

w serialu. Dethklok wydał do tej pory cztery albumy i wyrusza w regularne trasy koncertowe. W odróżnieniu od wcześniejszych grup animowanych mamy możliwość obserwowania równoczesnej obecności zespołu w przestrzeni wirtualnej i w świecie rzeczywistym. Decyzją członków zespołu fikcyjni muzycy nazywają się inaczej niż autentyczni artyści, co powoduje, że wzajemna relacja pomiędzy bohaterami animowanymi a ludźmi nie jest tak silna i skomplikowana.

Tak prezentuje się historia zespołów animowanych mniej więcej do początku XXI wieku. W większości przypadków możemy mówić o zabawie formą, ale w mniejszym stopniu o krytycznych projektach somatycznych. To dopiero eksperyment dwójki Brytyjczyków: Damona Albarna i Jamiego Hewletta stał się początkiem rzeczywistego życia muzyków animowanych, a grupę Gorillaz należy uważać za pierwszy na świecie pełnoprawny zespół wirtualny.

Goryle na scenie

W marcu 2001 roku w londyńskim klubie Scala grupa Gorillaz dała swój pierwszy koncert na żywo. Nie byłoby w tym wydarzeniu nic wyjątkowego, gdyby nie fakt, że był to zespół stworzony wyłącznie z animowanych postaci. Grupę Gorillaz tworzą: 2-D (wokal i keyboard), Noodle (gitara akustyczna), Murdoc Niccals (gitara basowa) oraz Russel Hobbs (perkusja). To czterech członków grupy, którzy w 1998 roku wzbudzili poruszenie na brytyjskiej podziemnej scenie muzyki alternatywnej. Za projektem stoją jednak rzeczywiste postacie brytyjskiej sceny artystycznej – muzyk Damon Albarn i twórca komiksów Jamie Hewlett. Zanim jednak dokładniej opowiem o tej wyjątkowej kolaboracji, to pozostanę jeszcze przez chwilę w świecie Gorillaz i przytoczę fikcyjne początki animowanych muzyków, które zostały zawarte w autobiografii *Rise of the Ogre*. Muszę jednak przestrzec czytelnika, że posługiwanie się rozróżnieniem na fikcję i autentyzm w przypadku Gorillaz jest odrobinę nieuzasadnione. Zespół od lat nagina ten binarny podział, co widać już we wspomnianej książce, która nie tylko tłumaczy ideę stojącą za zespołem, ale jest także zbiorem przypisów do wyglądu i cech postaci:

Historia Gorillaz jest swoistą legendą. Opowieść o wojującym świecie zespołu zrodziła się w chorym umyśle cuchnącego, egocentrycznego basisty Murdoca Niccalsa. Czwórka członków Gorillaz – Murdoc, wokalista 2-D, perkusista Russel Hobbs i drobna japońska gitarzystka Noddle – niewątpliwie zmieniła oblicze muzyki, a także wszystko poza nią na zawsze. To niezwykle kreatywna mieszanka muzyki, animacji, technologii, dowcipu i humoru. Gorillaz na nowo odkrywa możliwości rozrywki z każdym kolejnym albumem¹¹.

W kolejnych fragmentach tej wyjątkowej autobiografii czytelnik znajdzie historię każdego z członków grupy; dowiadujemy się, że Murdoc Niccals rozpoczął karierę sceniczną od występów w klubie Are-You-A-Star?, gdzie zmuszony przez ojca prezentował *show* muzyczne przebrany za Pinokia, co traktował jako pełne upokorzenie¹². Z kolei 2-D (w biografii pojawia się jego „prawdziwe” nazwisko – Stuart Pot) pochodzi z rodziny robotniczej i nie wyróżniał się niczym szczególnym, być może poza wyjątkowo apatycznym i pozbawionym pozorów krytyczności trybem myślenia, a także niebieskimi włosami, które wyrosły mu po upadku z drzewa. Zanim zaczął przygodę z muzyką był wielkim fanem filmów o zombie (co jest istotne dla zrozumienia poetyki wielu klipów zespołu). Można uznać, że wydarzenia z 15 sierpnia 1997 roku (D-Day) sprawiły, że sam stał się poniekąd żywym trupem, ta data to pierwsze spotkanie muzyków, które było radykalnie spektakularne. Murdoc wjechał autem w sklep muzyczny, w którym pracował Stuart Pot, celem kradzieży sprzętu muzycznego. Murdoc poturbował 2-D, doprowadzając go do stanu katatonicznego i pozbawiając lewego oka. Sąd skazał Niccalsa na trzydzieści tysięcy prac społecznych, w czasie których sprawował opiekę nad niesprawnym 2-D. Podczas rekonwalescencji pod opieką Murdoca 2-D nie tylko stracił drugie oko, ale w wyniku kolejnego

¹¹ C. Brown, *Rise of the Ogre*, Londyn 2006, s. 9.

¹² Niccals sam przyznaje, że to właśnie w barze Are-You-A-Star? narodziła się idea Gorillaz, pomysł wynikający z odrzucenia wszystkiego, co wydaje się śmieciem. Muzyk dodaje także, że to świetna anegdota na rozpoczęcie książki biograficznej o zespole, więc trudno mu wierzyć na słowo. Książka jest zbiorem przeplatających się historii opartych na fikcji i faktach. Tak jak w przypadku całego projektu, i tu trudno jednoznacznie opowiedzieć się po stronie iluzji lub autentyzmu, ale czy to faktycznie konieczne?

wypadku zyskał także niesamowite zdolności muzyczne – stał się najlepszym wokalistą na świecie, jak komentuje to Murdoc:

Zobaczyłem to! Wyglądał świetnie! Niebieskowłosa i czarnooki bóg! Dziewczyny będą szaleć. Wiedziałem to, miałem to. Byłeś [2-D] nadal trochę psychicznie ograniczony, ale miałem frontmana! Pomijając cały bajzel i fakt, że połowa twojej twarzy zwiślała ze swojego miejsca, widziałem jak dziewczyny będą szaleć za tym pięknym chłopcem, tak więc uczyniłem go wokalistą Gorillaz¹³.

Pierwsze spotkanie z perkusistą zespołu również nie należało do standardowych. Pochodzący z Brooklynu Russel Hobbs poznał się z Murdocem podczas pracy w sklepie z płytami winylowymi Big Rick Black's Record Shack w londyńskim Soho. Znany ze swojej muzycznej wiedzy, ogromnych umiejętności i wątpliwie praworządnej przeszłości, zyskał uwagę Murdoca Niccalsa i gdy Hobbs szukał konkretnego albumu w swoim sklepie, szalenięc znokautował przyszłego perkusistę Gorillaz i porwał go do Kong Studios, gdzie uczynił go oficjalnym członkiem zespołu. W czasie wywiadu Russel tłumaczy się ze swojej przeszłości, gdy w czasie pracy ze znajomymi został napadnięty przez nieznaną sprawców. Zginęli wszyscy za wyjątkiem Hobbsa – kule minęły wyłącznie jego. Wtedy spojrział (dosłownie) śmierci w oczy, a dusze jego przyjaciół spróbowały zawładnąć jego ciałem, co udało się tylko częściowo – efektem czego oczy muzyka wywróciły się na drugą stronę, pozostawiając białka na miejsce źrenic¹⁴. W dalszej części biografii dowiadujemy się o poprzednich opętaniach Russela Hobbsa, jednak to rap i Maszyna Hip-Hopowa Gorillaz (zawierająca każdy bit, który został lub dopiero zostanie wymyślony) uratowały muzyka i wskazały mu nową życiową ścieżkę. Ostatnią członkinią zespołu jest gitarzystka Noodle, która zastąpiła Paulę, była dziewczyną 2-D (która zdradziła go w toalecie

¹³ C. Brown, dz. cyt., s. 22.

¹⁴ To ciekawe, że dwójka muzyków, których istnienie oparte jest przecież na wizualności, nie może (potencjalnie) widzieć siebie nawzajem. Dodajmy, że jako postacie animowane nie mogą się przecież także słyszeć. Chociaż fakt ten nigdy nie był szczególnie problematyzowany, to wydaje się niezwykle interesujący. Pomimo nieustannego uautentyczniania życia zespołu, przecież uświadomienie sobie tych właściwości jego członków sprawia, że zaczynają jawić się (na nowo) jako animowane marionetki rzeczywistych muzyków.

studia z Murdocem, a Russel przypomniał koledze, co znaczy honor i lojalność wobec członków zespołu, pięciokrotnie łamiąc mu nos). Noodle została zamówiona z Japonii, za sprawą ogłoszenia o „gitarzyście niezbędnym do światowej dominacji”. Chwilę po złożeniu zamówienia paczka stała przed drzwiami, w niej zaś Noodle gotowa do gry. Tak narodził się zespół Gorillaz. Ich pierwszym utworem był singiel *Ghost Train*, a już 5 listopada 1998 roku zespół dał swój pierwszy koncert w klubie The Camden Brownhouse¹⁵, gdzie usłyszał ich przedstawiciel EMI Whiffy Smiffy i od razu zaproponował im wejście do wytwórni Parlophone, stajni takich gwiazd, jak: The Beatles, Radiohead, Kylie Minogue i innych wielkich świata muzyki. W wytwórni poznali wokalistę brytyjskiego zespołu Blur Damona Albarna, z którym pomimo początkowych sprzeczek szybko się zaprzyjaźnili. Albarn stał się doradcą i opiekunem grupy, dzięki niemu wiele projektów zespołu zaistniało w takiej, a nie innej formie¹⁶.

Z tego dość chaotycznego zbioru historii jasno wynika, że opisywanie zespołu Gorillaz jest zadaniem co najmniej karkołomnym. Trudność ta wynika przede wszystkim ze zmyślenia porządków reprezentacji rzeczywistości i animacji. Realne osoby występują obok bohaterów animowanych, zupełnie pomijana jest ich ontologiczna i somatyczna różnica. Oczywiście, da się to obejść i w ujęciu historycznym przywołać działalność zespołu na poziomie rzeczywistym (a więc jako projekt Damona Albarna i Jamiego Hewletta), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by pisać o Gorillaz z wnętrza ich świata i przedstawiać nieprawdopodobne historie 2-D, Murdoca, Hobbsa i Noodle. Jednak próba analizy i interpretacji tej autobiografii jest z góry skazana na porażkę, jeżeli za cel stawiamy sobie utrzymanie stabilnego i jednorodnego poziomu autentyczności. Wytrącona zostaje cała idea stojąca za projektem i nie otrzymujemy nic z wyjątkiem konstatacji, że członkowie zespołu to po prostu zaawan-

¹⁵ Podobnie jak sklep Big Rick Black's Record Shack, tak i klub The Camden Brownhouse są miejscami fikcyjnymi, których zdjęcia można odnaleźć w autobiografii zespołu.

¹⁶ C. Brown, dz. cyt., s. 13-34.

sowane formy wizualizacji¹⁷. Zasada istnienia Gorillaz zakłada, że oba światy: rzeczywisty i graficzny, przeplatają się w jeden strumień informacyjny, a bohaterowie obu porządków funkcjonują na równych prawach. Widzimy to w autobiografii zespołu, gdzie pojawił się także Damon Albarn (znany z britpopowego zespołu Blur) w roli „przyjaciela” zespołu. Dodatkowo artysta jednoznacznie zaznacza, że 2-D nie jest jego animowanym i wyidealizowanym *alter ego*¹⁸, co tylko utrudnia (ale jednocześnie sprawia, że opowieść o Gorillaz staje się o wiele bardziej interesująca) biografię wirtualnego zespołu.

Rzeczywista historia Gorillaz zaczyna się od subtelного żartu. W 1998 roku Albarn oraz rysownik Jamie Hewlett (twórca serii komiksowej *Tank Girl*) wpadli na spontaniczny pomysł stworzenia animowanej grupy, której celem byłaby figlarny pamflet na komercjalizację i komodyfikację muzyki oraz artystów. W wywiadzie dla magazynu „Wired”, przeprowadzonym przez Neila Gaimana, „ojcowie” Gorillaz przyznali:

Hewlett: Pewnego dnia oglądaliśmy MTV, trochę już szklistymi oczami. Gdy oglądasz MTV zbyt długo, to trochę jak bycie w piekle – wszystko jest puste. Wpadliśmy na pomysł stworzenia kreskówkowej kapeli, czegoś, co byłoby dobrym komentarzem na to, co się tam dzieje.

Albarn: Jesteśmy pokoleniem, którego gwiazdy pochodzą z programu POP Idol lub z zawodów wrestlingowych dla celebrytów. I serio, to wszystko jest trochę jak kreskówka¹⁹.

Uznanie medialnej rzeczywistości za niemożliwą, fikcyjną, wręcz kreskówkową, było początkiem ironicznego planu. Pomysł, który miał być wyłącznie żartem, przekształcił się w ogromny sukces i został uznany za pierwszy najlepiej zarabiający zespół animowany w historii muzyki popularnej. Żart dwójki Brytyjczyków

¹⁷ Tym samym zastrzegam, że z pełną świadomością rezygnuję z konieczności wyboru wyłącznie jednej ścieżki interpretacji i analizy, a tym samym postaram się możliwie najszerszej opowiedzieć o tej wyjątkowej grupie, łącząc świat animacji z codziennością.

¹⁸ P. Lester, *This Dysfunctional Family*, „The Guardian” z 25 kwietnia 2003 roku, za <https://www.theguardian.com/music/2003/apr/25/artsfeatures.shopping> (dostęp 24 września 2016).

¹⁹ N. Gaiman, *Keeping It (Un)real*, „Wired” z 13 lipca 2005 roku, za <https://www.wired.com/2005/07/gorillaz-2/> (dostęp 24 września 2016).

okazał się ważnym gestem. Mamy przed sobą nie tylko ciekawą taktykę subwersywną, ale także bardzo dobrze wykonany projekt muzyczny. Obok interesujących animacji słuchacze otrzymali bardzo eklektyczny materiał dźwiękowy, w którym utwory daleko wykraczają poza standardowe nagrania rockowe, utrzymane w jednej charakterystycznej dla danego zespołu stylistyce. Od pierwszej płyty *Gorillaz*, aż po ostatni album *Humanz*, twórcy stawiają na zdenerowanie i zmącenie gatunków muzyki popularnej, efektem czego są konsekwentnie niespójne płyty, o dziwo, nie jest to zarzut. Dzieje się tak dlatego, że Gorillaz to przede wszystkim artystyczny projekt o charakterze krytycznym. Co takiego trawestują i na jaki temat ironizują 2-D, Murdoc, Russel i Noodle razem z Albarnem i Hewlettem? Przede wszystkim obśmiewają współczesną kulturę medialną i jej najbardziej skrajnie kapitalistyczne przejawy. Już w *Rise of the Ogre* pojawia się znaczący fragment, to cytat z Rogera Mortona, poświęcony współczesnej kulturze telewizyjnych gwiazd i upadku wizerunków:

W świecie, w którym wszystko jest wirtualną kopią samej siebie, gdzie nie ma niczego za wyjątkiem wizerunku, gdzie publicyści mają swoich publicystów i gdzie celebrytizm jest formą beznadziejnego przemysłu, nieuchronnym jest stan, w którym „wizerunek” zaczyna zapadać się pod samym sobą...²⁰

Wystarczy także niespecjalnie uważnie przysłuchać się utworom Gorillaz, by odkryć ich wywrotowy charakter. Dobrym przykładem jest choćby piosenka *Superfast Jellyfish*, która literalnie mówi o mrożonkach i fastfoodach, ale jest także metaforą przemysłu muzycznego, gdzie każdy przejaw działalności artystycznej musi zostać zunifikowany i skoncentrowany na zysk, a wszystkie utwory powinny być proste, przyjemne i „smakować jak kurczak” („I wanna number four, number six, and throw in a plastic donut / Just enjoy the gritty crunch that tastes just like chicken”). Akty krytyczne zespołu wykraczają także daleko poza tekst utworów, czego wzorem był projekt *Reject False Icons* (*Odrzućcie fałszywe ikony*), towarzyszący

²⁰ C. Brown, dz. cyt., s. 62.

utworowi *Rockit* z płyty *D-Sides*²¹, który jednoznacznie krytykował kulturę celebrytów i współczesny przemysł kultury. Tytułową frazę projektu (wypisaną białą czcionką na czarnym tle) można było pobrać z oficjalnej strony zespołu i wydrukować na przyklepnym papierze, tworząc wlepkę gotową do zakłócania przekazów reklamowych w przestrzeni miejskiej. Pasek z tekstem *Reject False Icons* idealnie nadawał się na zaklejanie oczu celebrytów, aktorów i aktorek oraz muzyków prezentowanych na afiszach. Utwór *Rockit* i akcja *Reject False Icons* miały być formami walki z bezmyślnością i postępującą zombifikacją publiczności. Oba projekty nadzorowała Noodle, która w autobiografii tak wspomina projekt:

Żyjemy w społeczeństwie, które oddaje szacunek najbardziej głupkowskim postaciom. Jesteśmy kierowani myśleniem, że cokolwiek mają do powiedzenia, jest ważne lub ma znaczenie, ale zazwyczaj jest to tylko okazja do zapozowania. Kult celebrytów oznacza, że ludzie z ograniczoną wiedzą lub talentem stają się uprzywilejowanymi członkami społeczeństwa²².

Muzycy do tej pory wydali cztery albumy i zrealizowali ponad piętnaście wideoklipów, a także opublikowali przywołaną książkę i wystąpili w filmie dokumentalnym *Bananaz* w reżyserii Ceriego Levy z 2008 roku, który jest ciekawą formą retrospekcji zespołu od jego powstania aż do premiery płyty *Demon Days* z 2005 roku. W półtoragodzinnym dokumencie znalazły się zarówno rozmowy z twórcami oraz zaproszonymi do projektu gośćmi, jak i sceny z pracy w studiu muzycznym i studio rysunkowym – obie te przestrzenie są równie istotne. Co ciekawe, jest tu także oczywisty dla tego typu produkcji materiał audiowizualny, w którym twórcy tłumaczą ideę, jaka przyświecała powstaniu postaci²³. Nie brakuje tu także zaskakujących scen, takich jak materiał radiowy, w którym gospodarz

²¹ To album kompilujący remiksy i utwory promocyjne z płyty *Demon Days*, które nie pojawiły się na głównym krążku.

²² C. Brown, dz. cyt., s. 210.

²³ Wiele scen jest niezwykle komicznych – najbardziej zapadającą w pamięć jest ta, w której Jamie Hewlett tłumaczy Damonowi Albarnowi, że 2-D jest bohaterem nie bardzo inteligentnym i podkładając mu głos, musi zastosować zupełnie inny sposób mówienia i konstrukcji zdań niż jego własny.

programu rozpoczyna audycję i wita się ze słuchaczami w ten oto sposób:

Przed wywiadem przyszedł do mnie gość z wytwórni i powiedział: „posłuchaj, to jest równoległy wszechświat”, i pomyślałem sobie – jasne! Ale jednak byłem zagubiony. Moi goście [część muzyków wraz z Albarnem – K.S.] nie są prawdziwym zespołem ale znają animowanych członków [Gorillaz – K.S.], więc jeżeli to dla was oczywiste, to wskakujcie na pokład²⁴.

Kolejny raz dochodzi do schizofrenicznych sytuacji, w których z jednej strony mamy dostęp do kulis powstawania zespołu, ale z drugiej – dostajemy informacje, które konsekwentnie uwierzytelniają autentyczność animowanych postaci. Film nie jest jednak obrazem precedensowym, Jeżeli przyjrzymy się dokładnie fragmentom obecności medialnej Gorillaz, zauważymy znacznie więcej takich schizofrenicznych śladów. Śledztwo ułatwia fakt, że działalność twórcza zespołu została podzielona na cztery fazy²⁵, które nie tylko odpowiadają kolejnym albumom i projektom grupy, ale są także kolejnymi elementami historii członków zespołu oraz całego świata Gorillaz, do którego fani otrzymują coraz większy dostęp²⁶. Zawieszam więc moje standardowe myślenie o faktach i autentyczności na rzecz nowego rodzaju doświadczenia egzystencji zespołu i tę samą perspektywę proponuję czytelnikowi.

Faza pierwsza: *Celebrity Take Down* (1998-2002) opisuje wspomniane wcześniej początki powołania zespołu i pierwsze sukcesy, wynajęcie nawiedzonego i cmentarnego studia Kong i wydanie

²⁴ *Bananaz*, reż. C. Levy, 2008.

²⁵ Fazy to chronologicznie ułożone najważniejsze wydarzenia z życia zespołu, bez rozróżnienia na rzeczywistość i animację. Nie istnieje jedna możliwa ścieżka narracyjna, liczba faktów zależy od wybranej perspektywy oraz materiałów, które odbiorca zbierze i znajdzie w różnych tekstach opowiadających o zespole. Poniżej znajduje się materiał, który udało mi się uporządkować samodzielnie. To eksperyment, który pokaże niezwykły charakter działania grupy na odbiorcę.

²⁶ Na potrzeby książki skupiam się na głównych albumach budujących każdą kolejną fazę (*Gorillaz*, *Demon Days*, *Plastic Beach* i *Humanz*). Pomijam wszystkie pozostałe artefakty muzyczne, takie jak: minialbum *Tomorrow Comes Today* czy albumy z remiksami, jak choćby *Spacemonkeyz Versus Gorillaz – Laika Come Home*. Są one jedynie elementami fazy, ale nie rozpoczynają kolejnej, w odróżnieniu od albumów głównych.

pierwszego albumu *Gorillaz* oraz jedenastomiesięczną trasę koncertową po Stanach Zjednoczonych. Artefaktem tych czasów jest interaktywne DVD, na którym zostały zapisane wszystkie klipy, a także zaprojektowana trasa po studiu zespołu, w czasie której widz może dowolnie zwiedzać przestrzeń domową grupy. W czasie tej „wycieczki” dostajemy porcję kolejnych animacji z codziennego życia Murdoca, Hobbsa, 2-D i Noodle, a także materiały z produkcji wszystkich wideoklipów Hewletta w postaci storyboardów, gdzie krok po kroku można obserwować proces twórczy artysty. Widz otrzymuje poza tym ofertę włamania się do komputerów studia, gdzie ma szansę odnaleźć sekretne (czasami kompromitujące) informacje na temat członków *Gorillaz*. Znajdują się tam także fikcyjne magazyny poświęcone *Gorillaz*, wreszcie – możemy zagrać w gry wideo, gdzie sterujemy awatarami animowanych członków zespołu, czyli *de facto* ich symulakrami. Faza *Celebrity Take Down* kończy się wraz z próbą morderstwa 2-D przez Murdoca i po wcześniejszym zawieszeniu działalności studia Kong ze względu na zwiększoną działalność paranormalną w jego rejonie. Muzycy rozjeżdżają się po świecie i wracają do niezłałatwionych wcześniej spraw.

Faza druga to *Slowboat to Hades* (2004-2007), którą rozpoczynają prace nad albumem *Demon Days*. Oprócz trasy koncertowej, świetnych występów telewizyjnych i mnóstwa wywiadów, w życiu członków zespołu dochodzi do kilku wyjątkowych wydarzeń. Znużona popisami swoich towarzyszy Noodle nagrywa własny utwór *Dare*, który ma być zapowiedzią jej własnego (*sic!*) albumu *Demon Days*²⁷. Basistka planowała opuścić zespół zaraz po zakończeniu nagrywania klipu do *El Mañana*, jednak nieznane (jeszcze) siły powietrzne zestrzeliwiają latającą wyspę, na której kręcony był klip, a Noodle zostaje zepchnięta w bliżej niezidentyfikowaną otchłań²⁸.

²⁷ Okładka *Demon Days* swoim układem i rozmieszczeniem podobizn muzyków nawiązuje do ostatniego albumu *The Beatles Let it Be*.

²⁸ Siedem miesięcy po premierze klipu prawda została ujawniona w książce *Rise of the Ogre*. Murdoc wyjawiał, że śmierć Noodle została upozorowana, by pozbyć się sabotażysty Little Jimmiego Mansona, który nie dostał angażu w zespole (ten otrzymała Noodle) i swoim życiowym celem uczynił uśmiercenie wszystkich członków *Gorillaz*. Zamknięty w młynie nie zdołał uciec z planu zdjęciowego, a Noodle katapultowała się z latającej wyspy ze spadochronem, ale ślad po niej zaginął.

Na DVD opisującym tę część historii zespołu możemy eksplorować ruiny studia Kong i, tak jak poprzednio, mamy dostęp do materiałów produkcyjnych, wywiadów z kukiełkowymi odwzorowaniami 2-D i Murdoca oraz kilku interaktywnych gier. Faza druga była także czasem największych eksperymentów z technikami prezentowania zespołu na scenie. W roku 2005 Gorillaz wystąpiło podczas gali MTV Europe Music Awards i rok później na Grammy Awards oraz Brit Awards, gdzie grupa została nominowana w kategorii Najlepszy Brytyjski Zespół i Najlepszy Brytyjski Album. Wszystkie trzy koncerty były niezwykle spektakularne i miały być zapowiedzią światowej holograficznej trasy koncertowej z wykorzystaniem techniki Musion Eyeliner²⁹, niestety, koszty produkcji takich widowisk były zbyt wysokie i z pomysłu zrezygnowano.

Tę dynamiczną fazę zespołu wieńczy sprzedaż studia Kong i przeprowadzka na plastikową plażę (Faza trzecia: *Escape to Plastic Beach*, lata 2007-2013). Wraz z kolejnymi klipami i storyboardami okazuje się, że wszyscy członkowie Gorillaz różnymi ścieżkami dołączyli do studia-domu na plastikowej plaży (które zafundował Murdoc za skradzione wcześniej pieniądze), dodatkowo do zespołu dołączy cyborg Noodle, mający zastąpić ją pod jej nieobecność. Dostajemy także informację o istnieniu Boogiemana – największego wroga zespołu, ucieleśnienie wszelkiego zła. *Plastic Beach*, jak uznał sam Damon Albarn, to najbardziej popowy album w dotychczasowej historii zespołu; pomysł na ten album konceptualny narodził się podczas spaceru po plaży pełnej plastikowych odpadów³⁰, co zostało zobrazowane w tekstach utworów, utrzymanych w poetyce świata „tuż przed” lub „tuż po” apokalipsie. Pojawiają się tu fragmenty o zanieczyszczeniu środowiska, samotności, beznadziejności świata. Zwrotki o rozbitkach i bezludnych wyspach oraz inne frazy marynistyczne, ale także treści pacyfistyczne na równi z krytyką przemysłu sektora kreatywnego. Muzycznie album stanowi spójną koncepcję dźwiękową, utwory korespondują ze sobą, zachowana

²⁹ Dokładny opis koncertów i techniki ich wyświetlania oraz organizacji znajduje się w kolejnym rozdziale.

³⁰ Rozmowa z Paulem Morleyem w audycji *Paul Morley's Showing Of...* dla czasopisma „The Guardian” z 27 listopada 2009 roku.

jest linia harmoniczna i rytmiczna. Dźwięki elektroniczne łączą się tu z tradycyjnymi instrumentami, czasami balansując na krawędzi muzycznego kampu. Całość w połączeniu z klipami wideo tworzy niezwykle interesujący wizualnie i intensywny dźwiękowo projekt audiowizualny. Faza trzecia to zmiana idei patronującej Gorillaz oraz w efekcie – nieoficjalne zawieszenie działalności. Żart w postaci antyzespołu złożonego z czterech animowanych postaci (które zdążyły się już postarzeć i odpowiednio zmienić swój wizerunek) wyewoluował w całą złożoną organizację ludzi nieustannie tworzących nowe projekty wokół Gorillaz i z udziałem Gorillaz, jak stwierdził to sam Jamie Hewlett w wywiadzie dla magazynu „Observer”³¹. Ta uwaga jest tym bardziej słuszna, jeżeli spojrzymy na listę goścących na płycie artystów: Snoop Dogg, Gruff Rhys, De La Soul, Bobby Womack, Mos Def, Lou Reed, Mick Jones, Mark E. Smith, Paul Simonon, Bashy, Kano, Little Dragon i Hypnotic Brass Ensemble. W związku ze zmianą formy organizacji zespołu i tworzeniem coraz większych projektów multimedialnych dochodziło do dużych nieporozumień artystycznych pomiędzy Hewlitem i Albarnem. Z czterech zaplanowanych klipów muzycznych opowiadających historię zespołu wytwórnia EMI zrealizowała dwa. Animacje zaczęły odgrywać coraz mniej istotną rolę, ważniejsza była warstwa muzyczna zespołu. Doprowadziło to do frustracji Hewlitta, który w jednym z ostatnich wywiadów wspominał czasy pracy przy *Plastic Beach*:

Damon miał połowę [zespołu] Clash na scenie, Bobby’ego Womacka, Mos Defa i De La Soul, pieprzone Hypnotic Brass Ensemble, Bashy’ego i jeszcze innych. To był najlepszy zespół na świecie. Ekran na scenie za nimi zdawał się maleć z każdym dniem. Zapytałem: „Mamy nowy ekran?”, a menadżer trasy odpowiedział: „Nie, to ten sam”. [Ekran] zdawał się maleć³².

³¹ M. Kermode, *The Year of the Monkey*, „The Guardian” z 20 czerwca 2008 roku, za <https://www.theguardian.com/artanddesign/2008/jul/20/art> (dostęp 18 września 2017).

³² M. Sawyer, *Damon Albarn and Jamie Hewlett: We fight over everything*, „The Guardian” z 20 kwietnia 2017 roku, za <https://www.theguardian.com/music/2017/apr/30/damon-albarn-and-jamie-hewlett-we-fight-over-everything-gorillaz-humanz-interview> (dostęp 2 sierpnia 2017).

Ta interesująca uwaga o charakterze anegdotycznym wiele mówi o transformacji Gorillaz. Ekran (a więc przestrzeń obecności animacji) z frontального umiejscowienia na scenie przeszedł w funkcję tła widowiska, a tym samym doszło do przeniesienia sprawczości i roli wykonawcy multimedialnego spektaklu z animowanych bohaterów na rzeczywistych członków zespołu. Oczywiście, zauważalna frustracja rysownika brała się z malejącego zapotrzebowania na kolejne rozbudowane formy animacji, a tym samym równowaga pomiędzy nim a działaniami Albarna została zachwiana. Jednocześnie idea i krytyczny pomysł, który zbudował Gorillaz jako wyjątkową grupę muzyczną (gdzie wirtualne, a nie ludzkie byty były bohaterami koncertów³³), zaczyna być zastępowana formułą uwielbianego, ale jednak „zwykłego” zespołu muzycznego. Hewlett niedługo po premierze *Plastic Beach* i rozpoczęciu trasy koncertowej zrezygnował z dalszej współpracy z Albarnem i w atmosferze kłótni przeniósł się do Francji. W 2014 roku doszło do porozumienia i w niedługim czasie rozpoczęli pracę nad nowym albumem. Tym samym era *Plastic Beach* przeszła w fazę czwartą: *We are still Humanz*.

Plastikowa plaża została zbombardowana przez żołnierzy Boogiemana i muzycy kolejny raz musieli szukać dla siebie miejsca – od teraz będzie nim Londyn. Prace nad nowym albumem rozpoczęły się mniej więcej od 2014 roku i trwały ponad dwa lata. Od 2016 roku animowani członkowie Gorillaz zaczęli pojawiać się coraz częściej na różnych platformach social media, ich wizerunek uległ widocznej zmianie, zwłaszcza w zakresie zastosowania cyfrowych technik animacji. Przede wszystkim muzycy prezentowani byli w przestrzeniach rzeczywistych, co znowu miało podkreślić zmęczenie porządków reprezentacji. Było to szczególnie zauważalne w kolejnych materiałach, które stanowiły uzupełnienie biografii zespołu, a więc w czterech filmach-książkach *Books of: Noodle, Russel, Murdoc i 2-D*, wideoklipach i listach ulubionych utworów członków grupy na muzycznych portalach streamingowych. Faza ta charakteryzuje się największą liczbą wydarzeń promocyjnych z zastosowaniem technologii poszerzania rzeczywistości, między innymi aplikacją

³³ Warto zapamiętać to semiotyczne przesunięcie wertykalne, stanie się ono bowiem bardzo istotne w realizacji koncertów w czwartej fazie zespołu.

Gorillaz Lenz, wideo trzysta sześćdziesiąt stopni do utworu *Saturn Barnz* oraz przestrzeń *Spirit House*, które opiszę dokładnie dalej. Co ciekawe, dotychczasowe koncerty zespołu utrzymywane są w klasycznym układzie ekran plus umiejscowienie zespołu na scenie frontalnie wobec widowni. Niestety, animowani bohaterowie pojawiają się na koncertach coraz rzadziej, a ich rola została ograniczona do prezentowania ich podobizn na ekranie za sceną, co ma swoje konsekwencje, o których więcej opowiem w kolejnym rozdziale.

Premiera albumu *Humanz*³⁴ miała miejsce 28 kwietnia 2017 roku, zespół wykonał wtedy koncert promocyjny w sklepie muzycznym *Rough Trade* w Nowym Jorku, gdzie zagrano całą płytę od początku po ostatni utwór. Już 10 czerwca w *Dreamland Margate* (jednym z najstarszych parków rozrywki w Wielkiej Brytanii) odbył się festiwal *Demon Days*, który organizowali założyciele *Gorillaz*, i którego byli główną atrakcją. 14 i 16 czerwca 2017 roku *Gorillaz* zagrali dwa koncerty promocyjne w Polsce, dokładnie w Warszawie i Katowicach. Ich formuła była taka sama jak w przypadku koncertu w *Rough Trade* w Nowym Jorku. Po występach promocyjnych zespół ruszył w ogólnoswiatową trasę koncertową. By lepiej zrozumieć rosnącą „wszechobecność” grupy po roku 2014, warto przytoczyć słowa Hewlleta, które wypowiedział przy okazji rozmowy o najnowszej płycie: „Zastanawiam się, czy te postacie [animowane] nie stają się bardziej ludzkie od nas?”³⁵

Nagromadzenie tekstów biograficznych, materiałów audiowizualnych oraz nieustanne podtrzymywanie fikcji rzeczywistego istnienia 2-D i reszty grupy zaburza proste rozróżnienie na animację i świat ludzki, zwłaszcza w perspektywie narracyjnej. Oba porządki reprezentacji zdają się przeplatać, tworząc zupełnie nowe rozumienie przestrzeni, czasu oraz sprawczości podmiotów-artystów. Rzeczywiste działania zespołu Albarna i Hewlleta są elementem życia

³⁴ Album *Humanz* swoją okładką koresponduje z płytą *Demon Days*, co ciekawe, istnieje jej kilka wersji. Jedna z nich to dokładne przeniesienie konceptu z *Demon Days* i *Let it Be*, druga (wykorzystana na winylu) to duże portrety członków zespołu, które znajdują się na każdej z czterech stron okładki – jest to wydanie [dwupłytowe], co pozwoliło na wykorzystanie tak dużej przestrzeni płyty.

³⁵ M. Sawyer, dz. cyt.

animacji, a te nie są odseparowane od własnych twórców. Tak jak wielokrotnie wspominałem, nie istnieje tu klarowne rozróżnienie na iluzję i rzeczywistość, dystynkcja ta została zawieszona na rzecz semiotycznego uznania wszystkich aktorów widowiska za równie niezbędnych dla trwania porządku sceny. Cztery fazy jasno pokazują, że to jednak nie tylko forma prezentacji scenicznej jest siłą duetu Brytyjczyków. Ważne są tutaj także wszystkie mniej lub bardziej szczegółowe projekty przestrzenne, które zaproponowali i nadal proponują jako element działalności Gorillaz.

Obok swoistej przestrzeni wizualnej prezentowanej w klipach wideo oraz na potrzeby Faz-DVD odbiorca miał dostęp do wirtualnego świata muzyków za pośrednictwem ich strony internetowej (Gorillaz.com), która do niedawna funkcjonowała jako wirtualne studio Kong³⁶, gdzie odbiorcy mogli korzystać z wielu materiałów poświęconych grupie i gdzie użytkownicy mogli wymieniać myśli na temat swojego ulubionego zespołu. Shara Rambarran określa tę platformę jako „coś więcej” niż klasyczna strona internetowa, to raczej wirtualne środowisko przeznaczone do korzystania przez wielu użytkowników jednocześnie (z angielskiego MUVE: *multi user virtual enviroment*). Fani, podobnie jak w przypadku DVD, mogli korzystać z minigier, przeglądać obiekty w przestrzeni strony, rozmawiać między sobą na specjalnie do tego przygotowanym chatcie, czasem istniała możliwość „spotkania” i rozmowy z członkami zespołu³⁷. Wszyscy zainteresowani twórczością Gorillaz mogli bez najmniejszego problemu „odwiedzić” wirtualne studio Kong (choć na odrobinę innych zasadach niż każde inne studio na świecie) i czerpać z tego zmediatyzowaną przyjemność. Widzimy, że działanie strony oparte było na zaproszeniu użytkownika do świata wirtualnego; na przeciwległym biegunie znalazło się jedno z ostatnich działań przestrzennych Gorillaz, czyli Spirit House. Była to akcja

³⁶ Obecnie jest to tylko oficjalna strona zespołu o charakterze czysto informacyjnym, oprócz fragmentów klipów wideo nie ma w niej zbyt wielu interaktywnych funkcji.

³⁷ S. Rambarran, „Feel Good” with Gorillaz and „Reject False Icons”. *The Fantasy Worlds of the Virtual Group and Their Creators*, w: *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, dz. cyt., s. 154.

promocyjna towarzysząca albumowi *Humanz* i nawiązywała do klipu *Saturn Barz*, gdzie animowani muzycy odwiedzają opuszczony (a także nawiedzony) dom w trudnej do określenia lokacji. W czasie trwania wideo widz towarzyszy muzykom w eksploracji tego miejsca i przygląda się ich perypetiom. Niezależnie na portalu YouTube wypuszczono także klip w wersji trzysta sześćdziesiąt stopni, gdzie odbiorca może obracać ekranem w dowolnym kierunku i intensywniej doświadczać przestrzeni wideo, a wręcz zrezygnować ze śledzenia muzyków i rozkoszować się choćby estetyką samych obiektów. W projekcie Spirit House stworzono realne lokacje będące odwzorowaniem domu z klipu *Saturn Barz*. Zaprojektowano specjalnie mieszkania, które znalazły się w trzech miejscach na świecie: Nowym Jorku, Berlinie i Amsterdamie. Fani mogli wejść do znanej wcześniej wirtualnej przestrzeni, tym razem będącej jednak autentycznym miejscem. W każdym pomieszczeniu znalazły się przedmioty znane z klipu, a odbiorca mógł korzystać ze sposobności odsłuchania utworów z najnowszej płyty oraz zapoznać się z dodatkowymi interaktywnymi elementami wystroju wewnątrz. Projekt był niezwykle szczegółowy, a oglądając zdjęcia z wnętrza Spirit House naprawdę trudno nie pomylić ich z kadrami wideo.

Zarówno klip *Saturn Barz*, wyświetlany w trzystu sześćdziesięciu stopniach, jak i Spirit House były zachowane w idei „Where a virtual band becomes virtual reality”, będącej także hasłem promocyjnym czwartej fazy zespołu. Teraz to świat Gorillaz przechodzi w ludzką rzeczywistość, tworząc tym samym wspólną realno-wirtualną przestrzeń interakcji. Proces ten otrzymał swoją realizację także w aplikacji *The Lenz* z 2017 roku, przeznaczonej na smartphony. Aplikacja wykorzystywała obiektyw aparatu w telefonie komórkowym i w momencie skierowania telefonu na dowolną powierzchnię w kolorze magenta na ekranie (tylko w przestrzeni koloru) pojawiały się materiały wizualne dotyczące zespołu: grafiki, fragmenty klipów, uprzednio zarejestrowany koncert itd. Dzięki *The Lenz* użytkownik mógł wprowadzić zespół do swojej rzeczywistości w prawie dowolnym momencie. Jak widzimy, wszystkie działania przestrzenne towarzyszące płycie *Humanz* to zaawansowane formy interakcji pomiędzy fanem a zespołem, tym samym także pomiędzy porządkiem

fikcji i rzeczywistości. Fikcyjno-wirtualne przestrzenie wykorzystywane przez zespół służą do rozrzedzania porządku rzeczywistości w celu temporalnego ustanawiania ontologicznego statutu zespołu. Dzięki stronie internetowej, aplikacjom i przestrzeniom promocyjnym możliwe jest uznawanie świata animowanych bohaterów za część naszego świata, a muzyków za postacie bliskie ludzkim.

Przy całym fikcyjnym uniwersum zespołu Gorillaz, powiedzieć, że jest to projekt transmedialny³⁸ (forma rozpisana na różne media i przeznaczona dla odbiorcy do budowania własnej historii zespołu), byłoby określeniem krzywdzącym. Opowiadanie transmedialne zakłada postawienie granicy pomiędzy światem przedstawionym a światem użytkownika. Na fenomen Gorillaz składa się znacznie więcej elementów niż tylko możliwość snucia bogatej i wielopłaszczyznowej opowieści o fikcyjnym zespole. Niewątpliwie audiowizualna, światotwórcza i narracyjna, innowacyjność, a także element krytyczny są tu głównymi właściwościami. Charakterystyczne postacie i warstwa muzyczna płyt są wynikiem podróży artystów po różnych częściach globu. Inspiracje do tej eklektycznej ikonografii czerpali między innymi z: filmów science fiction, japońskiej animacji, rockowych klipów muzycznych, starych horrorów i pozostałych nadających się do remixowania stylów muzycznych oraz wizualnych. To jednak nie wszystko. W odróżnieniu od innych przywoływanych zespołów animowanych, Gorillaz zostali stworzeni nie tylko na podobieństwo formalne do tradycyjnie rozumianych grup, ale także na podobieństwo relacyjne. Oznacza to, że zespół na wzór realnych grup muzycznych wytwarza wokół siebie różne działania wizerunkowe. Wspomniane zostały między innymi: biografia zespołu, film dokumentalny i materiały audiowizualne z czterech faz, ale pojawiają się także wywiady (nie tylko z Albarnem i Hewlletem, także z animowanymi postaciami) i złożone wypowiedzi podczas koncertów – będące reakcją na zachowania fanów. Co więcej – wszyscy muzycy przekształcają się w czasie: starzeją się, zmieniają styl, zachowanie i sposób gry. Gorillaz nie są tylko kreskówką z muzyką na żywo, to pełnoprawnie istniejący zespół.

³⁸ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2008, s. 260.

Da się zauważyć, że wpływ historii animacji na sukces pierwszych telewizyjnych kreskówkowych zespołów miał swoje konsekwencje w postaci premiery w stacji MTV klipu *Freak on a Leash* zespołu Korn w 1998 roku, co było początkiem rosnącego zainteresowania przeszczepiania osiągnięć sztuki ruchomych obrazków na pole wideo-klipów. Jednak Gorillaz było czymś znacznie więcej niż tylko stworzeniem animacji do muzyki opartej na stałych przedstawieniach figuralnych. Wykreowanie 2-D, Noodle, Murdoca Niccalsa i Russela Hobbsa było gestem powołania do życia zespołu, a więc żywych wizerunków artystycznych. Jednak wciąż istotni są ich rzeczywisci fundatorzy. Szczególnie Damon Albarn, który nie tylko częściowo stworzył zespół, ale także oddał mu własny głos. Istnieją jednak artyści wirtualni, którzy funkcjonują bez swojego „ojca brzuchomowcy”.

Japoński powiew przyszłości?

Na fali popularności zespołu Gorillaz i proponowanych przez twórców rozwiązań koncertowych na rynku muzycznym powstają kolejne grupy korzystające nie tylko z techniki animacji w budowaniu swojego wizerunku, ale także z koncertów opartych na technologii quasi-hologramów³⁹. Nie chciałbym tworzyć całego katalogu takich zespołów, ale wydaje mi się, że warto wspomnieć przynajmniej o jednym z nich. Najważniejszą gwiazdą nowego pokolenia wirtualnych zespołów, która jest w całości postacią animowaną (a nie tylko graficznym projektem, za który odpowiadają rzeczywisci muzycy), jest japońska „piosenkarka” Hatsune Miku – co w wolnym tłumaczeniu oznacza „pierwsze brzmienie przyszłości”. Istnieje pewnego rodzaju dyskomfort percepcyjny związany z osobą⁴⁰ piosenkarki, która ma szesnaście lat, mierzy sto pięćdziesiąt osiem centymetrów

³⁹ Przypominam, że nie są to tak naprawdę występy holograficzne, to jedynie ich potoczna nazwa. Szczegółowe informacje na temat różnych technologii projekcji występów artystów pojawią się w kolejnym rozdziale.

⁴⁰ Okazuje się, że mówienie o muzykach animowanych jest trudne również pod względem językowym. Nie mamy gotowych narzędzi, by swobodnie mówić o tego rodzaju muzykach jako o oddzielnej kategorii, dlatego będę wykorzystywał leksykon związany z klasycznie rozumianą kulturą muzyczną.