de Occidente, Santiago de Cali, Colombia.

Moscarella, L. (2010) *Creación de un videoclip musical animado de la canción “Kashpa de Inca” para la banda “Phototronic”* (Trabajo de titulación). Universidad de las Américas. Santiago, Chile.

Niccals, M. [@OfficialMurdoc]. 20 de julio de 2020. Good and bad news. *The good news is, there's a new Song Machine out! The band news is, we won't return until September. Time to take the rest of the summer off. I'll see you around!* [X]. X. <https://x.com/OfficialMurdoc/status/1285284405502713856>

Pedrosa. C. (2015). *La estética y narrativa del video musical como representante del discurso audiovisual hipermoderno* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva: Estudio de teoría narrativa*. Coyoacán, México: Siglo veintiuno editores.

Ramirez Lucena, P. (2013). *Diseño de personajes en ilustración: proceso metodológico y aplicación en el ámbito comercial*. <http://hdl.handle.net/10251/35665>.

Rodríguez-López, J. y Aguaded-Gómez J. I. (2013). Propuesta metodológica para el análisis del vídeo musical. *Quaderns del CAC*, XVI (39), 63 - 70.

Rodríguez-López, J. (2016) *Audiovisual y Semiótica: El videoclip como Texto*. *Revista Signa*, (25), p. 943 - 958.

Strøm, G. (2007). “The Two Golden Ages of Animated Music Video”. *Animation Studio*, 2, Disponible en:

<https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2008/02/ASVol2Art7GStrom.pdf>

Wiegering, R. (2020) *El mapa de la metamorfosis: la clasificación de fortalezas y virtudes de carácter de Peterson y Seligman en la construcción de personajes ficticios* (Trabajo final de grado). Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina.

Womack, B. (2010). *Stylo* [Canción]. En Plastic Beach. EMI.

Zeng, R. (2021). Research on the Application of Computer Digital Animation Technology in Film and Television. *Journal of Physics: Conference Series* (1915), 1-6. DOI 10.1088/1742-6596/1915/3/032047

SOLO USO ACADÉMICO