

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

**Analýza transmediálního vyprávění
kapely Gorillaz**

Bc. Soňa Kolářová

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

Studijní program: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová
studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Analýza transmediálního vyprávění kapely Gorillaz* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum:

.....

podpis

Ráda bych touto cestou poděkovala Mgr. et Mgr. Janě Jedličkové, Ph.D. za odbornou pomoc, velkou trpělivost a ochotu při vedení mé diplomové práce. Poděkování patří také Mgr. Tomáši Jirsovi, Ph.D. za cenné rady k literatuře a všem, kteří byli nuceni práci v průběhu jejího vzniku opakovaně číst.

Obsah:

Úvod.....	- 5 -
Kritika pramenů a literatury	- 10 -
Metodologický přístup a terminologie	- 18 -
1. Vznik a (dosavadní) vývoj <i>Gorillaz</i>	- 24 -
2. Transmediální vyprávění.....	- 33 -
2.1 Fáze první: Celebrity Take Down (1998 - 2003).....	- 40 -
2.1.1 Kong Studios	- 41 -
2.1.2 Hudební videa.....	- 45 -
2.1.3 G-Bitez	- 49 -
2.2 Fáze druhá: Slowboat to Hades (2004 - 2007)	- 51 -
2.2.1 Kong Studios podruhé	- 52 -
2.2.2 Živá vystoupení	- 53 -
2.2.3 YouTube a Facebook.....	- 58 -
2.2.4 G-Bitez	- 59 -
2.2.5. Hudební videa.....	- 61 -
2.2.6 Rise of the Ogre a reflexe transmediality	- 66 -
2.3 Fáze třetí: Escape to Plastic Beach (2008 – 2012)	- 71 -
2.3.1 Plastic Beach	- 72 -
2.3.2 Dokumenty Bananaz a Making of Plastic Beach	- 75 -
2.3.3 Hudební videa.....	- 77 -
2.4 Fáze čtvrtá: Humanz After All (2015 – 2018).....	- 84 -
2.4.1 The Book of.....	- 85 -
2.4.2 Mobilní aplikace.....	- 86 -
2.4.3 Hudební videa.....	- 89 -
2.5 Fáze pátá: The Now Now (2018 - 2019).....	- 92 -
2.5.1 Gorillaz & Ace.....	- 93 -
2.5.2 Kampaň #FreeMurdoc.....	- 95 -
2.5.3 Hudební videa.....	- 97 -
Závěr.....	- 100 -
Prameny	- 105 -
Literatura.....	- 109 -
Seznam obrázků	- 115 -
Přílohy	- 116 -

Úvod

Gorillaz jsou britský hudební projekt, který na sebe už téměř dvacet let strhává pozornost nejenom svými úspěchy v poli hudebních cen,¹ ale především obsazením kapely, která sestává ze čtyř kreslených postav. Na rozdíl od podobných projektů virtuálních kapel, jejichž celá existence bývá zakotvena ve světě televizního seriálu,² členové *Gorillaz* fungují i mimo rámec svých videoklipů a vystupují jako hologramy na koncertech, účastní se živých talk show nebo dávají rozhovory pro rozhlas a tisk. Jinými slovy - hudebník Damon Albarn a výtvarník Jamie Hewlett, kteří za projektem stojí, se snaží využít všech možných prostředků, aby z animovaných charakterů vytvořili zdánlivě reálné (ačkoliv stále dost bizarní), samostatné a komplexní osobnosti hudebního průmyslu, které svým působením stírají hranici mezi realitou a vlastním fikčním světem. Ve snaze o vytvoření takového dojmu představuje hudební klip pouze jeden z možných rozměrů a velká část příběhu kapely se odvíjí na ploše dalších médií. S rozvojem nových technologií navíc přibývá možností, jak *Gorillaz* veřejnosti prezentovat, takže vedle klipů, tištěné autobiografie, televizních pořadů a interaktivních her na jejich webových stránkách se objevují mobilní aplikace využívající augmentovanou realitu a všichni členové kapely jsou samozřejmě aktivní na celé škále sociálních sítí.³ V době, kdy tato práce vzniká, se dokonce hovoří o desetidílném televizním seriálu, v němž by se měli *Gorillaz* vrátit do své původní dvourozměrné podoby.⁴

Aktuální dění kolem kapely a nekonvenční zapojení transmediality do její produkce patří mezi hlavní impulzy k napsání této diplomové práce. Podobný typ transmediálního vyprávění se mnohem častěji využívá ve filmové, televizní nebo

¹ *Gorillaz* jsou opakovaně nominováni na ceny *Grammy Awards*, *Brit Awards* a *MTV Europe Music Awards*, kde v roce 2005 získali ocenění pro nejlepší kapelu roku.

- *Gorillaz - Awards*. *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm2064964/awards>

² Alvin and the Chipmunks, The Archies, Jossie and the Pussycats, Dethklok

³ Aktuálně jsou *Gorillaz* aktivní na Facebooku, Instagramu, Twitteru nebo na YouTube. Využití sociálních sítí a internetu pro narativní účely budu konkretizovat v příslušných kapitolách.

⁴ BRITTON, Luke Morgan. *Gorillaz reveal details of 2018 TV series*. *NME: The New Musical Express* [online]. London: TI Media Limited, 2017 [cit. 2018-06-02]. Dostupné z: <http://www.nme.com/news/music/gorillaz-2018-tv-series-2061294>

literární tvorbě, která běžně pracuje s fikčními světy či univerzy⁵ a s možnostmi je rozvíjet na větším prostoru. Videoklip je oproti tomu mnohdy omezen jen na dobu trvání hudební nahrávky a slouží převážně jako její propagační materiál⁶ s minimální snahou o přesah, ne vždy je navíc hudební video podáno narativní formou.⁷ Oslabenou pozici hudebního videa v transmediálním světě dokládá také minimální množství publikací, které by pojímaly oba koncepty současně, případně analyzovaly jejich vztah. Na tento problém navazuji v následující kapitole v rámci kritiky literatury. Teoretické koncepty, z nichž v průběhu práce čerpám, nejčastěji demonstrují transmediální vyprávění na příkladech filmů a televizních seriálů. Z případu *Gorillaz* nicméně vyplývá, že aplikace transmediálních postupů na jiné audiovizuální dílo je možná, ale analýza pochopitelně vyžaduje ohled na specifika a rozdíly takového díla. Z hlediska transmediálního vyprávění zapojuji do textu nejvíce publikace Andrey Phillips - *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling*⁸ a Jasona Mittella - *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*.⁹ K lepšímu porozumění charakteru hudebních videí využívám teoretické práce *Unruly Media*¹⁰ autorky Carol Vernallis a *Music Television* Blaina Allana, jehož text byl uveřejněn v Butlerově publikaci *Television: Critical Methods and Applications*.¹¹

Cílem práce je vytvořit ucelený přehled uskutečněných projektů a subprojektů kapely od dob jejího založení po současnost (resp. po rok 2018) a na nich demonstrovat jednu z vývojových linií transmediality. Ve středu zájmu stojí otázka, jak funguje transmediální vyprávění v systému, který nesledujeme primárně pro příběh a jehož hlavní vyjadřovací prostředek tvoří hudba a videoklip. Z toho

⁵ S pojmy fikčního světa a fikčního univerza operuje ve *Světěch na pokračování* (2016) Radomír D. Kokeš - o fikčním světě seriálu mluví v případě, že světy jednotlivých epizod představují různé stavy věcí v rámci jednoho jediného světa, univerzum pak zahrnuje několik fikčních světů současně.

⁶ ALLAN, Blaine. Music Television. In: BUTLER, Jeremy. *Television: Critical Methods and Applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, 287 - 324, ISBN 9780805854152, s. 289.

⁷ Allan rozděluje hudební videa podle formy na performance, narativní, nenarativní a grafická.

⁸ PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill, 2012. ISBN 9780071791533.

⁹ MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015, ISBN 978-0-8147-6960-7.

¹⁰ VERNALLIS, Carol. *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*. New York: Oxford University Press, 2013. ISBN 978-0-19-976699-4.

¹¹ BUTLER, Jeremy G. *Television: Critical Methods and Applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, ISBN 9780805854152, s. 287 - 324.

důvodu se část textu věnuje také současnému videoklipu a jeho způsobu zapojení do systému transmediálního vyprávění.

Gorillaz se objevili na sklonku devadesátých let, tedy v době, kdy do domácností po celém světě začal pronikat internet, klasické telefony se měnily za mobilní a převládajícím hudebním nosičem se stala CD. Dnes fungují v éře, v níž se internet a mobilní telefony propojily a staly se neodmyslitelnou součástí našeho každodenního života. Všem těmto změnám se kapela dokázala překvapivě dobře přizpůsobit a využít nová média ve svůj prospěch a pro svůj další vývoj. Úzkou provázanost mezi médii, digitálními technologiemi a „životem“ virtuálních *Gorillaz* asi není třeba víc zdůrazňovat - zcela jednoduše - Jamie Hewlett se v jednom z rozhovorů vyjádřil, že bez technologií by kapela neexistovala.¹²

Na základě výše uvedeného přistupuji k problematice prostřednictvím analýzy vývoje transmediálního vyprávění demonstrovaného na tvorbě kapely *Gorillaz* s ohledem na dvě dekády digitalizace v evropském prostředí, během nichž se hudební projekt vyvíjel. Jinými slovy, sleduji a zaznamenávám postupný rozvoj kapely, která se z jednoduchého „monomediálního“ nápadu během dvaceti let rozrostla na projekt, který s nadšením absorbuje každou nově příchozí možnost mediální prezentace a současně si stále zachovává původní myšlenku i účel. Výsledek zkoumání rozhodně nechci prezentovat jako univerzální ukazatel vývoje transmediality v daném období, protože jak už jsem podotkla, *Gorillaz* jsou v mnoha ohledech poměrně ojedinělý fenomén, a rozbor v jejich případě spíš poukazuje na možné způsoby zapojení transmediality v různých médiích.

Práci dělím do dvou kapitol - první část má za úkol seznámit čtenáře s projektem jako takovým, s okolnostmi jeho vzniku a podrobněji přiblížit jeho dosavadní směřování. Klíčovým bodem je zde právě avizovaný přehled projektů, které doposud nejsou nijak systematicky zpracovány. Vývoj a aktivity kapely do roku 2006 zachycuje poměrně vyčerpávajícím způsobem kniha *Rise of the Ogre*¹³ vycházející přímo z dílny *Gorillaz*. Jako taková obsahuje řadu zákulisních

¹² Damon Albarn and Jamie Hewlett - In conversation with GORILLAZ [video]. Gorillaz North America. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-01-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iJaoS7itzs>

¹³ BROWNE, Cass & Gorillaz. *Rise of the Ogre: Gorillaz*. London: Michael Joseph, 2006, ISBN 0718150007.

informací a významných postřehů, kontextem doby se ale příliš nezabývá. V roce 2008 byl pak natočen devadesátiminutový dokument *Bananaz*¹⁴ soustředící se na osobnosti Albarna a Hewletta a od té doby zůstává progres kapely víceméně nezmapován (alespoň co se týká oficiálních zdrojů - iniciativy se často ujímají fanoušci, kteří spravují internetovou encyklopedii kapely, zpracovávají videoeseje na jednotlivá dílčí témata a vytvářejí konspirační teorie).¹⁵ K teoretickému uchopení projektu využívám zejména koncept popsany Andreou Phillips v jejím průvodci *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling*.¹⁶ Ačkoliv se nejedná o čistě teoretickou publikaci, ze všech autorů a autorek, s jejichž texty pracuji, pojímá právě Phillips transmedialitu nejkomplexněji. V systematizaci transmediálního vyprávění vycházím také z *Complex TV*¹⁷ Jasona Mittella a k videoklipům přistupuji skrze koncept Carol Vernallis popsany v její novější *Unruly Media*.¹⁸

Pojetí nové videoklipové estetiky (*Music Video's Second Aesthetic*)¹⁹ Carol Vernallis využívám ve druhé části práce, v níž se soustředím na analýzu vybraného hudebního videa *Gorillaz* a zaměřuji se na jeho zařazení do systému transmediálního vyprávění. Klip jsem volila tak, aby byl aktuální a současně prezentoval co nejvíce typických aspektů vyskytujících se napříč tvorbou kapely (narativní forma, intertextuální odkazy, neukončenost děje, propojení reality a fikce, ...). Opět ale nelze generalizovat, jelikož hudba i vizuál videoklipů jsou u *Gorillaz* charakteristické svou polystylovostí. Ačkoliv se transmediální vyprávění rozprostírá na mnoha dalších platformách, videoklip považuji v případě virtuálních *Gorillaz* za základní text franšizy - jde o prostředek, kterým se kapela vyjadřovala již

¹⁴ *Bananaz* [film]. Ceri LEVY. Velká Británie: EMI Music Publishing, 2008.

¹⁵ *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-03-26]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com>;

How Gorillaz Makes a Political Statement [video]. Volksgeist. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-02-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=C2oYrmjXx2E>;

The Now Now Conspiracy Theory! (UPDATE #3!) [online]. TrustFall. *Amino Apps* [online]. New York: Narvii, c2018, 06/03/18 [cit. 2019-03-30]. Dostupné z: https://aminoapps.com/c/gorillaz/page/blog/the-now-now-conspiracy-theory-update-3/6Pbm_75ZCzuKVbdbpq4GN1wDIYB5w7Jm1rV

¹⁶ PHILLIPS, cit. 8.

¹⁷ MITTELL, cit. 9.

¹⁸ VERNALLIS, cit. 10.

¹⁹ Pojmy *Music video aesthetic* a *Music video's second aesthetic* diskutuje Vernallis na stránkách *Unruly Media*. Ke „druhé“ nebo „nové“ videoklipové estetice dochází skrze komparaci hudebních videí z 80. a 90. let s videi vznikajícími po roce 2000. Srovnání provádí v rovině technologie, způsobu střihu a záběru, stylu herectví nebo například schopnosti obrazu rytmicky odpovídat na zvuk. - VERNALLIS, cit. 10, s. 207 – 233.

od prvního vydaného alba v roce 2001 a jediný, který jí tehdy umožnil předvést svou hudební i obrazovou složku současně. Na okraji zájmu zůstane čistě hudební složka, která není pro účely této práce stěžejní²⁰ a již se budu věnovat pouze za účelem analýzy ve vztahu videa a písňového textu.

²⁰ Ačkoliv jak vyvozuje Alex Jefferey z výsledků své disertační práce, i hudba působí v rámci projektu jako méně viditelná narativní složka, bez níž by např. v případě alba *Plastic Beach* nebyl narativ zcela kompletní. - JEFFERY, Alex. *Locating temporal materiality in the music of Gorillaz' Plastic Beach* [online]. London, 2014 [cit. 2018-08-04]. Dostupné z: http://www.academia.edu/6910208/Locating_temporal_materiality_in_the_music_of_Gorillaz_Plastic_Beach_City_University_2014_. Disertační práce. City University London

Kritika pramenů a literatury

Mimo primární informační zdroj, jaký v případě *Gorillaz* reprezentují jejich videoklipy, čerpám základní faktografické údaje o kapele z jejího oficiálního webu,²¹ sociálních sítí a především pak z knihy *Rise of the Ogre*²², kterou v roce 2006 vydal Cass Browne - jejich někdejší bubeník (a pro jistotu uvádím, že reálná osoba) - a samotní *Gorillaz*. Kniha je koncipována jako autobiografie kapely a na více než tři sta stránkách předkládá rozhovory s 2-D, Murdocem, Russelem a Noodle, jejich spolupracovníky (kterými jsou v tomto případě Damon Albarn i Jamie Hewlett) a dalšími osobnostmi showbusinessu. Přes svůj popularizační charakter je kniha pro tuto práci cenným a přehledným zdrojem informací jak o fikčním světě kapely, tak o realitě v jejím pozadí. Obsahuje zmínky o všech hlavních i vedlejších projektech kapely v období 1998 - 2006 a v mnoha případech se tak pro mě stává jediným klíčem k některým již zaniklým či zapomenutým událostem. Pro účely práce selektuji obsah, který vypovídá čistě o faktické stránce věci. Fabulovanou historii, místa a osoby využívám pouze k vlastnímu rozšíření znalosti kontextu *Gorillaz*, v textu se jimi příliš nezabývám. Současně publikaci používám jako způsob k ověření dalších relevantních pramenů, na které Cass Browne v průběhu rozhovorů odkazuje.

Jako sekundární prameny (a současně předměty transmediálního zkoumání) jsou v práci využity také dva televizní filmy - krátkometrážní mockument *Gorillaz: Charts of Darkness*²³ z roku 2001 a již avizovaný dokument *Bananaz* (2008) režiséra Ceri Levyho. Oba svým vlastním způsobem odkrývají tvůrčí dění a představují širší tým stojící za oživením virtuálních hudebníků. V rozporu s důvěryhodností se pochopitelně může jevit mockumentární forma prvního jmenovaného díla - u něj čerpám prakticky jen ze závěrečné titulkové sekvence a krátkých rozhovorů, které podhalují identitu dalších spolupracovníků projektu (konkrétně členů animátorského a producerského týmu a tvůrců oficiálního webu

²¹ *Gorillaz* [online]. London: Warner Music UK Limited, 2018 [cit. 2018-06-09]. Dostupné z: <http://www.gorillaz.com>

²² BROWNE, cit. 13.

²³ *Gorillaz: Charts of Darkness* [film]. Mat WAKEHAM a Cass BROWNE. Velká Británie: Dazed Film & TV, 2001.

Gorillaz). Fiktivní narativní linku *Charts of Darkness* zohledňuji až v části práce, která se zabývá jednotlivými extenzemi transmediálního vyprávění kapely.

Literaturu v následujícím výčtu lze rozdělit do tří větších celků. Jelikož existuje jen minimum publikací, které by v jednom uspokojivě pokryly koncept transmediality i formát hudebního videa (zpravidla se mu vedle filmů, seriálů a her věnují jen okrajově), je první část zaměřená převážně na transmedialitu a nová média, jakými se myslí počítače, mobilní telefony, internet a různé webové služby, a druhá část řeší samostatně hudební video, jeho estetiku a jeho případnou spojitost s transmediálním světem. Třetí úsek pak shrnuje teoretické práce a články, jejichž tématem se stala přímo kapela *Gorillaz*.

Množství monografií a příruček, které vyšly v posledních desíti letech, svědčí o vzrůstajícím zájmu o transmedialitu mezi akademiky i tvůrci a současně o jejím úzkém provázání s vývojem digitálních médií. Většina publikací shodně uvádí, že transmediální vyprávění není nijak nový koncept, Jan-Noël Thon například připomíná už příběhové světy hinduismu a křesťanství,²⁴ ale upřesňuje, že samotný termín se začal více uplatňovat až v poslední dekádě. Zásahu na jeho existenci v západním světě připisuje Max Giovagnoli americké badatelce a profesorce mediálních a filmových studií Marshe Kinder, která v roce 1991 vydala knihu s názvem *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, v níž spojuje transmedialitu se systémem reklamy (*commercial transmedia supersystem*).²⁵ Sám Giovagnoli, autor jednoho z prvních textů zaměřeného na transmedialitu v evropském prostředí,²⁶ se pevné definici termínu vyhýbá a obecně jej popisuje jako narativ rozvíjející se na několika médiích současně. Ve své práci *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques* z roku 2011 nabízí stručný přehled historického chápání transmédií, ale zároveň upozorňuje, že jeho text nemá být vědeckou rekonstrukcí, jako spíš nástinem klíčových bodů. Transmedialitu dneška chápe jako způsob, jak zaujmout současného člověka, který stále více vyhledává nové a atraktivnější zapojení do procesu fantazie

²⁴ THON, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016, ISBN 978-0-8032-7720-5, s. xvii.

²⁵ GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Pittsburgh: ETC Press, 2011, ISBN 978-1-105-06258-2, s. 13.

²⁶ Bio. *Max Giovagnoli* [online]. WordPress, ©2018 [cit. 2018-07-21]. Dostupné z: <http://www.maxgiovagnoli.com/bio/>

a představivosti.²⁷ Hlavní výhodou Giovagnoliho publikace vidím v jejím širokém a současně uceleném pohledu na problematiku - kromě historického diskurzu v úvodní části jsou kapitoly rozděleny na jednotlivé kroky v procesu tvorby transmediálního projektu (*Think, Plan, Imagine, Narrate, ...*), přičemž je zohledněna nejen pozice tvůrce, ale také aspekt diváctví a divácké sledovací praktiky. Otevřený přístup autora stvrzuje závěrečná kapitola, k jejímuž sepsání si přizval přátele producenty, editory a badatele a formou sady otázek zjišťuje jejich osobní (profesionální) pojetí transmediálního vyprávění. Ve svém textu prakticky vycházím z Giovagnoliho obecné definice transmediality jako narativu rozvíjejícím se simultánně na několika médiích (kterou dále upřesňuji skrz formulaci Jasona Mittella) a přejímám myšlenku, že jde o jednu z cest, jak se přizpůsobit požadavkům dnešního recipienta, pro kterého je pohyb mezi různými médii zcela běžnou záležitostí, dokonce nutností. V praktické části práce ale dávám přednost následující publikaci, jejíž autorka rozpracovává Giovagnoliho kapitoly *Think, Plan, Imagine, ...* do podrobnějších segmentů, v nichž je snazší zachytit jednotlivé kroky výstavby transmediálního projektu a popsat je. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques* (2011) zastává tak v této práci funkci spíše rámcové a doplňující literatury.

Čistě tvůrčovsky zaměřenou příručku vydala v roce 2012 Andrea Phillips, která se profesně věnuje hernímu designu a produkci transmediálních projektů. Podílela se například na hře s alternativní realitou *The Maester's Path* pro HBO (součást marketingové kampaně první sezóny seriálu *Game of Thrones* v únoru 2011), na interaktivním příběhu tematizujícím lidská práva *America 2049* nebo na nezávislém projektu *Perplex City*. Její *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* má primárně sloužit tvůrcům, kteří připravují vlastní projekt nebo na něm již pracují, stejně tak je ale průvodce přístupný a srozumitelný čtenářům mimo týmy herních vývojářů a filmových scénáristů. První kapitola se jako v předchozím případě zabývá vysvětlením a historickým ukotvením transmediality, kterou Phillips pojímá jako způsob, jakým spojit platformy dohromady v jednu komplexní integrovanou práci, v níž celek ideálně převyšuje součet všech svých částí - tedy vytváří jakousi přidanou hodnotu. Opět ale vyzdvihuje skutečnost, že takto obsáhlý fenomén nelze shrnout pod jedinou definici, na níž by panovala

²⁷ GIOVAGNOLI, cit. 25, s. 8.

všeobecná shoda a naopak vyzývá veřejnost k debatě. Zbývající čtyři sekce knihy popisují cestu transmediálního projektu skrz všechny produkční fáze, doplněnou o zkušenosti z autorčiny vlastní praxe i z praxe jejích kolegů. Ačkoliv *Creator's Guide* (2012) obsahuje řadu detailních postupů a užitečných tipů, sama autorka přiznává, že existuje jen málo praktických rad, jak vystavět skutečně dobrý a přesvědčivý projekt a víc než zaručený recept na úspěch tak kniha poskytuje užitečný náhled do vnitřní struktury transmediálního díla a zaznamenává kroky, které nemusí být z diváckého hlediska vždy patrné. Pro účely této práce je pozitivem autorčino všestranné zaměření, v jehož rámci zpracovává také fungování projektů napříč sociálními sítěmi, jakými jsou Facebook a Twitter, a věnuje se aktuálnímu vývoji online aplikací, jejichž úkolem je rozšířit svět vyprávění. Velký prostor věnuje rovněž přenesení virtuálního projektu do skutečného světa, což je dle mého jednou z hlavních snah tvůrců *Gorillaz*.

Na poli televizních studií přispívají k tématu Elizabeth Evans s publikací *Transmedia Television: Audience, New Media and Daily Life*²⁸ z roku 2011 a Jason Mittell v aktuálnější *Complex TV* (2015). Mittell věnuje transmediálnímu vyprávění samostatnou kapitolu, v níž se soustředí zejména na projekty, které mají svůj základ v komplexních televizních narativech. Na případových studiích seriálů *Lost* a *Breaking Bad* demonstruje rozmanité množství transmediálních strategií, které lze aplikovat i mimo televizi a postihuje v nich většinu nových médií, s nimiž se seriály naučily (a stále učí) pracovat. O transmedialitě přitom referuje jako o inovativním narativním postupu, který prostřednictvím paratextů rozšiřuje svět příběhu za hranice „mateřského“ média.²⁹ V návaznosti na transmediální vyprávění nelze nezmínit Henryho Jenkinse, jehož koncept Mittell reflektuje a s nímž se v pojetí paratextů částečně rozchází. Jenkins označuje za ideální formu transmediálního vyprávění takovou, kde každé médium plní svou funkci co možná nejlépe a představuje svou část příběhu nezávisle na ostatních - divák tak může bez předchozí znalosti přistoupit k jakémukoliv z textů a získá z něj plnohodnotný

²⁸ EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York: Routledge, 2011. ISBN 978-0-415-88292-7.

²⁹ Mittell tvrdí, že jakékoliv od televize odvozené transmédium musí chránit svou „mateřskou lod“ (*motherhood*), což je výraz použitý producenty seriálu *Lost* k charakterizaci centrálního televizního seriálu, nacházejícího se ve středu jeho transmediálních prodloužení. - MITTELL, cit. 9, s. 295.;

zážitek.³⁰ Mittell oponuje, že daleko běžnější a průmyslově žádanější model představuje jeden privilegovaný text a úkolem doplňujících paratextů je tento text popisovat, reflektovat a upozorňovat na něj.³¹ Většina příkladů, které v *Complex TV* (2015) uvádí, se pak nachází někde na škále mezi těmito dvěma modely nebo se kloní ke druhému jmenovanému.

Jen malá část z uvedených autorů (Jenkins, Mittell, Phillips) zohledňuje ve svém diskurzu hudební video v jakékoli podobě, natož jako jeden z možných transmediálních textů. V Jenkinsově publikaci se objevuje téměř výhradně ve spojení s reklamou a promotérstvím, což jednak poukazuje na upadající postavení tradičního videoklipu³² ve světě digitálních médií a na minimální množství hudebně-transmediálních projektů podobných *Gorillaz*. Kapela se jmenovitě objevuje pouze v průvodci Andrey Phillips, který ji zmiňuje vedle amerického metalového uskupení *Nine Inch Nails*, britského hudebníka Thomase Dolbyho a švédské zpěvačky Jonny Lee jako zajímavý způsob využití transmediálního vyprávění v rámci „ostatních médií“.³³ Při reflexi literatury jsem se proto zaměřila také na publikace zabývající se přímo hudebním videem a případně jeho zaangažováním v mediální současnosti (zejména v období vzniku této práce).

Stěžejní autorkou se v tomto případě ukázala být americká teoretička Carol Vernallis, jejíž odbornou specializací je audiovizuální estetika a filmová hudba. Její první kniha *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* vydaná v roce 2004 představuje hudební video jako samostatný žánr a nabízí komplexní analytický aparát, který pouze nepřebírá postupy filmových a televizních studií, ale sleduje specifika samotného videoklipu. Inovace autorčina přístupu spočívá zejména ve vážnějším přístupu k hudební složce. Vernallis tvrdí, že hudební video se odvozuje od písně a že je třeba s ním zacházet jako s médiem, které má vlastní způsoby organizace materiálu, prozkoumávání témat i pojetí času.³⁴ Prvních deset teoretických kapitol postupně rozebírá funkci narativu ve videoklipu, střih, roli

³⁰ JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0-8147-4281-5, s. 96.

³¹ MITTELL, cit. 9, s. 294.

³² Pojetí tradičního a současného videoklipu v této práci blíže specifikuji v závěru kapitoly *Metodologický přístup a terminologie*.

³³ PHILLIPS, cit. 8, s. 30.

³⁴ VERNALLIS, Carol. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press, 2004. ISBN 0-231-11799-X, s. x.

lidských postav, prostředí, prvky mizanscény, text písně, hudební parametry a módy vztahu mezi obrazem, hudbou a textem. Na následujících stránkách pak autorka aplikuje vytyčené kategorie na tři hudební videa natočená v 80. a 90. letech. Záměrně analyzuje starší populární díla vysílaná na MTV, jelikož dnešní dobu (resp. dobu okolo 2004) cítí jako oslabení dostupnosti klipů. Věří však, že strategie budou fungovat na současná hudební videa stejně, jako fungují na ty z konce minulého tisíciletí.³⁵ V kritice je nutné přihlédnout právě k době vydání monografie, kdy videa skutečně mizela z televizních obrazovek³⁶ a teprve s příchodem *YouTube* (r. 2005) se začala přesouvat na internet a přizpůsobovat se jiným platformám. Z *Experiencing Music Video* (2004) nicméně vyvozují základní definici hudebního klipu a dále ji používám jako jakýsi podklad a kontextuální uchopení dalšího autorčina díla.

Svůj teoretický přístup Vernallis částečně reviduje v o devět let novější publikaci *Unruly Media: YouTube, Music Video and the New Digital Cinema*. Současná hudební videa nevnímá jako izolovaný žánr, ale naopak jako měnící se strukturu, která se překvapivým způsobem propojila s platformou *YouTube* a digitální post-klasickou kinematografií. Aktuální stav nazývá érou zvýšené audiovizuální estetiky,³⁷ charakteristickou novými a dostupnými digitálními technologiemi, možnostmi prostorového ozvučení (*surround sound*), počítačovou grafikou, stále přítomnými médii a celkovým zrychlením. Takovému pojetí zbývá už jen pár kroků ke konceptu transmediality a tím také ke *Gorillaz*, kteří se s nástupem nové éry dočkali řady dalších možností, jak prezentovat svou audiovizuální podobu. Věřím, že k analýze jejich hudebních videí mohou přispět obě knihy Carol Vernallis, jelikož kapela začala působit už na konci 90. let, tedy prošla obdobím první i druhé videoklipové estetiky.³⁸ *Unruly Media* (2013) ale sledávám pro účely práce mnohem příhodnějšími i vzhledem k autorčině reflexi *YouTube*, kde se dnes *Gorillaz* nejvíce prezentují a vzhledem k fokusu na proměněnou klipovou estetiku, která se v jejich tvorbě projevila.³⁹ Analytický

³⁵ VERNALLIS, cit. 34, s. xv.

³⁶ KORSGAARD. *Music Video after MTV. Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*. London: Routledge, 2017. ISBN 9781138670600, s. 174.

³⁷ VERNALLIS, cit. 10, s. 11.

³⁸ VERNALLIS, cit. 10, s. 207 – 233.

³⁹ Tímto mám na mysli zejména zapojení nových mediálních platforem a s nimi spojených narativních možností, jimž dopomohlo (mimo jiné) oslabení cenzury.

aparát, který zde Vernallis předkládá, umožňuje postihnout všechna specifika hudebního videa vytvořeného pro digitální prostor a současně neopomenout aspekty, které si s sebou video přináší z „historického období“ osmdesátých let.

Z monografií a textů zaměřených na estetiku hudebního videa nebo na hudební televizi zmíním ještě v úvodu předeslanou *Music Television* Blaina Allana a loni vydanou *Music Video After MTV* dánského teoretika Mathiase B. Korsgaard.⁴⁰ Allanův text obsahuje stručný exkurz do historie hudebních televizí, vysvětluje jejich programovací taktiky a ve druhé části vyčleňuje čtyři kategorie, na nichž je množství hudebních videí postaveno - performační, narativní, nenarativní a grafickou. Analytický aparát není v porovnání s výše zmíněným tolik propracovaný, uvádí ale videoklip do kontextu dobové televize a pomáhá lépe pochopit jeho původ a vlivy, proto jej hodnotím jako vhodnou doplňkovou literaturu. Mathias Korsgaard se zaměřuje na současná videa a v textu tak celkem nepřekvapivě odkazuje na práce Carol Vernallis. Jeho pozornost se ale mnohem detailněji upírá k digitalizaci hudebního videa, ke změnám v jeho produkci, distribuci i recepci a sám autor deklaruje svůj přístup jako první opravdu audiovizuální.⁴¹

Co se týká akademických textů, které by se soustředily přímo na *Gorillaz*, existuje v českém a slovenském prostředí několik bakalářských prací řešících dílčí témata projektu kapely. Rastislav Bača vypracoval v roce 2014 *Analýzu koncertů a vystoupení holografických fiktivních interpretů*⁴² a v následujícím roce byla obhájena také práce Mikuláše Všelichy, který se v ní věnoval *Budování značky Gorillaz a její specifické image na hudebním trhu*.⁴³ První práce je přínosná pro můj záměr zařadit *Gorillaz* do kontextu jiných virtuálních projektů, protože autor vedle zmíněné čtveřice jmenuje ještě jiné podobně vystupující interprety. Druhý text pomáhá objasnit marketingovou strategii kapely, kterou na ploše této práce příliš rozebírat nebudu, jež se však s transmedialitou bezpochyby pojí.

- Tamtéž, s. 27.

⁴⁰ KORSGAARD, cit. 36.

⁴¹ Tamtéž, s. 2.

⁴² BAČA, Rastislav. *Analýza koncertů a vystoupení holografických fiktivních interpretů*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Martin Flašar.

⁴³ VŠELICHA, Mikuláš. *Budování značky Gorillaz a její specifické image na hudebním trhu*. Praha, 2015. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd. Vedoucí práce Petra Koudelková.

Pod záštitou univerzity v Turku vzniklo pojednání Johna Richardsona, který na analýze jedné z nejznámějších skladeb *Gorillaz* demonstruje způsob, jakým virtuální kapela pracuje s realitou. Esej vyšla v *Journal of Popular Music Studies* v roce 2005 pod názvem „*The Digital Won't Let Me Go*”: *Constructions of the Virtual and the Real in Gorillaz' "Clint Eastwood"*.⁴⁴ Problematikou autorství v populární hudbě se zabýval Lars Eckstein v *Torpedoing the authorship of popular music: a reading of Gorillaz' 'Feel Good Inc.'* (2009)⁴⁵ a nakonec ve vztahu k tématu transmediality považují za velice užitečnou práci *Locating temporal materiality in the music of Gorillaz' Plastic Beach*⁴⁶ autora Alexe Jefferyho, která navíc jako jediná vznikla v rodišti *Gorillaz*, tedy ve Velké Británii. Třetí studiové album *Plastic Beach* znamenalo první větší snahu kapely o rozsáhlé transmediální vyprávění, které se však, jak popisuje Jeffery, nesetkalo s očekávanou odezvou a část projektu tak nebyla nikdy dokončena. Text mi společně s dokumentem *The Making of Plastic Beach*⁴⁷ pomáhá rekonstruovat chybějící části transmediálního narativu a současně vysvětlit okolnosti, za nichž se projekt (ne)rozvíjel.

⁴⁴ RICHARDSON, John. „The Digital Won't Let Me Go”: *Constructions of the Virtual and the Real in Gorillaz' „Clint Eastwood”*. 1. *Journal of Popular Music Studies* [online]. 2005, **17** (1), 1 - 29 [cit. 2018-07-21]. DOI: 10.1111/j.1524-2226.2005.00031.x. ISSN 1524-2226. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1524-2226.2005.00031.x>

⁴⁵ ECKSTEIN, LARS. *Torpedoing the authorship of popular music: a reading of Gorillaz' 'Feel Good Inc.'*. *Popular Music* [online]. 2009, **28** (02), 239- [cit. 2018-07-21]. DOI: 10.1017/S0261143009001809. ISSN 0261-1430. Dostupné z: http://www.journals.cambridge.org/abstract_S0261143009001809

⁴⁶ JEFFERY, Alex. *Locating temporal materiality in the music of Gorillaz' Plastic Beach* [online]. London, 2014 [cit. 2018-08-04]. Dostupné z: http://www.academia.edu/6910208/Locating_temporal_materiality_in_the_music_of_Gorillaz_Plastic_Beach_City_University_2014_. Disertační práce. City University London

⁴⁷ *Plastic Beach Making Of - (Documentary) 720p* [video]. PapaBless. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObHwNzqinHc>

Metodologický přístup a terminologie

Jak bylo nastíněno v úvodu, cíl práce spočívá ve vytvoření inventáře transmediálních projektů *Gorillaz*, na jehož základě bude možné zachytit a popsat strukturu transmediálního vyprávění v pojetí virtuální kapely. Důraz je přitom kladen na provázání hudebního projektu s vývojem digitálních technologií a tedy s rozšiřováním možností prezentace v různých typech médií. Tato obecnější část vedená skrz kontextuální analýzu transmediálního systému přechází ve druhém segmentu práce k případové studii vybraného hudebního videa *Gorillaz*.

K analýze transmediálního systému přistupuji primárně prostřednictvím teoretických konceptů vymezených Andreou Phillips v *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling*, konkrétně v kapitolách, které cílí na vyprávění, strukturu a produkci.⁴⁸ Stejně jako Phillips postupuje chronologicky od prvotní myšlenky k finálnímu provedení, sleduji i já tímto způsobem progres *Gorillaz*. V úvodu kapitoly o vyprávění vyděluje autorka možné důvody ke vzniku transmediálního projektu, které podle ní můžeme zahrnout do dvou základních skupin - důvody ekonomické (*business case*) a důvody tvůrčí (*creative vision*).⁴⁹ Na stránkách této práce zohledňuji spíše druhou jmenovanou kategorii,⁵⁰ ačkoliv ekonomickou a tvůrčí stránku v případě transmediality nelze zcela oddělit.⁵¹ První krok představuje pochopitelně sesbírat data v podobě primárních zdrojů a sekundárních zdrojů tam, kde primární chybí - mnohé z internetových fragmentů jsou dnes již neaktivní nebo zcela nedostupné. Tato data následně popisuji, chronologicky uspořádávám a třídím podle typu média, na němž se prezentují. Jednotlivé koncepty Phillips jsou pak přiblíženy v příslušných kapitolách. Za relevantní považuji pouze zdroje vycházející z oficiálních projektů *Gorillaz*, tedy takové, na něž odkazují oficiální publikace, web či sociální síť kapely a pod nimiž jsou autorsky podepsaní Jamie Hewlett a Damon Albarn.⁵² Vynechán nebo jen kontextově zmíněn je

⁴⁸ PHILLIPS, cit. 8, s. 41 - 100; s. 103 - 159; s. 163 - 219.

⁴⁹ Tamtéž, s. 41.

⁵⁰ Kreativní polohu projektu shledávám obecně pro účely rekonstrukce narativu příhodnější, současně vycházím z předpokladu, že samotní iniciátoři *Gorillaz* upřednostňují tvůrčí aspekt před ekonomickým, tedy že *Gorillaz* pojmají primárně jako hudební projekt s prostorem k vyjádření než jako čistě marketingový tah (ve srovnání například s *The Archies* producenta Dona Kirshnera).

⁵¹ Zde mohu znovu odkázat na bakalářskou práci Mikuláše Všelichy, který se ekonomické stránce a budování *Gorillaz* jako obchodní značky věnuje podrobněji. - VŠELICHA, cit. 43.

⁵² Kompletní soupis takto použitých zdrojů uvádím v poznámkovém aparátu na konci práce.

uživatelský obsah, který Andrea Phillis označuje zkratkou UGC (*user-generated content*) a jehož prostřednictvím mohou fanoušci rozšiřovat původní svět transmediálního vyprávění.

V *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012) se objevuje zajímavá paralela k Mittelově dříve zmíněnému módu vyrovnané (ideální) a nevyrovnané transmediality (s kanonickým textem a paratexty). Phillips trochu posměšně nazývá hraniční body svého spektra transmedialitou zápaního a východního pobřeží (*West Coast and East Coast Transmedia*). Západní, nebo častěji hollywoodská, transmédiá se skládají z několika větších částí - zpravidla jde o hrané filmy nebo videohry - a bývají spojeny s velkým reklamním byznysem. „*Příběhy v takovýchto projektech jsou propojeny, ale jen lehce; každý kus může být konzumován samostatně a vy stejně vždycky odejdete s myšlenkou, která vám umožní složit si celý příběh.*“⁵³ Jako ukázkový příklad tohoto fenoménu uvádí *Star Wars*, stejně jako to dělá Henry Jenkins v *Convergence Culture*.⁵⁴ Na opačném konci spektra se nachází transmedialita východního pobřeží, kterou Phillips charakterizuje jako více interaktivní a mnohem častěji situovanou na web. Vychází z tradice nezávislého filmu, divadla a interaktivního umění, vedle toho hojně využívá sociální sítě a bývá časově omezená.⁵⁵ Důležitým aspektem je, že divák zpravidla nerozluští zápletku, dokud se do projektu aktivně nezapojí a nezačne si sám vyhledávat jednotlivé střípky příběhu. Příkladem takového užití transmediality je pro Andreu Phillips krátkometrážní film Lence Weilera - *Pandemic* (2011) oceněný na festivalu v Sundance.⁵⁶ Na základě popsaných znaků se *Gorillaz* jeví jako případ transmediality východního pobřeží, zda ale skutečně odpovídají všem kritériím a do jaké míry naplňují její požadavky, ukazuje až výsledek analýzy. Shromážděná data jsou hodnocena skrze míru angažovanosti v hlavním narativu a mimo jiné tím pomáhají objasnit, zda je centrálním nositelem vyprávění skutečně videoklip a do jaké míry na něm ostatní transmediální prodloužení závisí.

K systematizaci transmediálního vyprávění přispívá rovněž Jason Mittell v kapitolách *Transmedia Storytelling* a *Orienting Paratexts*. Domnívám se, že jeho

⁵³ PHILLIPS, cit. 8, s. 13.

⁵⁴ JENKINS, cit. 30, s. 106.

⁵⁵ PHILLIPS, cit. 8, s. 14.

⁵⁶ *Tamtéž.*

přístup je dostatečně komplexní a otevřený jiným typům médií než která explicitně zmiňuje. K této volbě přispěla také skutečnost, že v klipech *Gorillaz* se více či méně objevují principy seriálového vyprávění - doposud nejvíce na konceptuálním albu⁵⁷ *Plastic Beach* (2010) lze zaregistrovat kumulativní narativ, kdy na sebe jednotlivá videa navazují událostmi a přenášejí odpovědi na narativní hádanky do dalších klipů nebo zcela mimo ně. Jistá spojitost pak tkví také v neukončenosti obou formátů. S trochou nadsázky by dokonce mohlo každé album *Gorillaz* fungovat jako sezóna seriálu a jednotlivá hudební videa k němu by představovala jeho díly. Z toho důvodu využívám doposud vydaná alba, respektive *fáze*⁵⁸, do kterých alba spadají, jako základní body celé struktury, kolem nichž se postupně kumulují další události.

Zároveň ale není mým záměrem ztotožnit narativ seriálu s videoklipem a pro přístup k hudebním videím využívám také koncepty a terminologii Carol Vernallis, která jejich specifika a rozdílnost od televizní nebo filmové tvorby podrobně zachycuje. Pro tuto práci je důležitá především její druhá publikace - *Unruly Media* a sekce věnované *YouTube* a novým hudebním videím. Jedním z dílčích témat, jež Vernallis řeší, je postupné „zabydlování“ hudebního videa na webu, jeho adaptace na herní prostředí a mobilní aplikace,⁵⁹ což je v případě projektu *Gorillaz* více než aktuální. Doba, kterou autorka mapuje, navíc odpovídá prakticky celé existenci kapely (nástup digitálních technologií v raných 90. letech až do roku 2013), takže bude možné sledovat, jak moc projekt odpovídá vývoji popsaných trendů.

Na video se zaměřuji z pohledu druhé videoklipové estetiky, kterou demonstruje Carol Vernallis při komparaci hudebních videí z 80. let a videí natočených po roce 2000. V pozdějším období se zaměřuje na komerční weby typu *Vevo*, *Hulu*, *Pitchfork* nebo *MTV* a především pak na *YouTube* a s ním spojenou nízkou kontrolu obsahu videí (s výjimkou kontroly zneužívání autorských práv) a naopak širokou dostupnost.⁶⁰ Pro tuto práci bude podstatná zejména podkapitola

⁵⁷ Konceptuální album stojí na myšlence strukturálně propojeného celku v rámci jednoho hudebního nosiče, skladby na něm jsou většinou propojeny narativně nebo tematicky (skrze hudbu či text), velmi často je do konceptu zahrnuto také grafické zpracování obalu desky a celý fenomén je úzce spjatý s vlnou progresivního rocku na konci 60. a v 70. letech - *Plastic Beach* bývá někdy sporně označováno jako právě tento typ díla.

⁵⁸ Funkci *fáze* v transmediálním vyprávění *Gorillaz* vysvětluji na stránkách další kapitoly.

⁵⁹ VERNALLIS, cit. 10, s. 11.

⁶⁰ Tamtéž, s. 208.

zabývající se nartivem a rozsáhlými formami (*large-scale forms*)⁶¹, neopomenu ale ani vizuální stránku, technologie a intertextualitu.

V závěru metodologické části práce se nabízí vyjasnit některé stěžejní termíny, které se budou napříč textem objevovat a jejichž význam mohl být do této chvíle nejasný:

Problém přesného definování transmediality a transmediálního vyprávění se projevil už během reflexe literatury. Většina zde uvedených teoretiků i praktiků se shodne na elementárním tvrzení, že transmediální vyprávění je způsob, jak odvyprávět narativ prostřednictvím minimálně dvou různých médií. V čem se začínají rozcházet, je míra a účel zapojení jednotlivých médií. Ze slovníkové definice Henryho Jenkinse vyplývá, že příběh se má skrz média rozprostřít (*unfold*)⁶², tedy všechna média mají na jeho vyprávění stejný podíl. Jason Mittell zase používá výraz rozšíření (*extensions*)⁶³, odkazující k jeho pojetí jádra textu a z něj odvozených paratextů a podle Andrey Phillips jde o způsob, jakým spojit jednotlivé platformy dohromady.⁶⁴ Pro účely této práce budu vycházet z Mittellova pojetí a pracovat s konceptem paratextů a jisté hierarchie mezi platformami. Dodávám, že v textu jsou použity pojmy transmediální vyprávění i transmedialita v rovnocenném významu, ačkoliv transmedialita má v podstatě nadřazený a obecnější charakter. Max Giovagnoli ve své publikaci operuje navíc ještě s „cross-médií“,⁶⁵ která jsou dle jeho tvrzení v dnešním zábavním, informačním a komunikačním průmyslu s transmédií téměř zaměnitelná a přestože je druhý výraz preferovanější, v evropském prostoru je stále možné setkat se s oběma.⁶⁶

V pojetí současného hudebního videa vycházím z teoretického diskurzu Carol Vernallis. V *Unruly Media* (2013) rozlišuje autorka videoklipy vzniklé v osmdesátých a devadesátých letech od těch dnešních - uvádí, že první jmenované se objevovaly primárně v rámci satelitních služeb (např. *MTV*) a ve spojitosti s tím

⁶¹ VERNALLIS, cit. 10, s. 219.

⁶² JENKINS, cit. 30, s. 293.

⁶³ MITTELL, cit. 9, s. 292.

⁶⁴ PHILLIPS, cit. 8, s. xi.

⁶⁵ Výrazy cross-media a transmédia mohou ve většině případů fungovat jako synonyma, Giovagnoli však upozorňuje, že v některých zemích se význam obou termínů stále odlišuje - v takové situaci jsou cross-média chápána ve smyslu několika různých médií, která vypráví identické příběhy, kdežto u transmédií se příběhy v závislosti na platformě mění. - GIOVAGNOLI, cit. 25, s. 5.

⁶⁶ *Tamtéž*.

podléhaly vysokému stupni cenzury a dále upozorňuje na potíže, s jakými se potýkali tehdejší nahrávací společnosti a režiséři, aby svůj klip do veřejného vysílání vůbec dostali. S Allanem⁶⁷ se shoduje, že v posledních dekadách milénia byl videoklip chápán jako produkt nahrávací společnosti s primárním účelem prodat konkrétní skladbu. Pokud v textu mluvím o tradičním hudebním videoklipu, mám na mysli právě tuto definici. Oproti tomu klip v současné době Vernallis téměř výhradně spojuje s internetovými servery typu *YouTube*, kterým přičítá snadnou dostupnost a minimální kontrolu obsahu. Sem mohou kromě hudebních společností přispívat i běžní uživatelé (prozumenti⁶⁸), kteří často o finanční zisk z videoklipu neusilují.⁶⁹ S touto nově nabytou svobodou se mění i samotná forma videa, jehož délka se může pohybovat od pár vteřin po několik hodin, nabízí se možnost interagovat s divákem a formou různých odkazů a popisů jej vést k dalším videím a jejich obsahy propojovat. Uživatel sám dostává možnost hudbu i obraz upravovat, zrychlovat či zpomalovat, kdykoliv zastavit anebo okamžitě hodnotit a komentovat.

V důsledku všech těchto inovací a proměn navrhuje autorka zjednodušit definici hudebního videa na „*spojení zvuku a obrazu, které za takové uznáme.*“⁷⁰ Přestože sama připouští, že jde o příliš širokou formulaci, vysvětluje, že pro dnešní videoklip, jehož autorem může být de facto kdokoliv a podoba jakákoliv, nelze vymezit jasné hranice.⁷¹ „*Hudební video vždycky mísilo žánry, zapojovalo jiná média a osvojovalo si experimentální techniky, nyní z něj však mizí ukazatele produkce, recepce i záměru. Ačkoliv tradiční definice hudebního videa je dnes neudržitelná, zatím se nenašel jiný termín, který by ji nahradil.*“⁷² Mezi těmito dvěma hraničními body, respektive mezi jasnou, ale neaktuální definicí a druhou, která prakticky neexistuje, považuji za nejvhodnější si pro účely této práce stanovit definici, která by zaujímala místo někde mezi těmito dvěma. Využívám k tomu starší formulaci Carol Vernallis, v níž se tvrdí, že hudební video se odvozuje

⁶⁷ Srov. s ALLAN, cit. 6., s. 289.

⁶⁸ Termín prozument (angl. *prosumer*) amerického spisovatele a futurologa Alvina Tofflera označuje osobu, která je současně příjemcem i autorem obsahu (producentem i konzumentem), čili kromě sledování hudebních videí se může podílet na jejich tvorbě, upravování, sdílení nebo hodnocení. - TOFFLER, Alvin. *The Third Wave*. New York: Bantam Books, 1980. ISBN 0-517-32719-8.

⁶⁹ VERNALLIS, cit. 10, s. 11.

⁷⁰ VERNALLIS, cit. 10, s. 11.

⁷¹ Definici tím rozšiřuje také na jakési „klipové momenty“ přítomné například i v reklamách nebo televizních spotech. Hudební video přestává být omezeno na svůj vlastní formát.

⁷² Tamtéž, s. 182.

od písni.⁷³ Tím, že ve videoklipu zachováme privilegovanou pozici hudební složky, vyloučíme z něj například filmové trailery, které sem autorka později začleňuje,⁷⁴ jelikož v nich hudba představuje doprovodný materiál a není hlavní příčinou vzniku takového díla. Hudební video stále funguje jako jakási reklama na skladbu, nicméně už to není (nemusí být) jeho primární funkce. K posunu funkcí přispívá především skutečnost, že videoklip již není výsadní záležitostí nahrávacích společností a televizního vysílání, ale prostřednictvím internetu se dostal do rukou uživatelům. Ti, jak bylo řečeno výše, mnohdy neprodukují videa za účelem reklamy a výtěžku, spíše je využívají jako způsob osobního vyjádření nebo jako zdroj zábavy.⁷⁵ V ideálním případě by měl vztah audia a vizuálu fungovat jako symbióza a ačkoliv video vychází ze skladby, může ji v různých ohledech přesahovat (co se týká stopáže i platformy) a poskytovat tak skladbě přidanou hodnotu.

Na závěr kapitoly ještě upřesňuji, že v tomto textu používám výrazy hudební video a videoklip (nebo pouze klip) jako synonyma, ačkoliv Carol Vernallis označuje klipem krátká videa na *YouTube*, která zpravidla nemají hudební charakter.⁷⁶

⁷³ VERNALLIS, cit. 34, s. x.

⁷⁴ VERNALLIS, cit. 10, s. 181.

⁷⁵ Příklad hudebního videa s osobním vyjádřením může ilustrovat britský hudebník David Brown, který pod pseudonymem *Boyinaband* vydal v roce 2015 virální klip *Don't Stay in School*, druhý případ reprezentuje například *YouTube* kanál *The Key of Awesome*, který se specializuje na parodie populárních skladeb a videoklipům k nim.

⁷⁶ VERNALLIS, cit. 10, s. 10.

1. Vznik a (dosavadní) vývoj *Gorillaz*

„No other group has managed to encapsulate the creative spirit of the digital age as well as Gorillaz.“⁷⁷

Protože v práci automaticky nepředpokládám úplnou čtenářskou obeznámenost s projektem, má následující kapitola funkci jakéhosi „stručného úvodu do *Gorillaz*“, jehož úkolem je představit virtuální členy kapely a hlavní iniciátory projektu, nastínit jejich základní myšlenky a poskytnout stručný přehled o dosavadním vývoji jejich tvorby. Zároveň zde zmiňuji kontext virtuálních kapel jako širšího fenoménu a ještě částečně doplňuji teoretický aparát, v němž se v rámci analýzy pohybují. Nabízí se upozornit, že přehled je uzpůsoben pro účely zvoleného tématu práce, a proto jsou některé aspekty *Gorillaz* upozaděny (ač mohou být v obecném významu dosti zásadní), jiné jsou zase více akcentovány.⁷⁸

Vznik kapely provází dnes již trochu zprofanovaný příběh londýnského bytu a vysílání *MTV*. Jamie Hewlett a Damon Albarn žili ve druhé polovině devadesátých let ve společném bytě na Westbourne Grove a nápad na založení kreslené kapely dostali při několikahodinovém sledování hudebních klipů a reportáží na *MTV*.⁷⁹ *„Nebylo to videi jako takovými, bylo to těmi kapelami. Působily tak uměle a vykonstruovaně, že to nešlo přehlédnout. Jako byste si museli pořídit novou osobnost, abyste se stali populárními a začali prodávat. To je v pořádku, ale proč to aspoň neudělat pořádně?“⁸⁰* - Hewlettova otázka a sdílená frustrace z vyumělkovaných kapel a celebrit se pro dvojici umělců dost možná stala podnětem k vytvoření čtyř vlastních charakterů, které svým způsobem parodovaly zaběhnuté stereotypy hudebního průmyslu.

⁷⁷ BROWNE, cit. 13, přebal knihy.

⁷⁸ Upozaděna je zejména hudební složka, které se věnují pouze z pozice posluchače, nikoliv na hudebněvědné úrovni; minimálně reflektováno je marketingové fungování kapely.

⁷⁹ HEWLETT, Jamie. *Jamie Hewlett: Works from the Last 25 Years*. 1. Köln: TASCHEN, 2018. ISBN 978-3-8365-6093-1, s. 107.

⁸⁰ *Tamtéž*.



Obrázek 1 Gorillaz na promo fotografii k videoklipu *Tomorrow Comes Today* z debutového alba (zleva Russel, 2-D, Noodle, Murdoc)

Jako zakladatel a samozvaný vůdce *Gorillaz* bývá prezentován baskytarista Murdoc Niccals, jenž má vizuální předlohu v Keithu Richardsovi z *The Rolling Stones*.⁸¹ Murdoc platí v kánonu kapely za nejexcentričtější osobnost s pohnutou kriminální minulostí (i přítomností), zároveň mu ale nechybí organizační schopnosti a cílevědomost.⁸² Ve fiktivním příběhu kapely to byl právě on, kdo obsadil do čela *Gorillaz* Stuarta Pota, známějšího jako 2-D, aby jim zajistil „hezkou tvář“. 2-D je podle Hewletta prototypem charismatického, ale trochu bezduchého frontmana z tehdejších britpopových skupin.⁸³ Bubeníka našli *Gorillaz* v Russelu Hobbsovi, rodákovi z Brooklynu. Ten v kapele zastupuje hip hopovou scénu a současně posouvá její vyprávění do více nadpřirozených rovin, jelikož jeho postava je posedlá duchy a má schopnost vyvolávat duše zesnulých rapperů, kteří pak hostují v některých skladbách.⁸⁴ Jedinou ženskou členkou *Gorillaz* je nadšená kytaristka a mistryně bojových umění Noodle, která se k sestavě přidala ve svých deseti letech, když připlula v zásilce z Japonska. Cass Browne ji v *Rise of the Ogre*

⁸¹ Pen & Pad with Jamie Hewlett [video]. GorillazLatino. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-9].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3h8Xk7cP1D0>

⁸² BROWNE, cit. 13, s. 20.

⁸³ HEWLETT, cit. 79, s. 107.

⁸⁴ BROWNE, cit. 13, s. 23 – 25.

označuje za duši celého hudebního uskupení a ve stejném duchu identifikuje Murdoca jako mozek týmu, 2-D jako vzhled a Russela jako srdce.⁸⁵ Všichni čtyři členové dostali kompletní a detailní biografii zasazenou do angloamerických (a japonských) reálií⁸⁶ a charakterové vlastnosti, které jim pomáhají rozvíjet interakci jak mezi sebou navzájem, tak také s nediegetickým světem posluchačů a reportérů. Albarnovou a Hewlettovou ambicí bylo vytvořit plně virtuální kapelu schopnou koexistovat a mísit se s realitou, k čemuž jim v počátcích sloužil pouze tisk a hudební videa v televizi.⁸⁷ „Myslím, že svým způsobem jsme se i tenkrát připravovali na současnost. Chtěli jsme, aby [Gorillaz] existovali ve virtuálním světě a k tomu jsme tehdy neměli moc možností.“⁸⁸ vysvětluje Damon Albarn v rozhlasovém interview z roku 2017 a doplňuje, že se díky kapele stali iniciátory jedné z prvních interaktivních webových stránek, která umožňovala například procházení pokojů virtuálního nahrávacího studia.⁸⁹

K finální podobě celého projektu nepochybně přispěly osobnosti a profesní zaměření obou tvůrců - Damon Albarn byl v té době praktikujícím muzikantem a členem britpopové kapely *Blur* a Jamie Hewlett měl za sebou jako výtvarník a kreslíř několik komiksových sérií, jimž vévodila sci-fi hrdinka *Tank Girl*. Vyústění jejich spolupráce ve virtuální kapelu se tak v podstatě samo nabízelo. Albarn se stal osobou v pozadí hudební složky *Gorillaz*, pro které skládá hudbu, píše texty a dokonce propůjčuje hlas jejich frontmanovi. Jako textař přináší do *Gorillaz* mnoho témat, k nimž se dříve vyjadřovali také *Blur*. Ve skladbách se objevuje kritika společnosti, politického systému, válek, konzumerismu, stereotypu či přehnaného tradicionalismu (směřovaného zejména na britské prostředí), *Gorillaz* se často strefují do showbusinessových praktik a popkultury (DVD *Celebrity Take Down*),⁹⁰ upozorňují na ekologickou situaci (album *Plastic Beach*)⁹¹ a otevírají také osobnější témata spojená s drogovou závislostí, depresemi, tlakem veřejnosti nebo

⁸⁵ BROWNE, cit. 13, s. 31.

⁸⁶ V biografii *Rise of the Ogre* figurují skutečná místa, události a kulturní odkazy, do nichž vstupují *Gorillaz* se svým podílem fikčního světa.

⁸⁷ Gorillaz Share The Secret Behind Their Animations, Friction & New Album [video]. HOT 97.

Youtube.com, 2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=gogOkQ2Gsul>

⁸⁸ *Tamtéž*.

⁸⁹ *Tamtéž*.

⁹⁰ *Gorillaz – Phase One - Celebrity Take Down* [DVD]. Zombie Flesh Eaters. Velká Británie: EMI Records, 2002.

⁹¹ *Plastic Beach* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: EMI Records, 2010.

syndromem vyhoření. Co se týká kritiky a veřejného vystupování, mohou si kreslení protagonisté v mnoha ohledech dovolit víc, než by si troufli reální umělci. Během účinkování v *The Jonathan Ross Show*,⁹² již se *Gorillaz* účastnili prostřednictvím obrazovky ve studiu, pronesl Murdoc nejprve několik pohrdavých poznámek na přítomnost v Rossově talk show a na závěr vzkázal moderátorovi: „*Shut your face, I hate your type!*“,⁹³ na což Ross i publikum reagovali smíchem. Těžko si představit, že by stejná reakce následovala, pokud by podobné výrazy použil skutečný host pořadu, u kreslené postavy s předepsaným charakterem a jistými hyperbolickými vlastnostmi se ale zdá podobné chování akceptovatelné a dokonce vítané, čehož Albarn i Hewlett rádi využívají k prezentaci svých postojů k showbusinessu. V návaznosti na zmíněné připomínám studii Jurije Lotmana *O jazyku animovaných filmů*, v níž autor vyzdvihuje vhodnost animovaného materiálu k vyjádření ironie a nadsázky.⁹⁴

Mimo slovník a charakter mají *Gorillaz* výraznou vizuální stránku, v níž se neomylně promítá výtvarný styl Jamieho Hewletta. Společně s původním designem 2-Dho, Murdoca, Russela a Noodle je Hewlett autorem všech jejich proměn a kostýmů, což je důvod, proč o něm kapela v rámci svého vnitřního kánonu hovoří jako o stylistovi. Převleky a změny plynoucí z osobního stylu a postupujícího věku postav představují další faktor, který odlišuje členy kapely od mnohdy standardizovaných a neměnných seriálových protagonistů a přispívá k iluzi opravdovosti. Vizuální změny se odehrávají rovněž na úrovni animační technologie, kdy *Gorillaz* přecházejí z dvojrozměrné kreslené podoby do trojrozměrných figur a zase zpět, využívají přitom kreslenou, kombinovanou, i pookénkovou (*stop-motion*) animaci, typickou pro loutkový film. Ve výsledku najdeme jen málo druhů animace, které by ve svých videích alespoň jednou neuplatnili.

⁹² Damon Albarn & Jamie Hewlett (Gorillaz) on Jonathan Ross PART 3 of 3 [video]. tdk2592.

Youtube.com, 2019 [cit. 2019-03-9]. Dostupné z:
https://www.youtube.com/watch?v=hXyVaw5_JCw

⁹³ Damon Albarn & Jamie Hewlett (Gorillaz) on Jonathan Ross PART 3 of 3 [video], cit. 92, 3:39.

⁹⁴ LOTMAN, Jurij Michajlovič. O jazyku animovaných filmů. In: BERNARD, Jan (ed.). *Tartuská škola*. Sborník filmové teorie 2. Praha: Národní filmový archiv, 1995, 77-81, ISBN 80-7004-077-7, s. 77.



Obrázek 2 Portréty členů kapely z obalu alba *Demon Days* (2005) a *Humanz* (2017)

Výše popsaná polystylovost je stejně typická jak pro vizuál, tak pro hudbu *Gorillaz*. Ačkoliv se na základě uvedených informací může zdát, že se jedná o projekt dvou osob, velká část tvorby *Gorillaz* stojí na spolupracích, které kapelu obohacují o množství stylů a nových vlivů. To není třeba zdůrazňovat v intencích animace, která je ze své podstaty spíše kolektivní záležitostí a kromě Hewletta se na tvorbě klipů a dalšího materiálu podílí řada animátorů, počítačových grafiků, zvukařů či dabérů.⁹⁵ Ještě více je otevřenost a mnohostylovost akcentována v hudbě, což do ní jednak vnáší jednotlivé kreslené charaktery, protože každý z nich je reprezentantem jiného hudebního žánru, jednak hostující umělci. Na tvorbě kapely tak v průběhu let spolupracoval například zpěvák a skladatel Lou Reed, rapper Snoop Dogg, režisér Dennis Hopper, švédská hudebnice Neneh Cherry nebo kubánský zpěvák Ibrahim Ferrer (který zároveň přispěl ke vzniku jedné z mála skladeb, jež nejsou nazpívány v angličtině).⁹⁶

Pokud se vrátíme k počátkům virtuálních kapel, nebyli *Gorillaz* zdaleka prvním počinem v této oblasti, rozhodně se však zařadili mezi nejdéle trvající

⁹⁵ Na většině realizací se podílí londýnské animační studio *Passion Pictures* a o designové návrhy se dlouhou dobu staral tým kolem Jamieho Hewletta – *Zombie Flesh Eaters*.

⁹⁶ Lou Reed nazpíval skladbu *Some Kind of Nature (Plastic Beach, 2010)*, Snoop Dogg hostoval v rámci *Welcome to the World of Plastic Beach (Plastic Beach, 2010)*, Dennis Hopper se zasloužil o mluvené slovo ve *Fire Coming Out of the Monkey's Head (Demon Days, 2005)*, Neneh Cherry spolupracovala na skladbě *Kids With Guns (Demon Days, 2005)* a Ibrahim Ferrer se postaral o vokální doprovod španělské verze písně *Latin Simone - ¿Qué Pasa Contigo? (Gorillaz, 2001)*.

a nejvíce populární, což mimo jiné dokládá zápis v *Guinnesově knize rekordů*.⁹⁷ Virtuální kapely se jako fenomén začaly objevovat postupně již od padesátých let dvacátého století a byly úzce provázány s hudebním marketingem. Průkopníkem se v tomto oboru stal Ross Bagdasarian st. (David Seville), který dal hlas trojici antropomorfních postaviček *Alvin and the Chipmunks*. Po několika úspěšných skladbách, které Bagdasarian vytvořil s pomocí zrychlené nahrávky svého hlasu, se *Chipmunkové* objevili ve vlastním animovaném seriálu.⁹⁸ Následovaly obdobné projekty ve stylu bubblegumové⁹⁹ senzace *The Archies* producenta Dona Kirshnera, dívčí kapely *Jem and the Holograms* scénáristky Christy Marx nebo filmových *The Crescendolls* z dílny hudebního dua *Daft Punk*. Pořady tohoto typu se obecně objevovaly ve formě série s epizodickým charakterem, takže u animovaných muzikantů nedocházelo k žádnému výraznějšímu psychologickému vývoji či expozici osobního příběhu a příliš se neměnil ani jejich vizuální styl. *Gorillaz* oproti tomu nemuseli naplňovat nároky na sériově vyráběný animovaný pořad ani dodržovat striktní produkční plán, což se projevilo větší tvůrčí svobodou a vytvořením prostoru pro experimenty v rovině hudby, narativní struktury i designu čtyř animovaných protagonistů.¹⁰⁰

Narativní struktura a frekventovanost vyprávění se u *Gorillaz* zpravidla odvíjí od vydání studiových alb , což může být důkazem hegemonie hudební složky v celém projektu. To znamená, že všechna videa, hry a aplikace jsou uvedeny v těšném závěsu za albem, případně krátce před ním a poté, co je segment příběhu dopovězen, často se *Gorillaz* odmlčí na dobu několika let, kdy pracují na dalších projektech. Opačnou strategii mnohdy zapojují seriály nelineární televize, které usilují o udržení divácké základny i během období mezi sezónami pořadu

⁹⁷ STERRITT, Laura. The Power of Fictional and Fictionalized Musicians. *TransChordian: Transmedia + Music* [online]. WordPress, August 18, 2011 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z:

<http://www.transchordian.com/2011/08/the-power-of-fictional-and-fictionalized-musicians/>

⁹⁸ EDMONDSON, Jacqueline, ed. *Music in American Life: An Encyclopedia of the Songs, Styles, Stars, and Stories that Shaped Our Culture*. Santa Barbara, Calif.: Greenwood, 2013. ISBN 978-0-313-39347-1, s. 1194.

⁹⁹ Za bubblegumovou hudbu je označován jednoduchý chytlavý pop produkováný během 60. a 70. let 20. století nahrávacími společnostmi, které pro tyto účely „slepily“ provizorní uskupení ze studiových hudebníků a to se pak většinou stalo kapelou jednoho hitu. - Bubblegum Music Genre Overview. *AllMusic* [online]. RhythmOne group, ©2019 [cit. 2019-01-12]. Dostupné z: <https://www.allmusic.com/style/bubblegum-ma0000002487ma0000002487>

¹⁰⁰ JENKINS, Craig. Interview: Damon Albarn Is Unfortunately Really Good at Predicting the Future. *Vulture* [online]. New York: Vox Media, c2019, Nov. 8, 2017 [cit. 2019-05-25]. Dostupné z: <https://www.vulture.com/2017/11/interview-damon-albarn.html>

a transmediální extenze uplatňují ve velkém právě v těchto pauzách.¹⁰¹ Tvůrci *Gorillaz* o přípravách dalších alb zpravidla předem neinformují, naopak se opakovaně objevují zvěsti a teorie, že byl projekt ukončen,¹⁰² načež je po pěti letech vydána nová deska.

Z hlediska periodizace se v případě *Gorillaz* velmi často setkáme s dělením vyprávění na *fáze*, které se soustředí kolem jednotlivých alb. Prvním dvěma fázím dala jméno kompilační DVD, která kapela vydala v letech 2002 a 2006. *Phase One: Celebrity Take Down* a *Phase Two: Slowboat to Hades* shrnují veškerou tvorbu *Gorillaz* z období 1998 - 2003 a 2004 - 2007 a mimo to přinášejí bonusový materiál v podobě animovaných skečů, miniher nebo tapet na plochu s motivem kapely. Zbylé tři fáze jsou na základě stejného principu neoficiálně datovány fanoušky¹⁰³ a jejich názvy se odvozují od studiových alb (z toho důvodu se některé zdroje v přesných datech či pojmenováních lehce rozcházejí). *Escape to Plastic Beach* bývá vymezena roky 2008 - 2012, následující *We Are Still Humanz* nebo *Humanz After All* spadá do období 2013 - 2018 a aktuálně poslední fáze začíná i končí rokem 2018 a objevuje se pod názvem *No More Unicorns Anymore* nebo jednoduše *The Now Now* podle stejnojmenného alba. V každé fázi přicházejí *Gorillaz* s novým konceptem, novou částí příběhu, odlišným stylem hudby i obměněnou image, přitom ale zachovávají jistou formu seriality, jejíž rekonstrukce víceméně zůstává na angažovaném recipientovi. Pro úplnost uvádím, že *Gorillaz* mají do dnešní doby na kontě šest studiových alb, na něž připadá pět příběhových fází (*Escape to Plastic Beach* v sobě jako jediná fáze zahrnuje hned dvě studiové desky - *Plastic Beach* a *The Fall*) a jejich kompletní soupis uvádím v příloze v závěru této práce.

Z výše popsaného je zřejmé, že *fáze* reprezentují větší časový úsek než alba a kromě auditivní složky reflektují také extenze vizuálního a audiovizuálního charakteru. Pokud bychom se drželi Lindelofova a Cuseova příměru s „*mateřskou lodí*“, budou *fáze* představovat moře, po kterém „*mateřská loď*“ (album) se svou

¹⁰¹ MITTELL, cit. 9, s. 295.

¹⁰² HARRIS, John. Damon Albarn: Gorillaz, heroin and the last days of Blur. *The Guardian* [online]. London: Guardian News & Media, c2019, 7 Apr 2012 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/music/2012/apr/07/damon-albarn-gorillaz-heroin-blur?newsfeed=true>

¹⁰³ Backstory. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Backstory>

flotilou (transmediální extenze) pluje. Z tohoto důvodu přebírám jako základní osnovu pro orientaci v transmediálním vyprávění kapely právě model pěti *fází*, jejichž názvy používám také k rozlišení jednotlivých podkapitol. Co se týká ne zcela vyjasněných pojmenování a rozcházejícího se časového vymezení, uvádím u každé podkapitoly vždy všechny dohledatelné varianty a pro účely textu pak volím pouze jednu z nich.

Na závěr tohoto „úvodu do *Gorillaz*“ zůstává ještě jedna poměrně zásadní otázka - tedy, pokud mluvím o *Gorillaz*, myslím tím pouze čtyři animované postavičky, které ji reprezentují? Myslím tím Damona Albarna a Jamieho Hewletta, kteří za nimi stojí? Anebo je chápat jako rozsáhlý projekt s množstvím participantů na straně fikce i reality?¹⁰⁴ Jednu z možných odpovědí nabízí britská muzikoložka Shara Rambarran ve svém příspěvku v *The Oxford Handbook of Music and Virtuality* (2016).¹⁰⁵ V první řadě označuje *Gorillaz* za „*simulaci popové kapely*“, kterou spojuje s konceptem hyperreality v pojetí Jeana Baudrillarda.¹⁰⁶ V otázce vnímání kapely upozorňuje na význam živých vystoupení a za zlomový moment považuje londýnský koncert z roku 2010 (*fáze tři*),¹⁰⁷ na němž Damon Albarn poprvé vystoupil „veřejně.“ Přestože *Gorillaz* koncertují už od roku 2001 a Albarnova identita byla posluchačům známá v podstatě od začátku jejich působení, zůstával zpěvák vždy v ústraní a při vystoupeních tak bylo možné vidět maximálně jeho siluetu proti plátnu s videoprojekcí. Kromě projekcí nadživotních postav 2-Dho, Murdoca, Noodle a Russela byli na pódiu zpravidla přítomni všichni ostatní účinkující, jejichž počet se díky členům orchestru a vokálním sborům často pohyboval v řádu desítek. Mohl-li být virtuální frontman 2-D do té doby považován

¹⁰⁴ Na poslední možnost lze vztáhnout mimo jiné také naratologickou figuru formulovanou Gérardem Genettem - *metalepse* vyjadřuje vztah, v němž může autor vstoupit do světa své fikční tvorby, a fikční postavy naopak mohou narušit autorův prostor.

- BLAŽEK, Timotej. *Objekt a materiál v umění a edukácii* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015 [cit. 2019-12-04]. ISBN 978-80-244-4775-9, s. 57. Dostupné z: http://kvv.upol.cz/images/upload/files/objekt%20a%20material_web.pdf

¹⁰⁵ WHITELEY, Sheila a Shara RAMBARRAN. *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. New York: Oxford University Press, 2016. Oxford Handbooks. ISBN 978-0-19-932128-5, s. 148 - 165.

¹⁰⁶ Baudrillardův koncept hyperreality popisuje svět ovládaný masmédií, která nám zprostředkovávají realitu jako obraz, jenž získává svůj význam na základě jiného obrazu (*simulakrum*), nikoliv už na základě skutečnosti. Simulakra pak dělí do tří řádů, z nichž třetí - simulaci - spojuje Rambarran právě s existencí *Gorillaz*.

- WHITELEY a RAMBARRAN, cit. 105, s. 150.;

GIDDENS, Anthony. *Sociology*. 5th ed. Malden: Polity Press, 2006. ISBN 0-7456-3379-x, s. 601 - 602.

¹⁰⁷ WHITELEY a RAMBARRAN, cit. 105, s. 160.

za Albarnovo alter ego, tímto koncertem se jejich identity oddělily. Rambarran tvrdí, že od té chvíle přestal být Damon Albarn zástupcem *Gorillaz*, ale stal se jedním z nich,¹⁰⁸ de facto se pasoval do role pátého člena a předznamenal tím konec éry *Gorillaz* jako čistě virtuální skupiny. Tomu nakonec odpovídá také rétorika *Rise of the Ogre* (2006), kde je Albarn svými kreslenými kolegy popisován jako „zpěvák z *Blur*, rodičovská postava, občas producent a vynálezavý ‚vyjednávač kapely“¹⁰⁹ a staví se tak s nimi na stejnou úroveň. Lze říci, že myšlenka hyperrealismu byla v projektu *Gorillaz* obsažena ještě dávno před oním významným koncertem, který ale pravděpodobně napomohl jejímu rozšíření. Pokud se nyní vrátím k původní otázce, co si vlastně představit pod pojmem *Gorillaz*, přikláním se k jejich výkladu jako hudebnímu projektu, v němž koexistují fiktivní a reálný svět a navzájem se doplňují. Patří sem jak Murdoc, 2-D, Noodle a Russel, tak Jamie Hewlett s Damonem Albarnem, dál animátoři z *Passion Pictures*, stálí vokalisti a instrumentalisti, grafici a programátoři - jednoduše všichni, kdo svou profesní činností umožňují chod kapely.

¹⁰⁸ WHITELEY a RAMBARRAN, cit. 105, s. 160.

¹⁰⁹ BROWNE, cit. 13, s. 34.

2. Transmediální vyprávění

„Transmedia is more than mere marketing or franchise entertainment. It's the realm of stories at the edge of where reality ends and fiction begins.“¹¹⁰

Podle Andrey Phillips nelze vystavět úspěšný transmediální projekt na několika komponentech, které jsou zapojeny jen proto, že zrovna „letí.“ *„Je potřeba mít pro každou část tvůrčí záměr a musíte si velmi dobře uvědomovat, jak do sebe všechny tyto části zapadají, aby utvořily celek, který ve výsledku převyšuje součet všech svých kusů.“¹¹¹* Přestože většina projektů má dle jejich slov tendenci držet se jednoho hlavního média a ostatní využívat pouze jako extenze (paralelně k Mittellově „mateřské lodi a její flotile“ označuje Phillips transmediální prodloužení za „družice“ obíhající hlavní dílo), nabádá tvůrce, aby se nebáli zapojit co největší množství mediálních platform. Těch jmenuje na začátku šest - televizi, knihy (časopisy), filmy, sociální média, web a živé události,¹¹² až později v textu rozvíjí téma videoher a rozhlasu, který chápe spíše jako prostředek k distribuci projektu z pohledu marketingového řízení.¹¹³ Zde jen předesílám, že v produkci *Gorillaz* se s výjimkou sociálních médií objevila v jisté formě všechna jmenovaná média již v první fázi (1998 - 2003). Zapojení transmediálních prostředků se tvůrcům muselo už od počátku jevit jako logický postup - jak doručit posluchačům hudbu bylo vcelku jasné, jak k nim ale doručit také zbytek kapely? Na prvním místě se samozřejmě nabízí videoklipy, v nichž se hudební a vizuální element spojuje. Na tomto místě ale zase vyvstává otázka, jak se odlišit od ostatních interpretů, kteří do svých klipů animační techniky také zapojují? Jak ukazují studie Allana i Vernallis, hudební video s animovaným obsahem či počítačovou grafikou nepředstavovalo na přelomu milénia nic nového.¹¹⁴ Pokud tedy *Gorillaz* chtěli dokázat, že jsou víc než čtyři epizodické charaktery vytvořené jako reklama na skladbu, bylo nutné dát jejich postavám vlastní svět, komplexní příběh a osobnost a ty pak prezentovat i mimo stopáž klipu.

¹¹⁰ PHILLIPS, cit. 8, s. 5.

¹¹¹ Tamtéž, s. 43.

¹¹² Tamtéž, s. 109 - 110.

¹¹³ Tamtéž, s. 207.

¹¹⁴ ALLAN, cit. 6, s. 304.; VERNALLIS, cit. 34, s. 54.

Na tuto tezi lze navázat konceptem Andrey Phillips, která v podobném duchu ustanovuje čtyři nejčastější metody či narativní funkce/důvody k rozšíření příběhu do transmediální podoby. První z nich představuje výstavba příběhového světa (*Worldbuilding*), jenž vytváří prostor pro druhý bod - postavy (*Characterization*). Autorka upozorňuje, že tyto dvě funkce na sebe nutně nenavazují: „pro marketéry je tvoření postav za absence světa či zápletky často využívanou úspěšnou strategií," a jako příklad uvádí reklamní kampaň *The Most Interesting Man in the World* pro značku *Dos Equis*.¹¹⁵ Postavy nicméně, stejně jako Mittell¹¹⁶ v televizním prostředí, považuje Phillips za ústřední bod kreativního procesu a připojuje k nim třetí funkci, tedy vlastní příběh a expozici (*Backstory and Exposition*). Poslední kategorie se vztahuje přímo k transmedialitě a autorka ji pojmenovává jako původní transmédiá (*Native Transmedia*), čímž charakterizuje projekt, který je od začátku do konce vytvářen s myšlenkou, že bude vyprávěn napříč více médii.¹¹⁷

Termínem *Worldbuilding* se jednoduše myslí způsob, jakým lze recipientům účinně předat informace o čase, místě a atmosféře příběhu. Ve filmu zastává obdobnou funkci ustavující celkový záběr, v beletrii zase detailní popis či líčení.¹¹⁸ „V transmediálním vyprávění se ale jako nejúčinnější prostředek projevuje vytvoření malého kousku fikčního světa, který se dá k dispozici publiku,“ vysvětluje Phillips a dodává, že se tak nejčastěji děje na online platformách. V podstatě se tedy jedná o transmediální paratexty, jak je chápe Jason Mittell¹¹⁹ a současně o techniku, kterou *Gorillaz* zapojují v posledních letech nejčastěji. Poslední dvě fáze, jimiž se zabývám v dalších částech textu, se odehrávají téměř bezvýhradně v online prostředí, pročež do teorie zapojuji dříve zmíněné kapitoly z *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012), jež se v rámci struktury a produkce věnují interaktivitě a dál pak podrobněji webovým stránkám a sociálním médiím.

¹¹⁵ PHILLIPS, cit. 8, s. 46.

¹¹⁶ MITTELL, cit. 9, s. 118.

¹¹⁷ PHILLIPS, cit. 8, s. 52 - 53.

¹¹⁸ Tamtéž, cit. 6, s. 43.

¹¹⁹ Transmediální paratexty jsou explicitním pokračováním světa příběhu napříč platformami - na rozdíl od orientujících paratextů, které sídlí mimo diegetický svět a nabízí perspektivu, která divákům napomáhá porozumět narativnímu světu zvenčí. - MITTELL, cit. 9, s. 261.

Transmedialita v kombinaci s příběhovým charakterem vytváří podle Phillips prostor k hlubšímu objasnění povahy a motivací jednotlivých postav, aniž by bylo nutné je exponovat přímo v rámci hlavního narativu.¹²⁰ Publikum tak dostává možnost se s postavou blíže seznámit prostřednictvím osobního profilu na sociální síti, skrze její tištěný deník nebo přes rozhovor v rádiu či televizi. Co se týká *Gorillaz*, většina těchto extenzí pojmá kapelu jako celek - na Twitteru, Instagramu i Facebooku mají společný účet, rozhovorů se zpravidla účastní alespoň dva členové a v zatím jediné vydané knize se objevují příspěvky všech čtyř. Za individuální a současně oficiální účty lze označit pouze Murdocův Twitter¹²¹ a Instagram Noodle,¹²² který kromě právě probírané funkce slouží také jako informační a reklamní plocha kapely a ve výsledku o osobě kytaristky *Gorillaz* mnoho neříká. Jeho podrobnější charakteristikou se ještě budu zabývat. Důležitou roli v transmediálním rozvíjení charakterů, kterou zmiňuje Phillips i Mittell, hraje způsob, jakým je vyprávění realizováno - tedy zda se jedná o epizodický text, v němž jsou postavy takřka statické, a mezi jednotlivými díly nelze zaznamenat žádnou silnější kontinuitu, nebo zda jde o seriálové vyprávění, ve kterém se protagonisté vyvíjí a stárnou. Ve druhém případě je nutné sjednotit hlavní narativ a vedlejší texty tak, aby sdílely identickou časovou linku, navzájem si neprotiřečily, případně aby paratext nedistribuoval některé narativní informace dříve než hlavní text (pokud se ovšem nejedná o tvůrčí záměr).¹²³

Bod *Backstory and Exposition* chápe Andrea Phillips především jako možnost, jak odvyprávět části příběhu, které ne zcela zapadají do hlavního narativu, ale spíše jej prohlubují a více osvětlují jednotlivé události a jejich konsekvence.¹²⁴ Z jejich dalších slov vyplývá, že v podstatě nabízí postup, jak zužitkovat „extra“ materiál, který se do příběhu nehodí, ale tvůrci se ho nechtějí tak docela vzdát - namísto toho, aby pak přeplnili svůj film, seriál či komiks tímto bonusovým materiálem, mohou jej prezentovat odděleně v podobě transmediálních (para)textů,

¹²⁰ PHILLIPS, cit. 8, s. 46.

¹²¹ Murdoc Niccals. *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit.2019-10-03]. Dostupné z: <https://twitter.com/murdocgorillaz?lang=cs>

¹²² Watashiwanoodle. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-03-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/watashiwanoodle/>

¹²³ PHILLIPS, cit. 8, s. 46 - 50.; MITTELL, cit. 9, s. 296.

¹²⁴ PHILLIPS, cit. 8, s. 50.

z nichž mohou těžit jak diváci, tak autoři sami.¹²⁵ Situaci lze přiblížit na příkladu biografie *Rise of the Ogre* (2006), která kromě jiného informuje o tom, jak se Murdoc, 2-D, Noodle a Russel poprvé setkali a za jakých okolností došlo k založení kapely. Jelikož *fáze jedna* předkládá *Gorillaz* už jako hotovou a sehranou kapelu, vytváří ze založení prequel, jehož události není nutné znát k porozumění hlavní dějové linii, který ale divácký a posluchačský zážitek může do velké míry obohatit.

Nakonec poslední funkci, jíž Phillips v rámci tématu rozebírá, jsou původní transmédiá (*Native Transmedia*). O několik odstavců výše jsem předeslala, že zmíněné slovní spojení charakterizuje projekt, který je už v době své geneze míněn jako transmediální - „V tomto případě nevytváříte doplňkové části pro svou performance, film nebo knihu. Místo toho tvoříte příběh, který je roztržštěný na kusy a vyprávěný skrz několikera média,“ objasňuje autorka a upřesňuje, že i takový případ si může ponechat vlastnosti projektu fungujícího na jednom médiu, toto médium však nikdy nevydá příběh v celém jeho rozsahu (nicméně autorka nevyklučuje ani vyrovnaný ani nevyrovnaný transmediální mód).¹²⁶ Z výše zmíněných důvodů přisuzuji tuto funkci právě *Gorillaz*, kteří, pokud se chtěli prezentovat také jinými prostředky než hudbou, museli do své produkce zapojit minimálně jedno další médium.

S ohledem na povahu pozdější produkce *Gorillaz* považuji za nutné na tomto místě doplnit ještě několik poznámek týkajících se interaktivity v online prostředí. Andreou Phillips je interaktivita pojímána jako vlastnost transmediality, jež je schopná prohloubit a posílit zaangažování publika do projektu - doslova něco, co recipienta přivede od „pouhé“ konzumace k vlastní akci.¹²⁷ Takovéto zaangažování má různé úrovně aktivizace, počínaje „pasivním módem“, který zahrnuje čtení příspěvků, sledování videí či fotek, a rozvíjí se až k akcím, v nichž má publikum moc nad dalším vývojem příběhu a rozhodováním postav.¹²⁸ Interaktivní nástroje shrnuje Phillips do tří elementárních kategorií právě

¹²⁵ PHILLIPS, cit. 8, s. 50 – 51.

¹²⁶ Tamtéž, s. 53.

¹²⁷ Tamtéž, s. 120.

¹²⁸ Tamtéž.

v závislosti na míře potřebné participace: archeologie příběhu (*Story Archeology*), komunikace (*Communication*) a změny v příběhu (*Change in the Storyworld*).¹²⁹

Příběhová archeologie funguje jako metafora, která popisuje vyprávění roztržité na hromadu střepů tak malých, že sám o sobě žádný z nich nemá význam a úkolem recipienta-archeologa je tyto střepy najít, posbírat a sestavit z nich kompletní příběh. Mezi uvedenými kategoriemi figuruje tato zřejmě jako nejvíce pasivní, protože publikum dává dohromady již předpřipravený materiál a jeho jedinou volbou je příběh dokončit nebo od něj odejít, události a klimax se tím ale nijak nezmění.¹³⁰

Kategorie komunikace dovoluje v autorčině koncepci hlubší imerzi: „(...) umožňuje publiku komunikovat s postavami (či jinými entitami) v příběhu, často na fórech nebo sociálních médiích, někdy ale i prostřednictvím telefonu, e-mailu, textové zprávy, faxu a dalšího. Může jít o jednoduchou výměnu informací, ale stejně tak může [komunikace] být nástrojem pro role-playing.“¹³¹ Komunikace přichází buď ze strany publika (*Inbound*), či ze strany tvůrce (*Outbound*), případně může probíhat vzájemně. Tímto aktem přestává být postava do jisté míry fikčním konstruktem a ocitá se v jakémsi hyperrealistickém prostoru, čímž se přibližuje recipientovi a posiluje vztah s ním.

Nejaktivnější mód se pak realizuje ve třetí kategorii, která umožňuje publiku měnit děj prostřednictvím vlastního jednání a rozhodování.¹³² Nebo alespoň budí tento dojem. Andrea Phillips totiž podotýká, že nechat publikum zcela diktovat příběh se v mnoha případech ukázalo jako chybný krok („*Hamlet se nestane lepší hrou, když necháte diváky rozhodnout o jeho konci*“¹³³). Tvůrcům namísto toho radí vytvořit pouze iluzi interakce a přinejmenším vzbudit v recipientovi dojem, že jeho volby mají na vývoj příběhu vliv i přesto, že narativ ve skutečnosti nenabízí žádné alternativní události či konec.¹³⁴ Paradoxně tak může mít nejaktivnější mód

¹²⁹ PHILLIPS, cit. 8, s. 120.

¹³⁰ Tamtéž, s. 120 – 221.

¹³¹ Tamtéž, s. 121.

¹³² Tamtéž.

¹³³ PHILLIPS, cit. 8, s. 122.

¹³⁴ Tamtéž.

podobné vyústění jako *příběhová archeologie*, která vždy dospěje do stejného závěru.

Zajímavé je, že *Gorillaz* často zapojují jmenované transmediální funkce a techniky v ne zcela očekávaných kombinacích (tedy v takových, jaké od sebe Phillips běžně odděluje) a obecně jich využívají širokou škálu, byť třeba jen pro účel jediného paratextu. To lze zčásti vysvětlit experimentálním charakterem celého projektu a zčásti jistým nadšením a snahou tvůrců udělat kapelu co nejvíce skutečnou a živou za přispění dostupné technologie. Každá z pěti následujících podkapitol ve zkratce mapuje činnost *Gorillaz* v konkrétním časovém úseku (*fázi*) a analyzuje funkce dílčích projektů uvnitř transmediálního narativu. Nejedná se o zcela kompletní výčet všech aktivit, jelikož mimo pole zájmu práce stojí většina kompilačních alb, singlů, či re-edicí studiových alb. Důraz je naopak kladen na díla, která mohou být potenciálními nositeli narativu a která se objevují jinde než na hudebních nosičích. Pro přehlednost a úplnost jsou i mnou méně exponované projekty zmíněny v souhrnném seznamu na konci práce.¹³⁵

O něco více pozornosti směřuji k projektům aktivním přibližně v posledních dvou letech, protože právě s těmi mám buď nejbohatší osobní zkušenost, nebo jsou uživatelsky stále plně dostupné (případně zaznamenané) a tedy nejlépe analyzovatelné. Problematika zkoumání transmediálního vyprávění tkví právě v jeho pomíjivosti a časovém omezení, zejména mluvíme-li o online platformách. Jason Mittell v *Complex TV* (2015) dochází k podobnému závěru: „(...) řada paratextů je po svém prvotním uvedení těžce dostupná, ať už se jedná o webové stránky, které byly zrušeny, pomíjivé objekty, které se ztratily z oběhu nebo právě vznikající divácké praktiky, jež se v čase mění. V mnoha případech, jakými jsou například ARGs, má sám paratext spíše zážitkovou než textuální povahu, což znemožňuje rekonstruovat okamžik uživatelské participace. Jako výzkumníci tak musíme spoléhat buď na vlastní zkušenosti, anebo na informace o konzumaci transmedií z druhé ruky, jelikož příležitost stát se znovu součástí příběhu za účelem analýzy již nemáme.“¹³⁶ Na tento problém narážím zejména v případě oficiálního

¹³⁵ Seznam je k dispozici na s. 118.

¹³⁶ ARGs = Alternative reality games - MITTELL, cit. 9, s. 303.

webu *Gorillaz - Gorillaz.com*, jehož počátky lze zaznamenat již únoru roku 2001.¹³⁷ Web od té doby prošel nespočtem proměn a inovací, které se většinou pojily s tématem aktuálního alba či fáze: měnil se z jednoduché informační stránky na interaktivní nahrávací studio, z toho zase na rozcestník k videoklipům a hrám a ještě donedávna propagoval seznam míst a dat posledního turné kapely. Ke starším verzím stránky přistupuji skrz digitální knihovnu *Wayback Machine*, kterou provozuje organizace *Internet Archive*.¹³⁸ Ta průběžně ukládá data z dnes přes 330 miliard webových stránek¹³⁹ a umožňuje tak alespoň omezený náhled na dnes již neexistující podoby webu *Gorillaz*. Některé části webu byly rovněž obnoveny fanouškovskou komunitou, jež se sdružuje kolem *Gorillaz Wiki*, která je zároveň funkčním zdrojem oněch „informací z druhé ruky.“¹⁴⁰

¹³⁷ GORILLAZ.COM. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z:

https://web.archive.org/web/20010202091800/http://www.gorillaz.com/index_N_mie45.html

¹³⁸ Internet Archive: Wayback Machine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://archive.org/web/>

¹³⁹ Internet Archive: About IA. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://archive.org/about/>

¹⁴⁰ FANDOM: *Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-03-26]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com>

2.1 Fáze první: Celebrity Take Down (1998 - 2003)

Od prvotního nápadu na založení animované kapely, jež měla „zachránit svět před průmyslově vyráběným popem,¹⁴¹ k její první hudební nahrávce uplynuly celkem dva roky. V roce 2000 zveřejnili *Gorillaz* EP¹⁴² o pěti skladbách s názvem *Tomorrow Comes Today*, který je tak trochu reminiscencí na Albarnovo dříve zmíněné tvrzení, že *Gorillaz* se „už tehdy připravovali na současnost.“¹⁴³ První studiové album pojmenované jednoduše *Gorillaz*¹⁴⁴ následovalo o rok později a v Británii i ve Spojených státech se dostalo do předních žebříčků hitparád.¹⁴⁵ Standardní edice alba obsahovala celkem patnáct skladeb, z nichž ke čtyřem vznikl videoklip. Všechna hudební videa se kromě televizního vysílání objevila na kompilačním DVD z roku 2002 *Phase One: Celebrity Take Down*, které kromě toho obsahovalo množství audiovizuálního materiálu, jenž nebyl do té doby uveřejněn. Diváci tak dostali možnost vidět například storyboard k nedokončenému klipu *5/4* nebo šest animovaných skečů ze života kapely, které se později staly součástí série zvané *Gorillaz Bitez* (častěji jen *G-Bitez*). Ústředním a spojovacím prvkem DVD se ale stala interaktivní hra, která hráče v roli průzkumníka provádí po opuštěných prostorách *Kong Studios*, středobodu veškerého hudebního i nehudebního dění kolem kreslené čtveřice. Virtuální nahrávací studio bylo v lehkých obměnách vždy přístupné také na webových stránkách kapely a fungovalo jako jakási zábavnější (a časově náročnější) forma menu, skrze které se dalo proklikat k množství bonusového materiálu (k videoklipům, hudebním skladbám, minihrám, krátkým videím či fotografiím).

¹⁴¹ Talent Quest (G-Bite) [video]. shufflingyourcards. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-9]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=O7giJbB464o>

¹⁴² EP = Extended play, formát nahrávek, jenž není dostatečně dlouhý na to, aby se dal označit za album, zároveň ale přesahuje délku běžného singlu

¹⁴³ Gorillaz Share The Secret Behind Their Animations, Friction & New Album [video]. HOT 97. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=gogOkQ2Gsul>

¹⁴⁴ *Gorillaz* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone, 2001.

¹⁴⁵ Gorillaz: Full Official Chart History. *Official Charts* [online]. London: The Official UK Charts Company, 2019 [cit. 2019-03-28]. Dostupné z: <https://www.officialcharts.com/search/albums/gorillaz/>

2.1.1 Kong Studios

Fiktivní nahrávací studio nejvýznamněji figuruje v prvních dvou fázích, kdy představuje ohnisko veškeré produkce *Gorillaz* - to znamená, že v něm nebo jeho bezprostředním okolí vznikají hudební nahrávky, první videoklipy, televizní reportáže a nakonec je klíčovým motivem DVD i oficiálního webu. Budeme-li sledovat narativní linku kapely, zjistíme, že *Kong Studio* je situováno kdesi na kopci uprostřed roky nepoužívaného hřbitova v anglickém hrabství Essex¹⁴⁶ a že kromě standardního studiového vybavení a zkušebny zahrnuje jeho komplex pokoje všech čtyř členů, spletitou síť chodeb a hal zakončených tajemnými dveřmi, ale taky sklepní bunkr nebo díru do pekel. Místnosti jsou od stropu po podlahu naplněny osobními věcmi *Gorillaz* a nespočtem intertextuálních odkazů na jejich vlastní tvorbu (plakáty k turné, obaly alb, rekvizity z videoklipů, loga a artefakty) či na popkulturu obecně (portrét a busta poručíka Columba,¹⁴⁷ sbírka desek od Suzi Quatro, The Beach Boys, Queen, ...). Výjimkou nejsou ani aktivní odkazy na jiné weby, mezi nimiž najdeme proklik na *giganticdisusedhauntedstudiosinthemiddleofnowhere.com*,¹⁴⁸ což je existující webová stránka fiktivní realitní agentury, jež se specializuje na prodej strašidelných budov napříč Velkou Británií. Právě odtud Murdoc *Kong Studio* získal, což později potvrzuje na stránkách knihy *Rise of the Ogre* (2006)¹⁴⁹ a v záznamu rozhovoru na *We are the Dury* (2005).¹⁵⁰ Web *Gigantic Disused Haunted Studios* je ukázkovým příkladem transmediálního paratextu, který nerozšiřuje vyprávění, ale prohlubuje a buduje fikční svět. S jistotou můžeme říci, že nebyl vytvořen za účelem reklamy či přilákání pozornosti nových potenciálních posluchačů kapely, protože jako takový by s uvedenou devítislovnou doménou při vyhledávání těžko uspěl (navíc vezmeme-li v potaz, kolik uživatelů na internetu běžně vyhledává strašidelná

¹⁴⁶ Essex je ve vyprávění *Gorillaz* často akcentován zřejmě proto, že má význam pro hudební začátky Damona Albarna. Hudebník zde vyrůstal a v *The Stanway School* se seznámil s Grahamem Coxonem, s nímž později spoluzaložil *Blur*.; Damon Albarn | The Culture Show 2014 |[video]. - ThisIsTheGorillaz -. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=ep6kjvu_HCQ

¹⁴⁷ *Gorillaz Phase 1.5 Kong Studios Website Tour* (2006) [video]. Windows OS. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=PLB3NT1ywjQ>

¹⁴⁸ *Gigantic Disused Haunted Studios In The Middle Of No-Where* [online]. Someone, 2007 [cit. 2019-04-6]. Dostupné z: <http://giganticdisusedhauntedstudiosinthemiddleofnowhere.com>

¹⁴⁹ BROWNE, cit. 13, s. 36 - 37.

¹⁵⁰ *Gorillaz We Are the Dury Interview WITH QUESTIONS* [video]. Happy Landfill. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=H7serusHEko>

nahrávací studia v Essexu) a především neobsahoval žádné explicitní spojení s *Gorillaz* samotnými. Webová stránka tedy představuje ten fragment příběhu, který sám o sobě nemá velký význam a který je bez předchozích vodítek prakticky nedohledatelný. Už tento jediný příklad naznačuje, že se v případě projektu *Gorillaz* budeme více setkávat s transmedialitou východního pobřeží (více vyrovnaným módem), kterou Phillips spojuje s menšími nezávislými projekty.¹⁵¹

Z hlediska interakce poskytovala stránka *Gigantic Disused Haunted Studios* uživatelům dokonce možnost zažádat si o koupi některé z pěti nabízených nemovitostí, a ačkoliv tyto komentáře nenásledovala žádná odezva ze strany tvůrců, podle dříve vymezených kategorií se již tímto web dostává na úroveň *komunikace*, která vede participanty od pasivního sledování k akci.

Způsob, jakým *Kong Studios* rozvíjí transmediální vyprávění kapely, odpovídá nejvíce tomu, jak Andrea Phillips popisuje výstavbu fikčního světa a částečně také dotváření povahy postav v něm. Před divákem se otevírá místo, v němž je příběh ukotven a jež si může na vlastní oči prohlédnout. Čas víceméně vyplývá z důrazu online médií na „tady a teď“ a z mnoha vizuálních vodítek - studio je polepené plakáty s motivem nejnovější desky a upoutávkami na aktuální turné. Mimo to na divácké vnímání času působí skutečnost, že studio vidí z pohledu první osoby, tedy sebe sama, čímž dochází ke sjednocení dramatického a reálného času. V poslední řadě v otázce času figuruje obecná charakteristika transmediality, již zmiňuje Mittell - totiž ona časová omezenost jednotlivých fragmentů.¹⁵² I *Kong Studio* měnilo v průběhu let svou vizuální podobu (v závislosti na narativu rozvíjeném na jiných platformách) a nakonec z oficiálního webu zcela zmizelo. Jednoduše se stalo historií, ke které se nelze v plné podobě vrátit. Souběžně s informací o místě a čase s sebou studio nese podstatnou část atmosféry celého příběhu. Domnívám se, že i pokud by se k virtuální prohlídce *Kong Studios* dostal člověk zcela neobeznámený s příběhem v pozadí *Gorillaz*, případně ani s *Gorillaz* jako takovými, byl by přesto schopen vyčíst charakter jejich přístupu a stylu práce. Jednak je z celého webového projektu patrný zájem o aktivní a kreativní využívání médií, jednak specifický humor *Gorillaz* založený do velké míry na intertextualitě

¹⁵¹ PHILLIPS, cit. 8, s. 14.

¹⁵² MITTELL, cit. 9, s. 303.

a parodování showbusinessu. Do Hewlettova stylu se promítá rovněž inspirace sci-fi, hororem a komiksovým stylem kresby.



Obrázek 3 Kong Studios - pohled zvenčí a interiér Russelova pokoje

Kromě těchto obecně orientujících informací poskytuje *Kong Studio* dost prostoru na to, aby hráče obeznámilo také s protagonisty, kteří v něm žijí. Ačkoliv v prvofázové verzi studia 2-D, Russel, Noodle ani Murdoc nevystupují, aby se sami představili, personalizované prvky rozmístěné v jejich pokojích a dalších místnostech o nich dostatečně vypovídají. Například pokoj frontmana 2-Dho lemují po stěnách rozvěšené klávesy, pod kterými na zemi leží štos desek a gramofon, po koberci je ledabyle rozházeno několik videokazet s tituly hororových filmů, na nočním stolku u postele stojí plný popelník a na protější stěně ode dveří se tyčí monumentální buddhistický oltář doplněný o fotku dalajlámy. To už je poměrně dost vjemů, na jejichž základě si lze vytvořit představu o zpěvákových zvycích a zálibách. Nutno doplnit, že většina těchto detailů se zde nevyskytuje samoúčelně. Andrea Phillips ve své knize přejímá princip „Čechovovy pušky“, který ve zkratce říká, že prvek zobrazený nebo zmíněný na začátku hry musí být do jejího konce použit, jinak nemá být vůbec přítomen. Artefakty přítomné v 2-Dho pokojí (potažmo v celkové produkci *Gorillaz*) nenaplňují sice tento princip vždy a beze zbytku, ale jejich odkazy lze zaznamenat napříč celým projektem. Nejpřímější asociaci vytvářejí pravděpodobně klávesy zavěšené na zdi - 2-D kromě zpěvu zastává v *Gorillaz* post klávesisty. Co se týká videokazet, v rozhovorech¹⁵³ často

¹⁵³ 2D's favorite movies [video]. CheezyCheezyCocoPuff. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nh6FLWUrCpC>

zmiňuje svou oblibu zombie filmů (zombie se také objevují v okolí studia, které stojí na bývalém hřbitově) a nakonec oltář a dalajlámova fotografie zřejmě odkazuje na kampaň *Free Tibet*, na níž *Gorillaz* upozornili rovněž v rámci jednoho ze svých *G-bitez*, které přiblížím v následujících částech textu. Socha Buddhy se pak ještě připomněla o mnoho později, v roce 2017 v rámci hudebního klipu ke skladbě *Garage Palace*, kterou v koprodukcii s *Gorillaz* nazpívala rapperka *Little Simz*.

Nejen na základě zmíněného příkladu lze soudit, že tvůrčí tým postupuje v deskripci svých čtyřech postav promyšleně a konzistentně a v průběhu let už jen pokračuje v prohlubování a expandování charakterů, jež Albarn a Hewlett v době vzniku vytvořili. Subjektivně si dovoluji tvrdit, že postavy jsou nejlépe zvládnutou složkou v celé narativně zaměřené části projektu - další pasáže této práce naráží na jisté slabiny v exponování příběhové zápletky a struktury vyprávění, které ne vždy naplnilo očekávání tvůrců a publika - originalita a komplexnost postav, zdá se, do velké míry trhliny ve vyprávění vyvažuje.

Pokud je řeč o postavách, musím doplnit, že členové kapely nejsou jedinými čtyřmi obyvateli svého univerza. V teoretické části práce jsem vysvětlovala vztah fiktivního a reálného personálního obsazení, z fiktivních řad jsem ale jmenovala pouze Murdoca, 2-Dho, Noodle a Russela. Přitom většina jejich zápletek je podmíněna účastí některého z padouchů, jichž hyperreálný svět *Gorillaz* nabízí překvapivě hodně. Zpravidla se jedná o epizodické charaktery, které po naplnění svého účelu bez vysvětlení zmizí a potom se v nečekaných souvislostech znovu objeví (toto tvrzení rozvádím konkrétněji u postavy Boogiemana, která účinkuje ve třetí fázi).

V prostorách *Kong Studios* se lze setkat hned se dvěma hlavními padouchy, kteří však na ploše interaktivní studiové prohlídky nepřispívají přílišnému dějovému posunu a jejich činnost je až a posteriori interpretována v *Rise of the Ogre* (2006). S Dr. Wurzelem se pojí jiná webová stránka¹⁵⁴ a poměrně rozsáhlá transmediální extenze, dnes už zcela neaktivní. Ze zachovaných segmentů lze vyčíst, že zápletky byla vystavěna kolem krádeže Murdocova obytného vozu

¹⁵⁴ Dr. Wurzel's Surgery. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20010428070954/http://www.geocities.com/drwurzel/>

Winnebago a že Wurzelovou vinou unikl na veřejnost vůbec první singl *Gorillaz* nazvaný *Ghost Train* (skladba skutečně existuje a později vyšla na kompilačním albu kapely). O podobnou situaci se postarali *Spacemonkeyz*, virtuální opičí kapela, která vytvářela remixy z původních skladeb *Gorillaz* a podle fiktivního kánonu se v roce 2002 vloupala do *Kong Studios* a ukradla ještě nevydané nahrávky, na jejichž podkladě vydala vlastní album *Spacemonkeyz versus Gorillaz - Laika Come Home*.¹⁵⁵ Z oficiálního webu *Gorillaz* pak vyšlo najevo, že se jednalo o kreativně podanou spolupráci Albarna a tří dalších hudebníků.¹⁵⁶ Ačkoliv nedisponuji dostatkem podkladů k podchycení těchto dvou událostí, mým cílem bylo spíš demonstrovat na nich způsob, jakým *Gorillaz* zasazují své vyprávění kolem hudby. Tedy že neusilují o vznik dvou oddělených složek - hudební produkce a příběh v pozadí - a naopak vytvářejí z obou dobře fungující fúzi.

2.1.2 Hudební videa

Na začátku této podkapitoly jsem uváděla, že z celkem patnácti skladeb na albu *Gorillaz* (2001) pouze čtyři dostaly plnohodnotný videoklip a k páté je v online podobě k dispozici storyboard. Potažmo šestým videem se stalo *Lil' Dub Chefin'* od *Spacemonkeyz*, jež se objevilo jako součást kompilačního DVD z první fáze. Na této ploše se budu soustředit především na narativní prvky v klipech, které mají přesah do dalších (již zmíněných, případně zatím neuvedených) transmediálních paratextů. O třech zde pojímaných videoklipech lze prohlásit, že mají narativní charakter - z definice Blaina Allana tedy „*nastiňují příběh nebo odhalují alespoň jeho náznak a buď zobrazují fiktivní postavy, nebo vytvářejí fiktivní postavy z hudebníků samotných.*“¹⁵⁷ *Tomorrow Comes Today* a *Lil' Dub Chefin'* by naopak více odpovídaly popisu nenarativního hudebního videa, které spíš než příběh akcentuje myšlenky, dojmy a pocity a přestože může zobrazovat postavy,

¹⁵⁵ *Laika Come Home* [CD]. Spacemonkeyz. Velká Británie: Parlophone Records, 2002.

¹⁵⁶ *Spacemonkeyz*. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-04-06]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Spacemonkeyz>

¹⁵⁷ ALLAN, cit. 6, s. 302.

nedefinuje mezi nimi v rámci klipu žádné jasné vztahy a nestaví je do dramatických situací.¹⁵⁸

Klip k *Tomorrow Comes Today*, který se na obrazovkách objevil už v roce 2000 (tedy ještě před vydáním prvního studiového alba), používá kombinaci minimalisticky animovaných charakterů a reálných záběrů a fotografií z nočních ulic Londýna. Diváci dostali poprvé možnost seznámit se s oživenou podobou Noodle, 2-Dho, Russela a Murdoca, ale klip zdánlivě nenabízel nic, na čem by se dal stavět příběh. Až s odstupem času je možné vysledovat některé vizuální souvislosti a motivy, jež ve videu mohly naznačovat budoucí směr kapely a které jsou dnes předmětem zájmu především ve fanouškovských komunitách. K jejich odhalení pravděpodobně dopomohly internetové platformy pro sdílení videí (YouTube, Vimeo), které na rozdíl od lineární televize umožňovaly video pozastavit nebo přehrát v pomalejším tempu a zaznamenat tyto (mnohdy téměř podprahově zobrazované) detaily. Namátkou uvádím číslo 23, které se jako symbol opakuje v mnoha paratextech *Gorillaz*, malby opic street artového umělce Banksyho, o kterých se mezi fanoušky tvrdí, že byly předlohou pro postavy *Spacemonkeys*¹⁵⁹ a nakonec zajímavý případ transmediálního prodloužení v podobě *G-foot*. V prvním videoklipu se jednalo pouze o nijak nekontextualizovaný (a obtížně postřehnutelný) nápis na tričku frontmana kapely, později se *G-foot* začalo prezentovat jako fiktivní značka oblečení, které členové *Gorillaz* nosili, až se v roce 2017 transformovalo ve skutečný merchandise kapely distribuovaný skrz její internetový obchod.¹⁶⁰ Zcela nepředpokládám, že by se jednalo o sedmnáct let plánovaný marketingový tah, spíše situaci, jež postupně vyplynula z okolností. Tato skutečnost poměrně funkčně koresponduje s doporučením Andrey Phillips, která v

¹⁵⁸ ALLAN, cit. 6, s. 304; Stranou ponechávám fakt, že doslovné dodržení Allanova konceptu by všechnu tvorbu *Gorillaz* automaticky zahrnovalo do kategorie grafických videí, kam řadí techniky využívající formy animace či počítačové grafiky.

¹⁵⁹ BERG OLSEN, Martine. Forensics expert believes Banksy is Gorillaz founder Jamie Hewlett. *Metro* [online]. London: Associated Newspapers, c2019, 2018 [cit. 2019-12-06]. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2018/04/10/forensics-expert-believes-banksy-is-gorillaz-founder-jamie-hewlett-7447093/>;

PowertotheCake. „Tomorrow Comes Today“ music video question?. *Reddit* [online]. San Francisco: Advance Publications, 2018 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/1in58m/tomorrow_comes_today_music_video_question/

¹⁶⁰ *G Foot Store* [online]. London: G FOOT, c2017 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: <https://eu.gfoot.store/eu>

odkazu na dříve zmiňovanou „Čechovovu pušku“, radí autorům transmediálního vyprávění „*posypat puškami celý příběh pro případ, že by se mohly hodit.*“¹⁶¹ Upozorňuje, že pokud projekt vzniká za pochodu, tedy není předem od začátku až do konce strukturovaný, je žádoucí nechat si několik volných konců a únikových cest, kdyby se vyprávění ocitlo v mrtvém bodě.¹⁶² *G-foot* sice nepředstavoval únikovou cestu v tomto smyslu, jeho exponování v různých časových úsecích tvorby se ale nakonec ukázalo jako plodné pro marketingovou linii projektu.

Nelze tvrdit, že by *Gorillaz* s popsaným principem zacházeli nějak systematicky (*G-foot* je ostatně v tomto ohledu ojedinělým případem), zdá se však, že mnoho prvků v jejich světě tento potenciál má a publikum nikdy předem neodhadne, která z nastražených stop se stane součástí centrální narativní hádanky a která zůstane ležet mimo děj (jak se ukazuje například v narativu třetí fáze, která za sebou nechala několik rozpracovaných konceptů a otevřených narativních otázek).¹⁶³ Na tomto místě považuji za vhodné ještě upřesnit charakter projektu, co se týká jeho časové struktury - vyprávění *Gorillaz* je charakteristické jistou neukončeností a tudíž nemožností připravit se na všechny příchozí eventuality (zvláště v časovém horizontu dvaceti let své existence), současně ale každou fázi předchází několikaletá preprodukční a produkční příprava,¹⁶⁴ která by měla eliminovat ony mrtvé body, s nimiž se může projekt vznikající v procesu potýkat.

Pominu nyní druhý nenarativní videoklip *Lil' Dub Chefin'*, který není pro tuto část textu podstatný, a zaměřím se na hudební videa pracující s narativní linkou. Na těchto více než transmedialitu demonstrují náznaky seriálového vyprávění, které v pozdější tvorbě *Gorillaz* ještě více zesilují a expandují na jiná média.

Skladbu *Clint Eastwood* doprovází video s hororovou a zombie tematikou a nepřekvapí tedy, že se odehrává na hřbitově okolo *Kong Studios*. Budova studia

¹⁶¹ PHILLIPS, cit. 8, s. 78.

¹⁶² Tamtéž.

¹⁶³ Papersorplastics. All Unrealized, Unfinished and Unreleased Phase Three Concepts. *Reddit* [online]. San Francisco: Reddit, c2005-2019, 2016 [cit. 2019-11-01]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/53af96/all_unrealized_unfinished_and_unreleased_phase/

¹⁶⁴ Patrně zejména z „Making Of“ dokumentů - *The Making of Plastic Beach Documentary* [DVD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2010.

není v žádné scéně vidět, pozorný divák může zahlédnout pouze mřížovou bránu, která se nápadně podobá vstupu do studií, obě místa však (prohlídka studia na webu či DVD a videoklip) spojuje stejná temnělá atmosféra umocněná zataženým nebem a polámanými kamennými náhrobky v zadním plánu scény. Příběh je sám o sobě dost jednoduchý - členy *Gorillaz* napadne při vystoupení armáda zombie goril a záchránkyní se nakonec stane malá Noodle, která kromě hry na kytaru ovládá bojová umění. Současně dochází k introdukci nové postavy - rappera *Del the Ghost* (nebo *Del the Funky Homosapien*). V první kapitole této práce jsem mluvila o nadpřirozené lince vyprávění, kterou zprostředkovává bubeník Russel Hobbs, jenž dokáže povolávat duchy svých přátel - a *Del* je právě jedním z nich. V klipu účinkuje jednak jako hudebník a jednak jako antagonista, který iniciuje onen útok na kapelu. Na konci videoklipu *Del* mizí a oživené gorily s ním, ale narativní otázky, které by postihovaly jeho motivace či vztah k ostatním postavám, zůstávají nezodpovězeny. To může samo o sobě vést k očekávání kumulativního narativu a rozvedení otázek a odpovědí na ploše další produkce kapely. Mimo to se na začátku a na konci stopáže objevuje jiný prvek odkazující k seriálové estetice - jakási obdoba titulkové sekvence, která v úvodní části exponuje logo *Gorillaz* a pod ním citát z Romerova snímku *Úsvit mrtvých* (1978),¹⁶⁵ jímž je nastíněno narativní téma, a v závěru split screen s portréty a jmény všech čtyř protagonistů. V roce 2001, kdy hudební video vyšlo, se takto *Gorillaz* poprvé představili ve své kompletní audiovizuální podobě včetně jmen.

Následující videoklip začíná na místě, kde předchozí skončil. V prvním záběru *Rock the House* vidíme otevírající se bránu do studia *Kong*, za níž se v zadním plánu mezi náhrobky opět prochází skupina goril. Kamera plynulým nájezdem prochází bránou a pokračuje na kopec ke *Kong Studios*. Provádí diváka komplexem budovy, až nakonec rozrazí dveře, kde už stojí připravená kapela a hraje. Narativ pak prakticky duplikuje zápletku z *Clint Eastwood* videa - na scénu se znovu dostává *Del the Ghost* a s jinou variantou gorilí armády se snaží porazit *Gorillaz* v dost bizarní hře s terči a kulečnickovými koulemi. Situaci tentokrát zachrání Murdoc a kamera se ve zpětném chodu vrací před bránu studia. Celé dílo uzavírá logo kapely.

¹⁶⁵ *Úsvit mrtvých* [film]. George A. ROMERO. USA/Itálie: Laurel Group Inc., 1978.

Ačkoliv popsany děj bychom stěží označili za zvlášť strhující, jednalo se o poměrně zásadní krok v rámci profilování *Gorillaz* jako komplexního projektu. Těmito dvěma „seriálovými“ klipy dali tvůrci najevo, že Noodle, 2-D, Murdoc a Russel nebudou pouze epizodickými figurkami a že jejich svět možná nabízí víc, než by posluchač od hudební sestavy očekával. Vezmeme-li v potaz, že ve stejném roce byl spuštěn web a interaktivní prohlídka *Kong* studií, otevřeli si tímto *Gorillaz* cestu k transmediálnímu vyprávění už v počátcích své kariéry.

2.1.3 G-Bitez

Mezi obsahem DVD *Phase One: Celebrity Take Down* (2002) jsem jmenovala minisérii animovaných skečů *Gorillaz Bitez*. Náplní každé ze šesti asi minutových epizod je zpravidla vizuální gag založený na situacích ze společného soužití *Gorillaz* v jejich nahrávacím studiu i mimo něj. Z funkcí transmediality vymezených Andreou Phillips naplňují *G-Bitez* nejlépe třetí bod - příběh v pozadí a expozice. Tedy tu funkci, která nerozvádí centrální děj, ale zaměřuje se na vedlejší příběhy a bonusový materiál. Především pak fungují jako demonstrace vztahů mezi jednotlivými členy kapely a jako osvětlování jejich vlastních povahových rysů, což odkazuje k dalšímu bodu Phillips - charakterizaci. *G-Bitez* v první fázi opravdu odhalují jakýsi děj „mimo kameru“, například když ukazují, že 2-D, z hudebního pohledu nejakcentovanější a nejváženější postava, je v běžném životě oblíbeným terčem Murdocových a Russelových vtipů.

V zásadě ale spočívá největší přínos *G-Bitez* v tom, že daly jednotlivým protagonistům hlas. Britský časopis *Dazed* (původně *Dazed & Confused*)¹⁶⁶ přinesl už v počátku jejich kariéry poměrně obsáhlý rozhovor, v němž mohli promluvit všichni čtyři hudebníci, v animovaných skečích ale jejich projev povýšil na mluvené slovo. Russel a Murdoc mají od roku 2001 stále dabéry v osobách Remiho Kabaky Jr. a Phila Cornwella. Nelsona De Freitas, jenž propůjčoval hlas 2-Dmu (zpěv stále zajišťoval a zajišťuje Damon Albarn), vystřídal v roce 2017 Kevin Bishop a Noodle zaměstnala za dobu svého života také dvě dabérky - Haruku Kurodu a Haruku Abe.¹⁶⁷ Původní sestava zůstávala dlouho v pozadí projektu a

¹⁶⁶ *Dazed & Confused*. London: Rankin Waddell, 2001, 3(73). ISSN 0961-9704.

¹⁶⁷ *Bananaz (Full Movie) Part 3* [video]. bono22albarn. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-07].
Dostupné z:

veřejně se jejich jména a tváře ve spojení s *Gorillaz* objevily až v dokumentu *Bananaz*¹⁶⁸ v roce 2008 (do té doby figurovali pouze jako jména v titulcích kompilačního DVD). Hlas a jeho barva, tón, rychlost řeči či akcent jsou všechno významné ukazatele osobnosti a pro *Gorillaz* současně vstup do dalších mediálních platforem - do rozhlasu a televizních talk show. V souvislosti s tím nemohu nezmínit *The Apex Tapes* (2001) a *We Are The Dury* (2005), promo CD z oficiální produkce *Gorillaz*, která obsahují přibližně hodinové záznamy rozhovorů.¹⁶⁹

<https://www.youtube.com/watch?v=Yqvf5KrIT2I&list=PLuhEffJxJ42x3XeFaYh0ULkAwd4PGSoXj&index=3>

¹⁶⁸ *Bananaz* [film]. Ceri LEVY. Velká Británie: EMI Music Publishing, 2008.

¹⁶⁹ *The Apex Tapes* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2001.;
We Are The Dury [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2005.

2.2 Fáze druhá: Slowboat to Hades (2004 - 2007)

Jako katalyzátor událostí druhé fáze se obvykle označuje část fiktivního příběhu, kdy se Noodle vrátí po pauze, kterou si kapela po natočení prvního alba vzala, a objeví *Kong Studios* v troskách, zničené „obyvateli“ přilehlého hřbitova. Místo se jí podaří vyčistit, opravit a koncem roku 2004 znovuotevřít.¹⁷⁰ Obnovení je spojeno s vydáním hudebního klipu k singlu *Rockit* a rok na to vychází druhé studiové album *Demon Days*.¹⁷¹ Na něm se tvůrci víc než v předchozí fázi vyjadřují ke společenským událostem a v podstatě obracejí svůj zájem od vlastního příběhu k vnějšímu světu. Pozornost se dostává talentovým soutěžím a jim podobným televizním show s celebritami (*Rockit*, kampaň *Reject False Icons*, nedokončený film *Celebrity Harvest*), ale i o mnoho závažnějším tématům, jakými jsou válečné konflikty (*Kids With Guns*, *Dirty Harry*, *Fire Coming out of Monkey's Head*). Obrat k okolnímu dění zároveň rezonuje s tím, jak se *Gorillaz* v tomto období mediálně prezentují a jaké formy personifikace využívají, aby se k publiku dostali co možná nejbližší. Z nich zřejmě nejpozoruhodnější budou jejich živá holografická vystoupení v letech 2005 a 2006.

Celou fázi zaštiťuje DVD s názvem *Slowboat to Hades* s datem vydání v říjnu 2006. Dějově měl druhou fázi předcházet animovaný film *Celebrity Harvest*, který nebyl nikdy dokončen, ale mnoho nápadů a obrazů ke scénáři filmu se podle Casse Browna podepsalo na výsledném albu a jeho designu.¹⁷² Stejně jako předchozí kompilace nabízí *Slowboat to Hades* množství bonusového materiálu čítajícího hudební videa k šesti nahraným skladbám z aktuálního alba, šestnáct interaktivních her a další epizody série *G-Bitez*. Mimo ryze vlastní tvorbu *Gorillaz* najdeme na *Slowboat to Hades* také díl pořadu z tehdejší produkce MTV - *MTV Cribs* - ve kterém hostuje Murdoc Niccals¹⁷³ a především potom několik záznamů z živých vystoupení kapely v rámci udílení uměleckých cen.

¹⁷⁰ BROWNE, cit. 13, s. 171 - 180.

¹⁷¹ *Demon Days* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2005.

¹⁷² Gorillaz_news. Jamie talks about Gorillaz Phase Three / movie : the Gorillaz-Unofficial interview. *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/178297.html>

¹⁷³ MTV Cribs - Season 13, Ep. 1301. *MTV Cribs* [online]. New York: Viacom International, c2018, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/episodes/ppwqrd/mtv-cribs-joe-fatone-gorillaz-thomas-jones-season-13-ep-1301>

2.2.1 Kong Studios podruhé

Do webové verze hororového nahrávacího studia se i v etapě mezi oběma oficiálními *fázemi* promítaly změny s ohledem na probíhající koncerty nebo nově vydané singly. Proto se mezi fanoušky v souvislosti s *Kong Studios* občas mluví o *fázi 1.5*¹⁷⁴ nebo o *mezifázi*¹⁷⁵ (a často se liší jejich datace). Podobu poničeného a renovovaného studia nakonec ustanovila virtuální prohlídka *Kong Studios* na kompilačním DVD. Oproti webu se lišila trojrozměrnou animací a od předešlé verze ji vymezovalo především to, že tentokrát bylo možné ve spleti chodeb a místností narazit na samotné členy kapely a mluvit s nimi. Zpravidla šlo pouze o jednostrannou komunikaci ze strany tvůrce (*Outbound Communication*),¹⁷⁶ jejímž účelem bylo uvést a následně přehrát nový videoklip, přesto se jednalo o pokročilejší stupeň interakce než v minulých případech, kdy se hráč pohyboval po lokacích studia sám.

Okomentovanou prohlídku *Kong Studios* se v roce 2006 postaral Murdoc na ploše pořadu *MTV Cribs*. Jednalo se o tehdy již zaběhnutou show MTV, která od roku 2000 nechávala prostřednictvím kamer nahlédnout diváky do bytů a domů slavných osobností ze světa hudby, filmu nebo sportu. *Gorillaz* se tak jako vůbec první animovaný interpret ocitli v jedné epizodě vedle někdejšího člena chlapecké kapely NSYNC Joey Fatony a amerického fotbalisty Thomase Jonese. Z celkem půlhodinové stopáže dostali *Gorillaz* přibližně osm minut, ve kterých Murdoc představuje své spoluhráče, předvádí rekvizity a natáčecí lokace videoklipů a pomlouvá přitom ostatní aktéry pořadu. Popisovaná epizoda *MTV Cribs* přitom neopouští svůj originální koncept a pro snímání kresleného prostoru používá stejné záběrování a infografiku jako v jakémkoliv jiném dílu show. Ačkoliv přes množství kamerových rakurzů, smyček a nájezdů není zcela možné sestavit komplexní obraz prostoru *Kong Studios*, zobrazené místnosti jasně korespondují s těmi, které tehdy mohli vidět recipienti na webu *Gorillaz* nebo na DVD. S tím rozdílem, že řada předmětů se ve studiu nachází na jiných místech nebo v různém stavu opotřebení

¹⁷⁴Gorillaz Phase 1.5 Kong Studios Website Tour (2006) [video]. Windows OS. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=PLB3NT1ywjQ>

¹⁷⁵Kong Studios. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z: https://gorillaz.fandom.com/wiki/Kong_Studios

¹⁷⁶ PHILLIPS, cit. 8, s. 121.

(respektive je většina z nich rozbitá). Výsledek podtrhuje dojem, že virtuální prostor opravdu někdo obývá a s věcmi pohybuje i v čase, kdy se zrovna nenachází na obrazovkách či displejích. Participaci *Gorillaz* na *MTV Cribs* lze chápat nejenom jako další krok ve výstavbě a ustálení jejich fikčního světa a rozvoji charakterů, ale současně jako jejich oficiální přijetí do světa reálných celebrit. Vedle toho šlo samozřejmě o další možnost, jak využít televizní médium, kde se do té doby kapela objevovala ve videoklipech a příležitostně jako host diskusních pořadů.

Kreslířka Jaime Hitchcock na svém blogu výstižně shrnuje dění okolo druhé fáze: „... jejich album *Demon Days* bylo spojeno s OBROVSKÝM mediálním popraskem. *Gorillaz* byli VŠUDE: na živém vystoupení Grammy společně s *Madonnou*, v rozhovorech v rádiu a dokonce jim vyšla vlastní biografie (*Rise of the Ogre*). Zasáhli úplně každý zábavní kanál, který by vás mohl napadnout, od knih přes televizi až po internet.“¹⁷⁷ O expanzi *Gorillaz* do televize, tisku nebo na internetové platformy jsem se zmiňovala již několikrát i v předchozí kapitole, co se ale v této etapě stalo opravdu zlomovým, byl způsob, jakým začali *Gorillaz* veřejně koncertovat.

2.2.2 Živá vystoupení

Ve spojitosti s textem muzikoložky Shary Rambarran jsem ve zkratce popisovala, že animovaná část kapely se na prvních koncertech objevovala zpravidla jako projekce na plátně za živými muzikanty. S plánem na nový koncept vystoupení přišli tvůrci v roce 2005 při příležitosti plánovaného předávání cen *MTV Europe Music Awards (EMAs)* v Lisabonu, na němž *Gorillaz* obdrželi celkem pět nominací.¹⁷⁸ „Bylo by to první vystoupení, na kterém by se členové *Gorillaz* ukázali jako postavy z masa a kostí. Ne za plátnem, ne na plátně, ale přímo před očima celého světa, virtuálně odhalení živému publiku,“¹⁷⁹ objasňuje myšlenku Cass Browne v o rok později vydané publikaci *Rise of the Ogre*. Koncept spočíval ve vytvoření trojrozměrných „holografických“ figur 2-Dho, Murdoca, Russela

¹⁷⁷HITCHCOCK, Jaime. Hail Gorillaz! *Smits' Stuff!* [online]. WordPress.com, 2019, 2009 [cit. 2019]. Dostupné z: <https://smitsstuff.wordpress.com/2009/05/14/hail-gorillaz/>

¹⁷⁸Coldplay, Gorillaz Lead MTV Europe Music Awards Nominations. *MTV News* [online]. New York: Viacom International, c2018, 2005 [cit. 2019-12-04]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1510512/coldplay-gorillaz-lead-mtv-europe-music-awards-nominations/>

¹⁷⁹BROWNE, cit. 13, s. 258.

a Noodle a jejich následné promítání na transparentní fólii nataženou napříč prostorem pódia. Výsledná iluze vychází z tzv. *Pepper's Ghost* techniky, kterou ve druhé polovině devatenáctého století zpopularizoval doktor John Henry Pepper.¹⁸⁰ Na poli zábavních atrakcí se tedy nejednalo o nic nového, v rámci současného hudebního průmyslu ale *Gorillaz* do jisté míry předznamenalí řadu dalších holografických projektů, jimž vévodí japonský hudební projekt *Vocaloid* v čele s virtuální zpěvačkou Hatsune Miku.¹⁸¹ K realizaci výstupu na *EMAs* a později také na *Grammy Awards* přispěla technologie *Musion Eyeliner 3D*. Jejím fungováním v hudebních show se zabývá bakalářská práce Rastislava Bači, který *Musion Eyeliner* systém podává jako modernější verze *Pepper's Ghost* a především pak jako celosvětově využívaný videoprojekční systém s vysokým rozlišením.¹⁸²

Po tříměsíčních přípravách se tak *Gorillaz* 3. listopadu 2005 poprvé „osobně“ postavili před živé publikum a v rámci předávacího ceremoniálu odehráli skladbu *Feel Good Inc.* Ani během čtyřminutového výstupu nezapomněli tvůrci vyzdvihnout některé charakteristické rysy členů kapely, jako je 2-Dho nešikovnost, když hned při příchodu na pódium zakopne a nedokáže si pak podat mikrofon, nebo Murdocovu okázalost, která je na první pohled čitelná už jen s jeho kostýmu. K rozvoji *pozadí příběhu a expozici* jakéhosi mikro-narativu dochází potom zpětně v *Rise of The Ogre*, kde kapela popisuje svoje pocity z koncertu, vysvětluje použitou technologii a doplňuje zákulisní informace například o tom, proč jejich frontman strávil polovinu výstupu s pohledem upřeným na displej telefonu.¹⁸³

Pozornost v rámci tohoto koncertního čísla jistě vyžaduje také otázka interaktivity. Holografická čtveřice zdánlivě reaguje na diváky, opakovaně se rozhlíží po sále nebo kyne na pozdrav, přičemž publikum mává zpátky, tleská a zpívá vynechané party skladby. To by mohlo vést k jednoduchému závěru, že se jedná o oboustrannou komunikaci a tedy vzájemné ovlivňování mezi tvůrcem a recipientem. Z popsané předprodukční a produkční fáze je ale jasné, že veškerá

¹⁸⁰ STEINMEYER, Jim. *Hiding the Elephant: How Magicians Invented the Impossible and Learned to Disappear*. New York, c2003. ISBN 07-867-1401-8.

¹⁸¹ GALBRAITH, Patrick W. a Jason G. KARLIN. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. ISBN 978-0-230-29830-9.; *KARENT: The World's Largest VOCALOID Record Label* [online]. Crypton Future Media, 2019 [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: <https://karent.jp>

¹⁸² BAČA, cit. 42, s. 10.

¹⁸³ BROWNE, cit. 13, s. 259.

gesta kapely musela být navržena a vytvořena týdny před samotným koncertem a výsledná interakce je tak jen další iluzí na pódiu. S ohledem na text Andrey Phillips se ale dozvídáme, že právě takovéto zdánlivé působení přísluší třetímu a tedy nejaktivnějšímu módu interakce. Phillips říká, že vliv publika na vyprávěný příběh nemusí být vždy opravdový, stačí v divákovi vzbudit dojem opravdovosti - iluzi interakce.¹⁸⁴

Další posílení této iluze lze vidět v již zmiňovaném vystoupení na *Grammy Awards* 2006 v Los Angeles.¹⁸⁵ Odehrálo se na začátku února, tedy přibližně tři měsíce po *EMAs*, kdy kapela neměla dostatek času, aby vybudovala zcela novou show. Jsou zde proto použity části skladby a vizuálního materiálu z *Feel Good Inc.*, tentokrát ale v kombinaci s Madonniným hitem *Hang Up* a především se zpěvačkou samotnou. Madonna byla pro účely vystoupení nasnímána jako jeden z hologramů, což její postavě umožnilo pohybovat se na pódiu mezi (a dokonce za) členy kapely a interagovat s nimi. *Gorillaz* při zmíněné skladbě už dřív doplňovali rappeři z *De La Soul*, vždy se mohli pohybovat jen v orchestřišti a v předních částech pódia, byli pochopitelně dost omezeni použitou projekční technologií. Doslovný vstup do hyperrealisty se tedy podařilo uskutečnit až právě v osobě Madonny. Nutno poznamenat, že výsledný efekt byl natolik realistický, že pro mnoho diváků jej rozbila až situace, kdy se skutečná zpěvačka objevila během vystoupení na vedlejším pódiu.¹⁸⁶ Pokud se teď vrátím ke své dřívější myšlence o začlenění *Gorillaz* mezi opravdové celebrity prostřednictvím *MTV Cribs*, vidím v tomto případě opačný proces – přijetí reálné hvězdy do virtuálního světa a tedy potvrzení tohoto hyperreálného konceptu na obou stranách.

¹⁸⁴ PHILLIPS, cit. 8, s. 122.

¹⁸⁵ 48th Annual GRAMMY Awards. *The GRAMMYS* [online]. Santa Monica: National Academy of Recording Arts & Sciences, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.grammy.com/grammys/awards/48th-annual-grammy-awards>

¹⁸⁶ Gorillaz ft. Madonna - Feel Good Inc & Hung Up live at Grammy Awards 2006 [video]. Andy Kiwi. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CGoSIY2sT04&lc=UgzpDmy4xNQ4GX9krd14AaABAg>



Obrázek 4 Záběr ze společného vystoupení *Gorillaz* a Madonny na *Grammy Awards 2006*

Přes svou přelomovost a téměř dokonalé naplnění Albarnovy a Hewlettovy snahy postavit *Gorillaz* na jeviště v co možná nejrealističtější podobě,¹⁸⁷ byl systém *Musion Eyeliner* použitý pouze ve zlomku vystoupení a *Gorillaz* dál koncertují s živým ansámblem a promítacími plátny v pozadí. Důvodem je jednak nákladnost a velmi náročná příprava takovýchto hudebních čísel, jednak nedokonalost celé technologie. V jednom z rozhovorů Jamie Hewlett popisuje, s jakými omezeními se při realizaci setkávali: „*V momentě, kdy začala hrát basová kytara, fólie se rozkmitala a hologramy zmizely. Takže to byl nejtišší koncert, jaký jsme kdy odehráli.*“¹⁸⁸ Technologie podle něj není zatím na tak vysoké úrovni, aby se kvůli ní nemusela upozadovat hudba, o kterou jde na koncertech především.¹⁸⁹ Jeho slova dokládá skutečnost, že od roku 2006 se *Gorillaz* o podobnou realizaci nepokusili a jejich pozornost se více obrátila směrem k internetu a sociálním sítím, jak ukazují následující kapitoly.

¹⁸⁷ Damon Albarn and Jamie Hewlett - In conversation with GORILLAZ [video]. Gorillaz North America. *Youtube.com*, 2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iJaaos7itzs>

¹⁸⁸ *Tamtéž.*

¹⁸⁹ *Tamtéž.*

S další alternativou živých vystoupení přišli *Gorillaz* při předávání internetových cen *Webby Awards* 2006.¹⁹⁰ Namísto složitých digitálních technologií se tentokrát Murdoc a 2-D dostavili na předávací ceremoniál v podobě loutek. První opravdu hmotná forma jim bohužel nedovolovala plynulý pohyb po otevřeném jevišti, jelikož se jednalo o spodem vedené loutky, s konstrukcí podobnou populárním *muppetům* ze *Sesame Street*.¹⁹¹ Diváci tak viděli dva členy *Gorillaz* pouze od pasu nahoru. Na realističnosti jim naopak dodávala životní velikost, hlasy a živý pohyb. Překvapivě ale ani tyto postavy nebyly schopné stoprocentní interakce v aktuálním čase a prostoru, jelikož, jak během interview Murdoc přiznal, jeho hlas byl nahrán jeho osobním dabérem o několik týdnů dřív.¹⁹²



Obrázek 5 Loutková verze 2-Dho a Murdoca na udílení cen *Webby Awards* 2006

Stejná loutka baskytaristy *Gorillaz* z dílny společností *Unit 10*¹⁹³ se objevila už dříve ve vysílání britské mobilní televize *3 Mobile*.¹⁹⁴ Konkrétně v prosinci 2005, kdy Murdoc v rámci reklamní kampaně přednesl z displejů svou vlastní verzi královnina vánočního projevu. Pomínu nyní reakce britské veřejnosti na parodii

¹⁹⁰ The Webby Awards - 10th Annual Gala Event [video]. The Webby Awards. *YouTube.com*, 2006 [cit. 2019-11-24]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GyQ5ny2Ua4Y>

¹⁹¹ *Sesame Street* (TV Series 1969-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. *IMDb.com*, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0063951/>

¹⁹² *Gorillaz - 2D & Murdoc In New York* (HD) [video]. *NoodleVEVO. YouTube.com*, 2011 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=k8o5KHRVfD0>

¹⁹³ Sueworld. *Gorillaz puppets. DeviantArt* [online]. Los Angeles: *Wix.com*, 2000 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/sueworld/art/Gorillaz-puppets-169002538>

¹⁹⁴ *Three* [online]. *Hutchison 3G UK*, c2002-2019 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <http://www.three.co.uk/>

sváteční tradice (během které Murdoc pochmurně sdělil, že soudě podle nové hudby Jamese Blunta a Westlife je lidstvo zase o krok blíž k apokalypse a následně se pokusil promovat vlastní album *Hail Satan*¹⁹⁵) a upozorním na skutečnost, že se *Gorillaz* v rámci tohoto projektu přesunuli z tradičního televizního média na jiné typy obrazovek, což plynule přešlo v jejich aktivity na sociálních sítích a mobilních telefonech.

2.2.3 YouTube a Facebook

Byly to právě sociální sítě, díky kterým zůstaly záznamy z výše jmenovaných událostí uchované, veřejně dostupné a dodnes sledované.¹⁹⁶ Andrea Phillips ve svém průvodci mimo schopnost archivovat materiál vyzdvihuje jako největší benefit sociálních médií možnost sdílení a především pak sdílení mezi recipienty navzájem.¹⁹⁷ Potenciální tvůrce transmediálních projektů upozorňuje, že pokud nedají svému publiku možnost sdílet odkazy pomocí několika jednoduchých kliknutí skrz Facebook, Twitter, Google+ anebo Tumblr, přichází o obrovskou šanci, jak dál šířit svou práci.¹⁹⁸

Gorillaz se svou šancí rozhodli využít koncem roku 2005, kdy začali spravovat vlastní kanál na YouTube.¹⁹⁹ Pokud se ale na stránku podíváme pozorněji, zjistíme, že první nahraná videa na kanále pochází z roku 2010 - není tedy zcela jasné, zda tvůrci začali aktivně používat YouTube až pět let po registraci nebo zda byla předchozí videa smazána. Převážnou většinu videí z této doby tvoří videoklipy a tzv. *animatics*.²⁰⁰ Následují záznamy z živých koncertů a různé remixy skladeb, jejichž jedinou vizuální složku představuje obrázek z obalu alba. Až v souvislosti se čtvrtou a pátou příběhovou *fází* se objevují videa spojená

¹⁹⁵ Murdoc's Alternative Queen's Speech (Subtitulado) [video]. Essex Dog. *YouTube.com*, 2006 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=omp1OROMPpHY>

¹⁹⁶ Záznam z portugalských *MTV EMAs* má na oficiálním kanálu *Gorillaz* na *YouTube* k dnešnímu dni přes devět milionů zhlédnutí. Pod videem se pravidelně objevují nové komentáře. - Gorillaz - Feel Good Inc. (Live At The MTV EMA's) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BdAXIj5QViw>

¹⁹⁷ PHILLIPS, cit. 8, s. 192.

¹⁹⁸ *Tamtéž*.

¹⁹⁹ Gorillaz - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/gorillaz/about>

²⁰⁰ *Animatic* je název pro testovací audiovizuální materiál, který vzniká před samotnou produkcí klipu nebo animovaného filmu (jakási mezifáze mezi storyboardem a finálním videem)

s mimohudební částí vyprávění a reklamní materiál (upoutávky na nadcházející turné nebo spoty propagující produkty, s nimiž *Gorillaz* navázali spoluprací).

V rámci druhé fáze byla v roce 2007 založena ještě oficiální stránka *Gorillaz* na Facebooku.²⁰¹ Také zde se první příspěvky a aktivity objevují až s vydáním alba *Plastic Beach*, tedy od roku 2010. V této podkapitole stránku zmiňuji převážně z důvodu časového zařazení a zároveň bych zde ráda nastínila její význam pro rozvoj fiktivního světa kapely. Andrea Phillips, pokud mluví o participaci Facebooku na transmediálním projektu, referuje především o osobních profilech, jejichž cílem je prohlubovat informace o konkrétní postavě a umožnit jí přímou interakci s publikem.²⁰² Žádný ze čtyř kreslených hudebníků z *Gorillaz* ale individuální profil nevlastní (alespoň ne oficiální) a veškeré dění v kapele je tak komunikováno skrz tuto stránku. Tu spravuje blíže nespecifikovaný admin, jehož příspěvky mají zpravidla obecně-informační charakter - podávají zprávy o aktuálních turné, o vydaných singlech a produktech spolupráce. Vždy jsou uveřejňovány „třetí“ osobou (případně osobami),²⁰³ tedy není pod nimi podepsán nikdo z animované čtveřice. Přesto se nedá říci, že by osobnosti *Gorillaz* nerozvíjela, protože mezi příspěvky se objevují i personalizované playlisty jednotlivých členů, doporučení na jejich oblíbené filmy a především pak odkazy na segmenty transmediálních paratextů. S přibývajícimi možnostmi platformy se u dalších fázích setkáme také s chatem nebo streamováním prostřednictvím facebookové stránky.

2.2.4 G-Bitez

Ze série krátkých animovaných skečů na DVD *Slowboat to Hades* se tentokrát zaměřím pouze na epizodu s názvem *Talent Quest*. Jako jediná z celé série *Gorillaz Bitez* totiž neměla charakter „pouhého“ gagu, ale sloužila jako promo video projektu, který dovoľoval divákům doposud největší míru angažovanosti ve tvorbě kapely. *Search for a Star (S4AS)* bylo v podstatě odezvou *Gorillaz*

²⁰¹ Gorillaz - Hlavní stránka. Facebook [online]. Menlo Park: Facebook, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Gorillaz/>

²⁰² PHILLIPS, cit. 8, s. 189.

²⁰³ Zde připomínám svou dřívější definici významu „*Gorillaz*“ jako kolektivního projektu sdružujícího jak animované, tak skutečné umělce.

na populární britské pořady typu *The X Factor* (vysílaný od roku 2004)²⁰⁴ a *Britain's Got Talent* (od roku 2007).²⁰⁵ V průběhu práce jsem opakovaně mluvila o kritickém vztahu *Gorillaz* k showbusinessu a kultu celebrit. Se zvlášť viditelnou averzí se Damon Albarn vyjadřuje právě k *X Factoru*. V rozhovorech o show hovořil jako o „odpadu kultury“²⁰⁶ a ve stejném duchu vyzýval diváky k bojkotování a zničení celého konceptu.²⁰⁷ Podle jeho názoru vytvářejí pěvecké soutěžní pořady hudbu, která je spíš formou konzumerismu než niterným uměleckým vyznáním, které v ní jako hudebník sám Albarn vidí.²⁰⁸ „*Je to dost depresivní, myslím, že je to vlastně taková postupná forma zániku,*“ dodává v záznamu rozhovoru z dánského *Roskilde Festival*.²⁰⁹

Po těchto tvrzeních se může realizace vlastní verze „lovu talentů“ jevit trochu paradoxně, je ale třeba přihlédnout ke genezi celé kapely a k jejímu všeobecně satirickému přístupu ke světu kolem. Zároveň z uvedených rozhovorů nevyplývá, že by Albarn brojil proti projektům hledajícím nadané lidi obecně, pouze proti konceptu, jaký vystavěli britští televizní producenti. *Search for a Star* se snad i z toho důvodu prezentovalo jako první talentová soutěž soustředěná výhradně na internet („*online-only talent competition*“)²¹⁰ a neomezovala se pouze na zpěváky a zpěvačky. Cítila na (zejména) amatérské tvůrce ze všech oblastí umění a příspěvkem mohlo být prakticky cokoli - od animace, přes hudební dílo až po filmový klip nebo kresbu. Vítěz získal možnost spolupráce s *Gorillaz* a forma této spolupráce se měla odvíjet od povahy zaslaného díla. Součástí odměny byl rovněž vlastní pokoj v *Kong Studios* – tedy prostor na oficiálních stránkách kapely, kde měl výherce možnost distribuovat svou další tvorbu²¹¹ a zároveň tak určovat alespoň

²⁰⁴ *The X Factor* (TV Series 2004-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0423776/>

²⁰⁵ *Britain's Got Talent* (TV Series 2007-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1034201/>

²⁰⁶ Ban X factor says Damon Albarn [video]. *whatsnextgorillaz2. YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Z93tyK3bjgk>

²⁰⁷ *Tamtěž.*; Damon Albarn & Jamie Hewlett (Gorillaz) on Jonathan Ross PART 3 of 3 [video], cit. 92.

²⁰⁸ Damon Albarn & Jamie Hewlett (Gorillaz) on Jonathan Ross PART 3 of 3 [video], cit. 92.

²⁰⁹ Ban X factor says Damon Albarn [video], cit. 206.

²¹⁰ CGTalk: Gorillaz - Search for a star contest! *CGSociety* [online]. Shakuro, c2018 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://forums.cgsociety.org/t/gorillaz-search-for-a-star-contest/808447>

²¹¹ *Gorillaz_news: Gorillaz launch 'Search For A Star competition' on Gorillaz.com and in NME. Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20110719050755/http://gorillaz-news.livejournal.com/6114.html>

zlomek podoby studií. „*Doufáme, že tak vznikne příležitost pro opravdové nové talenty a soutěž poskytne otevřené fórum pro lidi, kteří by jinak neměli prostředky svou práci vystavit,*“²¹² informoval oficiální text k *Search for a Star*.

Při dohledávání výsledků opět narážíme na omezenou časovou dostupnost. Odkaz z konce roku 2004 a počátku 2005, kdy soutěž probíhala, není nadále aktivní a informace je tak možné získat jen ze sekundárních zdrojů, případně přímo z datových nosičů *Gorillaz*.

Výsledky spoluprací se totiž objevily s vydáním singlu *El Mañana / Kids With Guns*, v rámci kterého se hned tři výherci podíleli na produkci hudebního i vizuálního materiálu.²¹³ Co se týká vlastního prostoru na webu *Gorillaz*, dnes už přes proběhlé změny nelze ověřit, zda něco podobného vzniklo a tedy ani určit, jak moc se mohli vítězní umělci podílet na utváření *Kong Studios*.

2.2.5. Hudební videa

V úvodu kapitoly jsem zmínila nerealizovaný film *Celebrity Harvest*, který měl podle původních plánů nastolit narativní linii a atmosféru celé druhé fáze příběhu. S hudebním projektem měl být snímek dokonce natolik propojený, že druhé studiové album by představovalo filmový soundtrack.²¹⁴ Jamie Hewlett se v počátečních fázích o filmu vyjádřil jako o „*velmi temném, pravděpodobně s kanibaly a zombies,*“²¹⁵ což ve výsledku možná přispělo k jeho odvolání. *Celebrity Harvest* měl totiž vznikat pod záštitou amerického studia *DreamWorks*, pro které byl, Hewlettovými slovy, film temný až příliš.²¹⁶ S *Gorillaz* se nedokázali dohodnout na jednotném konceptu a rozběhnutý projekt byl krátce nato zrušen.²¹⁷

²¹² CGTalk: Gorillaz - Search for a star contest! *CGSociety* [online], cit. 210.

²¹³ Gorillaz_news. Exclusive: S4AS winner speaks to G-U; sketches for forthcoming Gorillaz single inner art (UPDATE). *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/127119.html>

²¹⁴ Gorillaz - Celebrity Harvest. *The Lost Media Wiki* [online]. Canberra, 2012 [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: [https://lostmediawiki.com/Gorillaz_-_Celebrity_Harvest_\(lost_production_material_of_unfinished_animated_film_early_2000s\)](https://lostmediawiki.com/Gorillaz_-_Celebrity_Harvest_(lost_production_material_of_unfinished_animated_film_early_2000s))

²¹⁵ Gorillaz Bust A Move On New Album, Movie. *Billboard* [online]. New York: Billboard-Hollywood Media Group, c2019, 2002 [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.billboard.com/articles/news/76671/gorillaz-bust-a-move-on-new-album-movie>

²¹⁶ Gorillaz_news. Jamie talks about Gorillaz Phase Three / movie : the Gorillaz-Unofficial interview. *LiveJournal* [online], cit. 172.

²¹⁷ *Tamtěž.*; BROWNE, cit. 13, s. 143.

Podrobnosti ze scénáře a doprovodné kresby se k fanouškům dostaly skrze rozhovory a prostřednictvím mnohokrát vzpomínané biografie *Rise of the Ogre*, kde je událost zakomponovaná do fiktivního příběhu kapely. Murdoc vysvětluje, jak si se zbytkem kapely v polovině roku 2002 pronajali hotelový pokoj v Los Angeles, kde tou dobou měli koncertní turné: „*Vyřídíme ten scénář během dvou dnů! Viděli jsme kupu filmů. Víme, co se nám líbí, tak proč si ten film nenapsat sami?*“²¹⁸ Výsledná idea byla do velké míry inspirovaná právě Murdocovou osobou, jak ji vidí ostatní členové kapely (doslova „*bullying egomaniac bass-player*“),²¹⁹ a zakládala se na premise světa šířeného morem, který postihuje všechny, jejichž „*ego přerostlo jejich talent.*“²²⁰ „*Jedinou cestou, jak se vyhnout tomuto osudu by bylo probudit se z vlastní zanedbnosti, ze svého přerostlého sebemínění a uvědomit si, že tvůj talent, jakkoliv velký, tě neopravňuje chovat se nepřetržitě jako idiot,*“²²¹ – doplňuje Russel a poměrně přesně tím vystihuje již několikrát jmenovanou ofenzivu *Gorillaz* proti celebritám. Ve fiktivní linii končí psaní scénáře tím, že kapela s postupným rozvíjením nápadu přichází na další a další trhliny v zápletky a snaží se vymyslet nová témata, což vyústí ve vyhrocenou hádku a Murdocův odchod z *Gorillaz*.²²² Na základě výše popsané neshody se studiem *DreamWorks* lze vidět v obou situacích jistou paralelu, jakousi modifikaci skutečné situace do virtuálního vyprávění.

Reflexe zvráceného světa egocentrických celebrit, kterých je třeba se zbavit, nicméně zůstala zachována ve skladbě a videoklipu k singlu *Rockit* a s ní spojenou kampaní *Reject False Icons*.²²³ Na ploše klipu nelze hovořit o rozvoji zápletky, podle Allanova dělení by se jednalo spíše o nenarativní video, v němž jednotlivé obrazy na sebe navazují více v intencích myšlenek, dojmů a pocitů než aby předkládaly souvislý příběh.²²⁴ Tvrzení svým způsobem dokládá Jamie Hewlett, který sdělil, že *Rockit* si z plánovaného filmu vzal především temnou atmosféru.²²⁵ Bez mála čtyřminutová sekvence, v níž *Gorillaz* procházejí zpustlou krajinou

²¹⁸ BROWNE, cit. 13, s. 139.

²¹⁹ Tamtéž, s. 141.

²²⁰ Tamtéž.

²²¹ Tamtéž.

²²² Tamtéž, s. 143.

²²³ Rockit. *Gorillaz: Song by Song* [online]. Menlo Park: Blogger, 1999, 2017 [cit. 2019-10-25].

Dostupné z: <https://gorillazsongbysong.blogspot.com/2017/06/rockit.html>

²²⁴ ALLAN, cit. 6, s. 303.

²²⁵ Rockit. *Gorillaz: Song by Song* [online], cit. 223.

a míjejí přitom zombie hlavy celebrit, je plná vizuálních odkazů na tehdejší popkulturu a frází typu „*lobotomy pop*“ nebo „*bla bla bla*“ vyjadřujících bezduchost hudebních textů. Několikrát během stopáže se objevuje prostřih nebo prolnutí se záběrem sochy démona *Pazuzu*, který se v tvorbě *Gorillaz* od tohoto momentu opakovaně vyskytuje.²²⁶ V závěru videoklipu ustane obraz právě na soše démona, jehož siluetu překrývá nápis *Reject False Icons*.

Tato tři slova se mezi fanoušky dočkala překvapivě velké odezvy – po online vydání klipu (2004) se ve všemožných obměnách a s různým vizuálním doprovodem začala objevovat na internetových stránkách i venku v ulicích. Mezi jinými se heslo dostalo na vývěsní štít obchodu *Pictures on Walls* na londýnské *Charing Cross Road*.²²⁷ *Gorillaz* situaci zaregistrovali skrz oficiální fanweb *fans.gorillaz.com*²²⁸ a v reakci na poptávku zde zřídili možnost ukládat a sdílet fotky fanouškovských počínů. Šíření hesla podpořili navíc vydáním limitované edice *Reject False Icons* nálepek.²²⁹

Podobně jako v dříve popsaném případě značky oblečení *G-foot*, můžeme v *Reject False Icons* vidět zhmotnění původně virtuálního konceptu, které tentokrát navíc vzešlo z iniciativy samotných fanoušků. Na této transformaci lze jednak demonstrovat rostoucí význam internetu a sdílení pro další tvorbu *Gorillaz* a jednak posoudit způsob, jakým byl tvůrčí tým kolem kapely schopen komunikovat a reflektovat požadavky publika. Jak připomíná Andrea Phillips,²³⁰ komunikace a porozumění vlastním divákům by samozřejmě měly tvořit základní předpoklady pro dobře fungující transmediální vyprávění. Dodává, že publikum jediného projektu se může skládat z několika rozdílných komunit, z nichž každá má vlastní subkulturu a jen namátkou jmenuje několik z nich – hráči, cinefilové, divadelní nadšenci nebo luštitelé hádanek.²³¹ Mluvíme-li přímo o *Gorillaz*, nelze primárně vynechat hudební fanoušky a také zájemce o výtvarné umění a komiks, které kapela získává svým vizuálním provedením. Že jsou si *Gorillaz* této tvůrčí složky publika

²²⁶ Naposledy v rámci páté fáze jako graffiti ve videoklipu *Humility* coby možná odpověď na kampaň *Reject False Icons* – graffiti hlásá heslo „*Choose Pazuzu*“

²²⁷ BROWNE, cit. 13, s. 210.

²²⁸ Oficiální fanweb *Fans.gorillaz.com* už dnes není dostupný.

²²⁹ BROWNE, cit. 13, s. 211.

²³⁰ PHILLIPS, cit. 8, s. 149.

²³¹ Tamtéž, s. 150.

a jejího potenciálu vědomi, ukazují do jisté míry projekty jako *Search for a Star* nebo právě *Reject False Icons*, v němž se část recipientů postarala kapele o jistou formu guerilla marketingu.²³²

Z hudebních videí na desce *Demon Days* zmíním nyní hlavně pro úplnost *Dare* a *Dirty Harry*. Oba videoklipy jsou sice plnohodnotnou součástí fikčního světa a lze je označit za narativní, žádným výrazným způsobem se ale nepodílejí na posunu vyprávění. Děj videoklipu *Dare* se odehrává v pokoji Noodle, který byl několikrát exponován jako součást *Kong Studios*, a zároveň odhaluje jeho skrytou část, jakousi počítačovou místnost obestavenou kolem dokola blikajícími přístroji a kabeley, které napájí uprostřed zasazenou lidskou hlavu britského zpěváka Shauna Rydera. Nabízí se teď možná spojitost s klipem *Rockit*, estetika a nálada klipu ale tématu „záhuby celebrit“ nijak nenapovídá a podle vyjádření tvůrců se jednalo spíše o další postup, jakým zakomponovat reálného spolupracovníka do fikčního světa.²³³

Spojení animovaných a živých hudebníků se posluchači dočkali také v hudebním videu ke skladbě *Dirty Harry*. To výjimečně nevznikalo v prostorách essexského nahrávacího studia a *Gorillaz* se kvůli natáčení vydali do pouštní oblasti v Namibii. Slovy kresleného bubeníka Russela je *Dirty Harry* proti-válečná (nebo pro-mírová) skladba,²³⁴ přesto měla kapela s její distribucí značné potíže. „*Původně byla volbou kapely pro první vydaný singl, jenže nahrávky s pistolemi na každé stránce textu americká rádia a pracovníky nahrávacích společností poněkud znervózněla,*“²³⁵ doplňuje Cass Browne s tím, že *Gorillaz* nakonec museli ke klipu zvolit nový přístup, který by tolik nepobuřoval.²³⁶

Videoklipy, které chci v intencích transmediálního vyprávění kapely zmínit především, jsou ty ke skladbám *Feel Good Inc.* a *El Mañana*. Oba se po vzoru *Dirty Harryho* vymanily z prostředí studia *Kong* a expandovaly do blíže nespecifikovaného velkoměsta. Úvodní scéna ve *Feel Good Inc.* vede diváka

²³² Guerilla marketing je název pro marketingovou strategii, která nevyužívá tradiční média nebo je zapojuje nekonvenčním způsobem. Výsledkem by měla být kreativní, šokující nebo kontroverzní reklama (často koncipovaná tak, aby zapadala do městské scenerie), jejímž základním požadavkem je nízkorozpočtovost.

²³³ BROWNE, cit. 13, s. 228.

²³⁴ Tamtéž, s. 244.

²³⁵ Tamtéž.

²³⁶ Tamtéž.

do úzké temné věže tyčící se vysoko v mracích nad městem. V její horní části jsou „uvěznění“ 2-D, Russel a Murdoc uprostřed nekonečného bizarního večírku. V další zcela kontrastní scéně se objevuje Noodle plující po modrém nebi na malém létajícím ostrůvku země poháněném větrným mlýnem. „*Hlavní myšlenka za videem je poměrně jednoduchá. Šlo o vyjádření toho, že Gorillaz zůstali uzamčeni ve světě hédonismu. Každý jsme na to reagovali jinak, ale je to pouze Noodle, která se skrz svou upřímnou nevinnost dokázala osvobodit z tohoto kruhu dekadence,*“²³⁷ vysvětluje bubeník Russel. V rozhovoru pro *Rise of the Ogre* je totiž video zasazeno do kontextu fiktivního příběhu, konkrétně do doby mezi první a druhou *fází*. Virtuální kapela odhaluje okolnosti své pauzy mezi oběma úseky, přiznává dočasný rozpad a opojení slávou, čímž prakticky ustanovuje tematický celek světa celebrit, jenž provází celou druhou *fází*, a demonstruje důsledky showbusinessové mašinérie sama na sobě.

Z pohledu kontinuity vyprávění se stává klíčovým až outro videa, v němž už nehraje hudba a pozornost posluchače je tak i auditivně přeměřována na dvě helikoptéry, které se po zatažené obloze přibližují k Noodlinu létajícímu ostrovu.²³⁸ Záběr téměř z poloviny zakryje mohutný černý mrak a video tak končí poměrně znepokojivým cliffhangerem a otázkou, co se bude dít dál.

Odpověď se publiku dostala téměř až o celý rok později, jelikož videoklip ke skladbě *El Mañana* se na obrazovkách ukázal v březnu roku 2006 jako poslední z celého alba.²³⁹ Zatímco první video sledovalo spíš osud 2-Dho a jeho dvou mužských spoluhráčů, v tomto případě byla expozice vystavěna kolem Noodle. Děj videoklipu se částečně překrývá s *Feel Good Inc.*, takže máme možnost vidět její poklidnou plavbu po nebi, kterou vzápětí přeruší střelba ze dvou černých helikoptér, jež se zjevně snaží zničit ostrov i s Noodle. Ačkoliv se asi ve třetí minutě videa objevuje záběr z kabiny vrtulníku, identita útočníků odhalena není, což vzbuzuje další narativní otázky. Ve výsledku je ostrov sestřelen a v posledních záběrech jej vidíme padat do propasti, kam ho následují bomby shozené z vrtulníků.

²³⁷BROWNE, cit. 13, s. 214.

²³⁸ V obrazu ostrova plujícího vzduchem přiznává Jamie Hewlett inspiraci *Zámek v oblacích* režiséra a animátora Hayaa Miyazakiho. – *Tamtéž*.

²³⁹ *Tamtéž*, s. 275; 281.



Obrázek 6 Noodle ve videoklipu ke skladbě *El Mañana* (*Demon Days*, 2005)

2.2.6 Rise of the Ogre a reflexe transmediality

Víc než půl roku zůstával osud kytaristky *Gorillaz* předmětem spekulací a konspiračních teorií,²⁴⁰ než k němu fanoušci dostali oficiální vyjádření ze strany tvůrců. V říjnu roku 2006 vyšla totiž biografie *Rise of the Ogre*, která zachycovala a objasňovala události od založení kapely až po zmizení Noodle. Kniha se zde svým způsobem projevila jako zvláštní typ orientujícího paratextu, který nelze zcela ztotožnit s Mittellovou definicí v *Complex TV*. Podle Mittella představuje orientující paratext doplňující materiál, který sídlí mimo diegetický svět příběhu a nabízí pohled, který divákům pomáhá objasnit narativ zvenčí.²⁴¹ Na fiktivní biografii *Rise of the Ogre* lze tuto definici aplikovat pouze z poloviny – kniha sice doplňuje, vysvětluje a konstituuje celou řadu souvislostí v příběhu, zároveň ale pořád zůstává součástí diegetického světa *Gorillaz*. Současně ji nelze stoprocentně pojmout ani jako diegetickou extenzi, kterou je například *Tajný deník Laury Palmerové* pro *Twin Peaks*. Lauřin deník představuje objekt, s nímž se pracuje přímo v rámci příběhu a který se následně objeví v reálném světě,²⁴² kniha *Rise of the Ogre* ale takto explicitně uvedena v příběhu kapely nikdy nebyla a obecně je jako biografické interview mnohem více orientována na nediegetický svět.

Text sepsaný Cassem Brownem tak vytváří jakousi mezirovinu mezi narativem předloženým ve videoklipu a „naší“ realitou, respektive nastoluje dvě úrovně fikce. *Gorillaz* na stránkách knihy popisují videoklipy jako zjevný filmový

²⁴⁰ V *Rise of the Ogre* se objevuje citace z *Wikipedie*, která definuje rozdíly v modelech helikoptér z obou videoklipů a dochází k tomu, že nešlo o identické stroje, na základě čehož jsou rozváděny další teorie. - BROWNE, cit. 13, s. 278.

²⁴¹ MITTELL, cit. 9, s. 261.

²⁴² Tamtéž, s. 298.

konstrukt, odhalují natáčecí postupy a zákulisní detaily – informace o tom všem nám ale stále podávají čtyři virtuální postavičky. Mimo diegetický svět tak skutečně stojí pouze některé rozhovory s živou částí kapely, i v těch mají ale Albarn s Hewlitem tendence mluvit o 2-D, Noodle, Russelovi a Murdocovi jako o svých spolupracovnících. Výsledný efekt takto rozvrstveného fikčního světa vidím v posílení autenticity „druhé úrovně.“²⁴³ Gorillaz se díky tomu mohou stát více uvěřitelnou hudební skupinou, která řeší a dělá naprosto stejné věci jako jejich skuteční kolegové (navíc v reálním čase) a posílit tím transmediální zážitek publika.²⁴⁴ Vizuál protagonistů v tomto případě působí jako atraktivní, zároveň ale zcizující prvek, který konstantně narušuje iluzi opravdovosti. S tím se Gorillaz vypořádávají tak, že se svou kreslenou podstatou nijak netají a často boří čtvrtou stěnu výroky typu: „*I’m a cartoon, mate. (...) I don’t even have fingerprints.*“²⁴⁵ nebo „*Everything had been pretty two-dimensional in our lives up until now.*“²⁴⁶ S podobným metafikčním přístupem se lze setkat také v rámci televizního vyprávění. Autorky textu *Narrative Strategies in Television Series*²⁴⁷ rozvádějí termín metafikce na příkladu epizody *Normal Again* z šesté řady *Buffy the Vampire Slayer*, v níž hlavní hrdinka vlivem zranění nabývá dojmu, že se celá její realita odehrává pouze v její mysli: „... celá existence ‚univerza‘ seriálu se všemi upíry, démony a přemožiteli je najednou zpochybněna. Uvědomění si toho, že všechno v Buffyině světě je jen výplodem něčí představivosti, navíc podporuje divácké vědomí, že tomu tak skutečně je: že jde o výsledek představy skupiny hollywoodských scenáristů a producentů.“²⁴⁸

Následující odstavce nabízí krátké ohlédnutí za předchozími dvěma fázemi, v němž bych ráda poukázala na postupné změny na poli využívaných mediálních platforem a také na změny ve způsobu vyprávění, které připravily půdu pro fázi tři.

²⁴³ Za předpokladu, že první úroveň fikce představují videoklipy a narativ v nich zobrazený, na druhé úrovni jsou pak texty a materiály reflektující fiktivnost uvnitř klipů.

²⁴⁴ Transmediální zážitek je termín, se kterým operuje Andrea Phillips na stránkách *A Creator’s Guide to Transmedia* a používá ho prakticky pro jakoukoliv transmediální zkušenost, obvykle ve spojení s různou mírou intenzity zaangažování a vtažení do děje.

²⁴⁵ BROWNE, cit. 13, s. 292.

²⁴⁶ Tamtéž, s. 130.

²⁴⁷ ALLRATH, Gaby a Marion GYMNIICH, ed. *Narrative Strategies in Television Series*. New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2005. ISBN 9780230501003.

²⁴⁸ Tamtéž, s. 37 – 38.

Posun narace demonstrují zejména videoklipy, které jednak přesouvají své hlavní působiště na internet a jednak začínají využívat odlišnou formu seriality.

První období existence *Gorillaz* (1998- 2003) můžeme zjednodušeně vidět jako dobu konstituce celého projektu. Divák byl prostřednictvím hudby a hudebních videí seznámen se členy kapely, jejich myšlenkami a prostředím, ze kterého pocházejí. Druhá fáze pak všechny tyto aspekty prohloubila a především otestovala možnosti jejich fungování na dalších komunikačních kanálech. Jako jeden z největších přínosů fáze dvě hodnotím experimenty s formou kapely. Právě v tomto období se *Gorillaz* poprvé (a v některých případech naposledy) objevili jako zpívající hologramy, jako kreslení hosté v televizní reality show nebo jako loutky na živém předávání cen. Některé z těchto forem umožnily virtuální čtveřici přiblížit se publiku na úrovni komunikace a některé dokonce fyzicky.

Obecně začala tvorba *Gorillaz* více směřovat z televize a tisku do online prostředí (Facebook, YouTube), což byla podle Mathiase B. Korsgaard tendence mnoha hudebních videí té doby: „*V posledních desíti až patnácti letech se videoklip stále víc stává online fenoménem.*“²⁴⁹ Ve stejném duchu hovoří Korsgaard o postupném vymizení hudebních videí z programu MTV a dalších hudebních TV kanálů a vysvětluje, jak tento digitální přechod znovu-posílil postavení klipu v mediálním světě. „*Částečně jde o jeho vysokou vhodnost [hudebního videa] pro digitální produkci, distribuci a konzumaci. Zčásti také o stručnost hudebních videí, která z nich činí ideální materiál pro distribuci skrze streamovací služby jako je YouTube.*“²⁵⁰

Význam internetu se pochopitelně projevil také na možnostech vyprávění a recepcce příběhu kapely. Za samostatný fenomén lze v tomto ohledu považovat fanouškovské komunity, které skrz diskuzní fóra, fan encyklopedie a různé weby mohly začít sdílet své vlastní postřehy a teorie a posílit tak to, co Jason Mittell nazývá kolektivní inteligencí. „*Všudypřítomnost internetu umožnila fanouškům uplatnit kolektivní inteligenci při získávání informací, při interpretacích a diskuzích o komplexních narativech, které nabádají diváky k aktivní participaci (...).*“²⁵¹

²⁴⁹ KORSGAARD, cit. 36, s. 173.

²⁵⁰ Tamtéž, s. 174.

²⁵¹ MITTELL, cit. 9, s. 35.

Online komunity v podstatě přebraly funkci, kterou do konce roku 2006 plnila biografie *Rise of the Ogre*. Jelikož od té doby podobné souborné dílo z oficiálních zdrojů nevzešlo, kontextualizace, mnoho interpretací a především potom archivace transmediálního materiálu zůstala v rukou fanoušků. V úvodní části druhé kapitoly jsem zmiňovala problematiku pomíjivosti transmediálních paratextů, která na jednu stranu dává projektu jistou auru exkluzivity a jedinečného zážitku, na druhou stranu ale zabraňuje kompletní rekonstrukci díla. Převážná většina segmentů (paratextů) vyprávění *Gorillaz* je po naplnění svého záměru nenávratně vymazána anebo přepsána segmentem novým (ať už mluvíme o oficiálním webu a většině jemu přidružených odkazech anebo o mobilních aplikacích). *Gorillaz Wiki*²⁵² nebo například YouTube kanály *Gorillaz Raritez*²⁵³ či *Gorillaz Espresso*²⁵⁴ se tak mnohdy stávají vzácnou spojnici s jinak uplynulými *fázemi*.

Mittell svým výše uvedeným textem míří samozřejmě na televizi a televizní seriály, předpokládám ale, že z dosud popsaných klipů je (v metodologické části akcentovaná) paralela mezi seriálovým vyprávěním a videoklipy *Gorillaz* zřejmá. Na ploše klipů *Feel Good Inc.* a *El Mañana* lze vysledovat daleko větší akcent na kontinuální příběh, než tomu bylo například u *Clint Eastwood* a *Rock the House* z prvního alba. Tyto dva mezi sebou propojovalo prakticky jen prostředí a postavy, charakter videí byl spíše epizodický. *Feel Good Inc.* oproti tomu nastolil poměrně podstatnou narativní otázku (potenciální útok na Noodle a její ostrov), která se rozvinula až na ploše hudebního videa k *El Mañana* (zničení a pád ostrova) a otevřela prostor pro další vývoj příběhu.

Neklipové paratexty první a druhé *fáze* měly více charakter eventů s potlačenou kauzalitou – koncerty, kampaň *Reject False Icons* nebo *Search for a Star*. Kauzální vztahy doplnila až a posteriori kniha *Rise of the Ogre* a kompilační DVD *Slowboat to Hades* ke konci druhé *fáze*. K posílení narativní linie koncem *fáze* přispěl pravděpodobně také zvýšený počet antagonistů, kteří se kolem *Gorillaz* objevili. Z biografie kapely vyšlo najevo, že do tzv. *El Mañana Incidentu* byl

²⁵² Gorillaz. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Gorillaz>

²⁵³ Gorillaz Raritez - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: https://www.youtube.com/channel/UC_ypGv_oppurz3WiUi0sMgw

²⁵⁴ Gorillaz Espresso - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/channel/UC128GuOAw4TOy5yK8Ch6r7w>

zapletený zhrzený fiktivní fanoušek a stalker kapely Jimmy Manson²⁵⁵ a skupina *Black Clouds*.²⁵⁶ Na začátku třetí fáze figuruje maskovaný Boogiemán a o život kreslené čtveřice usiluje dokonce Bruce Willis.²⁵⁷

Přes všechny orientující paratexty a prohlášení nicméně zůstala Noodle na konci fáze *Slowboat to Hades* pohřešovaná a fanoušci sledující příběhovou linii tak byli nuceni tápat až do nástupu fáze tři. Před samotným vydáním třetího studiového alba a spuštěním další části příběhu bylo možné na stránkách *Rise of the Ogre* a při virtuální prohlídce *Kong Studios* zaznamenat nahrávku²⁵⁸ jejího hlasu, nouzové volání o pomoc, které alespoň naznačovalo, že kytaristka *Gorillaz* je naživu a celý děj se dočká pokračování.

²⁵⁵ BROWNE, cit. 13, s. 291.

²⁵⁶ Phase 3. *Gorillaz for Beginners* [online]. WordPress, 2003 [cit. 2019-10-24]. Dostupné z: <https://gorillazforbeginners.wordpress.com/phase-3/>

²⁵⁷ Gorillaz - Stylo (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nhPaWleULKk&list=RDOJQyTnD74gk&index=3>

²⁵⁸ Gorillaz - Noodle's Transmission (Radio Room) [video]. Gorillaz Brasil. *YouTube.com*, 2015 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2WMJrrHktI>

2.3 Fáze třetí: Escape to Plastic Beach (2008 – 2012)

„Pokud by některé období z kariéry Gorillaz mohlo být považováno za jejich nejslibnější, zároveň ale za nejméně šťastné, byla by to fáze 3.“²⁵⁹

Práci na třetí studiové desce oznámil Damon Albarn v polovině roku 2008,²⁶⁰ během něž zároveň proběhla premiéra dokumentu *Bananaz*²⁶¹ od Ceri Levyho. Z toho důvodu se zřejmě za počátek třetí fáze označuje právě toto období, přestože samotné album *Plastic Beach*²⁶² se k posluchačům dostalo až o dva roky později. Jeho vydání provázela celá řada promo akcí a multimediálního materiálu, který se postupně objevoval na webu *Gorillaz*, jejich YouTube kanálu, Facebooku a nově také na Twitteru (zal. 2009).²⁶³ *Gorillaz* doslova rozhodli všechny sociální sítě a jejich upoutávky a rozhovory slibovaly opravdu velký transmediální projekt. „*Je to skoro jako když skrze Plastic Beach vyprávíme film,*“²⁶⁴ uvedl Jamie Hewlett jako narážku na nedokončený *Celebrity Harvest* – tentokrát však mělo vyprávění obstarat hned několik různých platforem najednou.

K šestnácti novým skladbám a pěti animovaným videoklipům se tak připojila interaktivní online 3D hra *Escape To Plastic Beach* pro iPhone, iPad a iTouch a interaktivita zůstala zachována také na ploše oficiálního webu. Ten Murdoc v reklamě pro *Internet Explorer 9* prohlašuje za fantasticky interaktivní online svět, kde je možné hrát hry, poslouchat hudbu, sledovat videa a zažívat online dobrodružství.²⁶⁵ Protentokrát *Gorillaz* přesunuli své působiště z britských *Kong* studií na malý ostrov uprostřed Tichého oceánu, čemuž se přizpůsobil design stránek a v podstatě celé navazující vyprávění.

²⁵⁹ Phase 3. *Gorillaz for Beginners* [online], cit. 256.

²⁶⁰ The Production Of Gorillaz Album Plastic Beach Music Essay. *UK Essays* [online]. Nottingham: UKEssays, c2003-2019, 2016 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.ukessays.com/essays/music/the-production-of-gorillaz-album-plastic-beach-music-essay.php>

²⁶¹ *Bananaz* (2008). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1168773/>

²⁶² *Plastic Beach* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: EMI Records, 2010.

²⁶³ Gorillaz. *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://twitter.com/gorillaz?lang=cs>

²⁶⁴ Gorillaz return to Q TV [video]. q on cbc. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9R0WdUHV84>

²⁶⁵ Murdoc's Tour Of Gorillaz.com & IE9 [video]. Jiggly Crumpet. *YouTube.com*, 2016 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pYfJtqbvuQo>

2.3.1 Plastic Beach

Jak vysvětluje Murdoc ve skrytém odkazu pozornějším návštěvníkům *Gorillaz.com*, *Plastic Beach* je místo nacházející se v „bodu Nemo“ (*Point Nemo*), což je skutečné geografické označení pro místo v jižním Pacifiku, které je nejvíce vzdáleno od pobřeží kteréhokoliv kontinentu (jeden z tzv. „pólů nedostupnosti“). Výmluvně pojmenovaný ostrov je tvořen shlukem plastového odpadu, který se během let v oceánu nashromáždil a pohromadě ho drží směs dehtu a oleje z havarovaných lodí.²⁶⁶ V tomto kontextu asi nepřekvapí, že část skladeb na albu se podrobněji věnuje tématu znečištění přírody (např. *Welcome to the World of Plastic Beach* nebo *Some Kind of Nature*) a rozhovory kolem *Plastic Beach* se často soustředí na environmentalismus.²⁶⁷ Plastová pláž ale není vytvořena pouze za účelem ekologického varování, celá lokace rozšiřuje kánon příběhu a kauzálně se pojí s událostmi z předešlé fáze. Prostřednictvím interaktivního rozhovoru a volených otázek se od Murdoca lze dozvědět, co se stalo s ostatními členy kapely a proč on sám teď obývá kus plastové pevniny daleko od zbytku světa. Kromě toho, že se baskytarista *Gorillaz* přiznává k pojistnému podvodu, kdy „byl nucen“ zapálit *Kong Studios* a uprchnout ze země (s pomocí jedné z helikoptér z videoklipu *Feel Good Inc.*), aby se zbavil několika pronásledovatelů, objasňuje konečně další okolnosti *El Mañana Incidentu*. Ačkoliv ani od Murdoca nedostáváme informaci o tom, kde se Noodle nachází, poměrně zásadním zjištěním je, jak se s celou situací on sám vypořádal: „Nechal jsem si sem doručit kupu robotických krámů. Zkombinoval jsem je s DNA. Na eBay jsem koupil paruku Noodle a tak nějak jsem postavil ‚Novou Noodle.‘ Vlastně takovou její kyborg-repliku.“²⁶⁸ Tímto momentem do fiktivního příběhu přibývá nová postava, náhradní kytaristka a Murdocova osobní stráž, fanouškům známá jako *Cyborg Noodle*. Za podstatné považují, že její expozice proběhla na ploše webové stránky a ne příliš oficiální cestou (recipient mohl informaci získat pouze aktivním hledáním a participací na hře). *Cyborg Noodle*

²⁶⁶ THIS JUST IN: Murdoc Explains Everything That Happened In Demon Days and More! [video]. 2DIsAwesome. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=l0V0mlvzRGU>

²⁶⁷ VAN BUSKIRK, Eliot. *Gorillaz Talk Plastic Beach, Subtle Environmentalism and ‘Sunshine in a Bag’*. *Wired* [online]. New York: Condé Nast., c2018, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2010/04/gorillaz/>

²⁶⁸ THIS JUST IN: Murdoc Explains Everything That Happened In Demon Days and More! [video], cit. 266.

následně se hrála roli ve třech hudebních videích a část její geneze odkrylo půlminutové promo video²⁶⁹ na YouTube, kompletní příběh bylo ale možné získat pouze sestavením všech těchto komponentů dohromady. Tento způsob interakce nás dostává ke kategorii, kterou Andrea Phillips nazývá příběhovou archeologií.²⁷⁰ Publikum podle tohoto podobenství pátrá po „střípcích“ příběhu a skládá z nich kompletní narativ, jehož vývoj může pouze sledovat, nikoliv však změnit.

Jakýsi protipól v rámci interaktivity měl nabídnout segment hry, v němž se objevuje postava Boogiemana. Ve spolupráci se společností *Microsoft* a jejich nejnovější verzí prohlížeče *Internet Explorer 9* byla vyhlášena soutěž o design nové postavy.²⁷¹ Tou měl nebo měla být *The Evangelist* – Boogiemanova nemesis. Pokud v předchozím případě mohli recipienti pouze sestavovat dílky skládačky, nyní se jim dostala do rukou možnost aktivně zasáhnout do příběhu vlastním návrhem. Vzhled ani charakter *The Evangelist* nebyl kritérii soutěže nijak výrazně omezen, popis pouze stanovoval, že jde o entitu protikladnou Boogiemanovi (který v kánonu *Gorillaz* platí za největšího padoucha a zosobnění zla) a výsledný návrh měl být překreslen Jamiem Hewlitem tak, aby lépe zapadal do konceptu kapely. Soutěž probíhala online na obdobném principu jako předtím *A Search for a Star*. Do užšího výběru se diváckým hlasováním dostalo dvanáct kreseb, z nichž potom vítěznou volil tým *Gorillaz* s Hewlitem v čele. Na základě toho, jak často byl v poslední fázi akcentován Boogiemán, dalo se očekávat, že jeho protivník sehraje v příběhu klíčovou roli – k tomu ale ve finále nedošlo. Navzdory velkým plánům a očekáváním se *The Evangelist* objevila pouze jako vedlejší postava ve hře *The Escape from Plastic Beach* a k její další expozici se údajně skrz vyčerpaný rozpočet a odvolané projekty nedostalo.²⁷² Optikou textu Phillips lze na tuto událost stále nahlížet jako na nejaktivnější mód interaktivity – zapojení vlastního jednání a rozhodování publika – nebo přinejmenším dojem rozhodování. Návrh designu protagonisty mohl jistě zčásti ovlivnit jeho povahu nebo schopnosti, jednání

²⁶⁹ Gorillaz - Cyborg Noodle [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://youtu.be/81lAa3kqgCc?list=PL5yZGhGz0IG9PFfc72iByqy4ze8AwSd29>

²⁷⁰ PHILLIPS, cit. 8, s. 100.

²⁷¹ Character design Competition. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20101125062755/gorillaz.com/evangelist>

²⁷² Papersorplastics. All Unrealized, Unfinished and Unreleased Phase Three Concepts. *Reddit* [online], cit. 163.

The Evangelist bylo ale momentem vyhlášení výsledků soutěže opět v rukou tvůrčího týmu *Gorillaz*.

Kromě rozvoje vyprávění poskytl opuštěný ostrov *Plastic Beach* záminku k využití nových způsobů komunikace. Prvním z nich byl Murdocův osobní účet na Twitteru,²⁷³ který vznikl jen měsíc před společným účtem kapely (jeho existence byla oznámena prostřednictvím oficiálního Facebooku *Gorillaz*, hodnotím jej proto jako dostatečně relevantní zdroj). Příspěvky vložené v průběhu roku 2010 měly primárně za cíl informovat o aktuálním dění kolem *Plastic Beach*, po vzoru průvodce Phillips ale zároveň prohlubovaly a upevňovaly povahové rysy Murdocovy osobnosti. Mezi informacemi o probíhajících koncertech a sestavování robotické Noodle nevynechal basák *Gorillaz* jedinou příležitost, aby se pochválil nebo svým typickým slovníkem (a s přehnaným množstvím interpunkčních znamének) okomentoval jinou celebritu.

Prostor k vyjádření svých názorů dostal Murdoc Niccals ještě jednou v rámci vysílání *Pirate Radio (Point Nemo FM)*. To bylo koncipováno jako rozhlasový hudební pořad, ve kterém si Murdoc střídavě stěžoval na problémy na *Plastic Beach*, sdílel názory na všechno kolem a pouštěl skladby svých oblíbených interpretů. Záznamy byly zveřejňovány na webu *Gorillaz*²⁷⁴ a následně byl Murdoc s podobným konceptem přizván ke spolupráci v pořadu *The Residency* tehdejší britské rozhlasové stanici *XFM* (dnes *Radio X*).²⁷⁵ Podle původního plánu se mělo jednat o celkem čtyři hodinové show, vysílané každou neděli v průběhu května 2010. Došlo k odvysílání pouze dvou z nich, načež byla spolupráce přerušena s vysvětlením, že tým *Gorillaz* je příliš zaneprázdněn přípravami na hudební festival v Glastonbury.²⁷⁶ Podle dostupných informací se dva chybějící pořady objevily dočasně na YouTube a po letech pak byly znovu-zveřejněny skupinou fanoušků kolem stránky *Gorillaz-Unofficial*.²⁷⁷

²⁷³ Murdoc Niccals. *Twitter* [online], cit. 121.

²⁷⁴ Phase 3. *Gorillaz for Beginners* [online], cit. 256.

²⁷⁵ Radio X [online]. London: Global, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z: <https://www.radiox.co.uk/>

²⁷⁶ #throwbackthursday The Residency on XFM. *Gorillazland* [online]. WordPress, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z: <https://gorillazland.wordpress.com/2019/08/01/throwbackthursday-the-residency-on-xfm/>

²⁷⁷ *Tamtéž*.

2.3.2 Dokumenty Bananaz a Making of Plastic Beach

Pohled do zákulisí produkce virtuální kapely tentokrát namísto knihy zprostředkovaly dva dokumentární snímky. Oba jsou jedním z mála textů kolem *Gorillaz*, které nenakládají s první ani druhou úrovní fikce a zobrazují nediegetický proces nahrávání hudby a animace natočený na kameru.

Bananaz funguje jako časosběrný „behind the scenes“ dokument, v němž režisér Ceri Levy zaznamenává práci tvůrčího týmu *Gorillaz* mezi lety 2000 a 2006. Soustředí se v něm zejména na osobnosti Jamieho Hewletta a Damona Albarna a jejich vzájemný vztah. Slovo dostávají také umělci, kteří se podíleli na vzniku alb *Gorillaz* a *Demon Days*. Mimo záběry z nahrávacího studia a výtvarného ateliéru se objevují úryvky rozhovorů a části videoklipů kapely. Pro účely distribuce byl v roce 2008, kdy měli *Bananaz* premiéru na filmovém festivalu *Berlinale*,²⁷⁸ zřízen web *Bananazfilm.com*.²⁷⁹ Na něm se kromě informací o promítání a později o chystaném DVD objevovaly minihry a videa tematicky propojená s *Gorillaz*. Nemohu opomenout webový příspěvek, který svým způsobem integroval dokument do komplexu fiktivní části projektu. Kolem *Bananaz* totiž vznikl vykonstruovaný spor mezi jeho režisérem a Murdocem, v němž virtuální hudebník požadoval okamžité stažení filmu z distribuce a veřejnou omluvu za Levyho lži o tom, že *Gorillaz* tvoří tandem Albarn a Hewlett. Na *Bananazfilm.com* bylo nahráno video, v němž Murdoc prostřednictvím telefonního záznamníku²⁸⁰ režisérovi nadává a mezi řečí ho informuje, že na facebookové stránce s názvem „*Stop This Stupid Crap Bananaz Film – It’s Rubbish And Full Of Lies And It’s Not Really The Actual Gorillaz Anyway and Ceri’s Just a Tosser. Let’s Make This Film Go Away Forever...I Haaaate it!*“ založil petici za zničení dokumentu. V návaznosti na transmediální charakter projektu se nabízí zmiňovaná stránka vyhledat – na Facebooku skutečně

²⁷⁸ Programme 2008. *Berlinale* [online]. Berlin: Internationale Filmfestspiele Berlin, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z:

https://www.berlinale.de/en/archive/jahresarchive/2008/02_programm_2008/02_programm_2008.html?openedFromSearch=true

²⁷⁹ Bananazfilm.com. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20080724003230/http://www.bananazfilm.com/>

²⁸⁰ Murdoc leaves answerphone message for Ceri Levy, Bananaz director [video]. *TheGorillazHTF. YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=zphP9kI84_s

dodnes skupina s tímto názvem existuje,²⁸¹ ačkoliv z uveřejněných příspěvků nelze nijak doložit, že jde o extenzi vytvořenou tvůrčím týmem kapely. Neobjevují se zde žádné oficiální zprávy nebo napojení na jiný projekt *Gorillaz* a obsah tvoří pouze příspěvky jejích členů. Vznikla navíc až v dubnu roku 2009, takže nemohla fungovat ani jako součást propagace premiéry *Bananaz*. Co se týká aktuální podoby webu *Bananazfilm.com*, byl podle všeho zčásti obnoven v roce 2016 z archivu fanoušků, nové příspěvky se na něm nenachází.²⁸²

Podobně konstituovaný dokument ze zákulisí představuje půlhodinový *Gorillaz - The Making of Plastic Beach*²⁸³ z roku 2010. Jak napovídá název, snímek mapuje postup při tvorbě hudebního alba *Plastic Beach* a s ním spojených (mnohdy neuskutečněných) aktivit. Dokument hlouběji rozpracovává téma spolupráce osobností pod záštitou *Gorillaz*, střídavě přechází mezi hudebními a výtvarnými pasážemi a demonstruje, jak mezi sebou jednotliví tvůrci komunikují, konzultují postavy a hudební myšlenky. *Plastic Beach* si zakládá na hudební polystylovosti, tudíž se v několika po sobě jdoucích záběrech objevují američtí rappeři, britský symfonický orchestr, libanonský národní orchestr pro orientální arabskou hudbu nebo dva ze členů *The Clash*.²⁸⁴

Z vizuální složky je zde kromě storyboardů a *animatics* k vidění skutečný (a velice detailní) 3D model *Plastic Beach*, který vytvořil předobraz pro svou herní podobu a objevil se ve videoklipech. Pozorný posluchač zachytí také několik informací vztahujících se k narativu kapely, kdy Hewlett spolupracovníkům objasňuje koncept *Cyborg Noodle* nebo co se stalo s bubeníkem Russelem. Skutečnost, že tvůrci tentokrát hovoří *o postavách*, nikoliv *s postavami*, je prakticky jedinou složkou, která tento typ média alespoň částečně vyděluje z hyperreálného světa virtuálních *Gorillaz*.

²⁸¹ Stop This Stupid Crap Bananaz Film – It’s Rubbish And Full Of Lies And It’s Not Really The Actual Gorillaz Anyway and Ceri’s Just a Tosser. Let’s Make This Film Go Away Forever...! Haaaate it. *Facebook* [online]. Menlo Park: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/groups/61109973397/about/>

²⁸² *Bananaz* [online]. BananazFilm, 2016 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z:

<http://www.bananazfilm.com/>

²⁸³ Plastic Beach Making Of - (Documentary) 720p [video]. PapaBless. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObHwNzqinHc>

²⁸⁴ The Production Of Gorillaz Album Plastic Beach Music Essay. *UK Essays* [online], cit. 260.



Obrázek 7 Čtyřmetrový model *Plastic Beach* z dílny společnosti *Asylum SFX*

2.3.3 Hudební videa

Jak jsem předeslala v úvodu ke třetí *fázi*, pro album *Plastic Beach* a jeho narativní koncept bylo vytvořeno pět animovaných (či s animací kombinovaných) videoklipů. S ohledem na kontinuitu narativu je nutné vzít v potaz také dva nedokončené klipy, které zůstaly v podobě *animatics* či storyboardů, přesto se ale dočkaly zveřejnění na YouTube kanálu *Gorillaz*. Svůj význam pro příběh mají také některé krátké upoutávky a zejména potom tzv. *Idents*. Každé *Ident* video věnuje přibližně půlminutovou stopáž jednomu ze členů kapely a více nebo méně naznačuje jeho cestu na *Plastic Beach*. Vidíme tak Murdoca, jak s kufry plnými peněz nastupuje na rybářskou loď, rozčileného Russela, jak skáče z mola do moře (údajně po tom, co se dozvěděl, že ho Murdoc v kapele nahradil elektronickými bicími)²⁸⁵ a 2-D, který se probouzí na pláži uvnitř velkého cestovního kufru. Z videa²⁸⁶ se zdá, že únos frontmana *Gorillaz* zprostředkoval Boogiemán, jehož siluetu lze rozpoznat v úvodní

²⁸⁵ Russel Hobbs. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z: https://gorillaz.fandom.com/wiki/Russel_Hobbs

²⁸⁶ Gorillaz - 2D Ident [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3lrddbQF12w&list=PL5yZGhGz0IG9PFfc72iByqy4ze8AwSd29&index=82>

sekvenci, ve hře se ale k činu přiznává Murdoc s tím, že potřeboval dostat členy kapely do nového sídla v bodu Nemo. Jelikož Noodle je v této části příběhu stále pohřešovaná, její *Ident* je nahrazen záběry na vznik její kyborg verze.²⁸⁷ Od ostatních tří se liší tím, že video zobrazuje *Cyborg Noodle* v trojrozměrné podobě, zatímco zbylá videa používají kreslenou 2D animaci. Stejným způsobem je *Cyborg Noodle* diferencována ve všech videoklipech *fáze*. Tvůrci tak od počátku naznačují, že se jedná o jinou a jakousi „modernější“ bytost, ačkoliv k jednoznačné interpretaci na ploše hudebních videí dochází až ve chvíli, kdy se obě Noodle objevují vedle sebe. Žádný z *Identů* není doplněn vysvětlujícím komentářem a jediný text v něm představuje informace o vydání nového alba v úplném závěru. Cílem těchto krátkých videí je tak spíše než objasňovat, nalákat diváka k dalšímu sledování a obsáhnout ideu projektu podobně, jako to dělají televizní identity.

Nutno říci, že samotné videoklipy rekonstrukci vyprávění také nijak neusnadňují. Jednak se objevují prakticky pouze tři, ve kterých můžeme mluvit o kumulativním narativu, jednak pořadí jejich zveřejnění na YouTube a pořadí skladeb na desce ne vždy koresponduje s tím, jak jdou události ve videích chronologicky za sebou (pro představu – klip úvodní skladby na desce - *Welcome to the World of Plastic Beach* byl uveden až dva měsíce po *Rhinestone Eyes*, který vyprávění prakticky uzavírá). Za možnou příčinu této nejasné časové posloupnosti považuji předčasné ukončení některých plánovaných projektů ze strany tvůrců. Dokladem toho může být právě zmíněné hudební video k *Rhinestone Eyes*, které předkládá natolik klíčové informace, že bylo zveřejněno i v nedokončené storyboardové podobě.

Z podrobnější analýzy vynechám videoklipy k písním *Some Kind of Nature*, který je spíše vizuálním experimentem s barvami a materiály a *Superfast Jellyfish*, jenž se obrazem, textem a jakýmsi jinglem v refrénu blíží spíše estetice televizní reklamy. Jeho ústřední „postavou“ je barevná animovaná medúza s námořnickou čepicí, která se ve spojení s fiktivní značkou (zřejmě instantních potravin) *Superfast Jellyfish* vyskytuje jako product placement v jiných videích *Gorillaz*. Ačkoliv tak v tomto klipu žádná vizuální spojitost s kapelou není, propojení zde existuje na bázi intertextuálního odkazu. Kapela se neobjevuje ani na ploše videa *Welcome to*

²⁸⁷ Gorillaz - Cyborg Noodle [video], cit. 269.

the World of Plastic Beach, kde přenechává prostor hostujícímu Snoop Doggovi. Výběr hudebních videí s obsahem relevantním pro vývoj příběhu se tímto zužuje na *Stylo*, *On Melancholy Hill* a *Rhinestone Eyes*.

Stylo kombinuje reálný záznam s digitální animací a odehrává se v pouštní oblasti na kalifornské dálnici, kde sledujeme akční honičku dvou aut. V prvním, které má vpředu na masce nápis „*Stylo*“ a průstřel v čelním skle, sedí za volantem Murdoc, vedle něj vystrašený 2-D a na zadním sedadle *Cyborg Noodle*, která má průstřel nad pravým okem. Zjevně tedy mají za sebou nějaký útok, který není žádným předchozím textem kontextualizován. Auto nejprve začne pronásledovat policejní šerif, kterého se *Cyborg Noodle* na Murdocův pokyn zbaví, vzápětí za Murdocem vystartuje další pronásledovatel, kterým je Bruce Willis. Celá scéna tak lehce odkazuje na přestřelky ve filmové sérii *Die Hard*²⁸⁸ alespoň do chvíle, kdy náladu akčního filmu přeruší mysteriózní prvek v podobě černé mlhy stahující se nad dálnicí. V následující scéně se z podobné mlhy vynoří postava Boogiemana a pohltí šerifa, kterého *Gorillaz* o několik vteřin dříve setřásl z cesty. Na scéně se tak objevují rovnou dva útočící antagonisté bez toho, aby byla divákovi sdělena jejich motivace. V závěrečné scéně sjede auto i se třemi členy *Gorillaz* z útesu (téměř ukázkový *cliffhanger*) a v posledních několika vteřinách lze vidět, jak se vůz pod vodou transformuje do ponorky ve tvaru žraloka.

Právě tento moment s ponorkou umožňuje identifikovat videoklip *On Melancholy Hill* jako navazující díl příběhu. V intru tohoto videa se konečně poprvé od událostí druhé fáze objevuje skutečná Noodle, jíž zastihneme při nouzovém opouštění obrovského zámořského parníku. Dějové linky všech členů *Gorillaz* se tak pomalu začínají spojovat motivem oceánu. V jedné linii lze sledovat posádku žraločí ponorky, k níž se v dalších podobně bizarních přístrojích připojili kreslené karikatury hudebníků, kteří se podíleli na tvorbě aktuálního alba (objevuje se tak znovu Snoop Dogg, Paul Simonon, Mick Jones nebo Lou Reed), a společně se chystají zaútočit na Boogiemana. V jiné linii se Noodle setkává s Russelem, který během plavby pod hladinou nabył doslova obřích rozměrů. Stěžejní informace

²⁸⁸ Smrtonosná past (1998). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0095016/>

se opět objeví až v posledních vteřinách klipu, kdy se před Murdocem a jeho společníky rozestoupí mlha a z ní se vynoří silueta jejich sídla na *Plastic Beach*.

Rhinestone Eyes, jak jsem dříve uvedla, existuje pouze v podobě storyboardových kreseb. Ty zachycují finální bitvu mezi Boogiemanem a *Gorillaz*. Prakticky poprvé se Murdoc setkává s maskovaným antagonistou tváří v tvář a dochází k zajímavému flashbackovému momentu. Zajímavému jednak proto, že tento způsob narušení časové struktury není pro vyprávěcí postupy ve videích *Gorillaz* obvyklý, jednak proto, že konečně prozrazuje něco o Boogiemanově původu a případné motivaci. V barevně odlišených scénách vidíme nejprve čtyři jezdce apokalypsy včetně jejich atributů (luk, meč, váhy a kosa)²⁸⁹ a za nimi jako pátý vyjíždí na oslu Boogieman. Na několika následujících kresbách se objevuje Murdoc jako poutník a s Boogiemanem si podávají ruce na znamení dohody. Podle informací na *Gorillaz Wiki* existoval v době vydání videa pod záštitou oficiálních stránek Murdocův osobní blog,²⁹⁰ který kontext videa doplňoval. Murdoc měl s „pátým jezdce“ uzavřít smlouvu, aby si pojistil kariéru a zároveň se zbavil několika nepohodlných lidí (výměnou za několik duší). Tím by se zpětně vyjasňoval jeho útěk na *Plastic Beach* a také stín, který se v *2-Dho Identu* objevil u dveří. Jelikož je Murdocův blog již několik let nedostupný, současnému recipientovi by se pouze na základě oficiálních textů kompletní narativ sestavit nepodařilo. Po ukončení flashbacku Boogieman povolává na pomoc v boji duchy pirátů a letce, v nichž je možné vidět spojení s helikoptéry v *El Mañana* a Boogiemana tak označit za strůjce útoku na Noodle. Interpretace ale opět není zcela jednoznačná a spíše se stává předmětem recipientských teorií. Celou bitvu nakonec ukončují Russel ve své obří podobě a v závěrečné části videa se objevuje Noodle, kterou s sebou přinesl. *Gorillaz* jsou tak v posledním videoklipu z alba *Plastic Beach* opět kompletní.

V rámci třetí fáze vyšel v roce 2012 ještě singl *DoYaThing*, jehož videoklip zčásti předjímá vizuální směr, kterým se *Gorillaz* vydávají v dalších letech a zároveň některými prvky odkazuje na děj z let předešlých. *DoYaThing* využívá

²⁸⁹ Apokalypsa. *Mýty a skutečnost* [online]. phpRS, 2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <http://myty.cz/rservice.php?akce=tisk&cisloclanku=2005050003>

²⁹⁰ Boogieman. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Boogieman>

podobně jako *Stylo* kombinaci reálného kamerového záznamu a CGI. Projekt vznikl za podpory značky *Converse*, se kterou Jamie Hewlett dlouhodobě spolupracoval²⁹¹ a video tak sloužilo jako součást marketingové kampaně k nové kolekci bot s designem *Gorillaz*. I přes tento reklamní charakter se tvůrcům podařilo do mizanscény zasadit reference na vyprávění z *Demon Days* a *Plastic Beach*.

Děj se oproti předchozím *fázím* odehrává v reálním a jasně specifikovaném prostoru (kterým byl toho času byt Jamieho Hewletta)²⁹² a zobrazuje v podstatě všední ráno čtyř členů kapely. Lokalita je specifikována natolik, že se v průběhu videa dozvídáme z nadepsané obálky jeho úplnou londýnskou adresu. Tuto skutečnost reflektuje ve svém textu Andrea Phillips, která tvůrcům transmediálních projektů důrazně radí, aby konkrétní místa nebo mapy nikdy nezveřejňovali, pokud to není relevantní pro příběh: „*Nikdy nedávejte své fiktivní společnosti reálnou adresu... pokud nechcete, aby se tam někdo skutečně objevil a zaklepal na dveře.*“²⁹³ V tomto případě se ukazuje, že s komunikačními možnostmi internetu a sdílení už ani tolik nehraje roli, zda je adresa fiktivní či nikoliv (*Gorillaz* použili fiktivní název ulice) – stačí dát fanouškům dostatek vizuálních indicií a jsou schopni lokalitu identifikovat i bez znalosti přesné adresy. V komunitě tak dodnes kolují fotografie domu z *Google Maps* včetně správné adresy,²⁹⁴ aniž by kapela během dalších let na místo jakkoliv odkazovala a více ho integroval do vyprávění. Podobný fenomén vyhledávání natáčecích lokací prostřednictvím virtuálních map se objevuje znovu s videoklipem *Saturnz Barz*²⁹⁵ z roku 2017. Z Mittelovy definice nelze chápat takto vzniklé paratexty jako transmediální (ačkoliv fungují na různých mediálních platformách), jelikož neposkytují explicitní pokračování světa příběhu²⁹⁶ v jeho diegetické podobě.

²⁹¹ WATERCUTTER, Angela. Exclusive: Behind-the-Scenes of Gorillaz' 'DoYaThing'. *Wired* [online]. New York: Condé Nast., c2018, 2012 [cit. 2019-1-06]. Dostupné z:

<https://www.wired.com/2012/03/exclusive-bts-gorillaz-doyathing/>

²⁹² Converse. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z:

<https://gorillaz.fandom.com/wiki/Converse>

²⁹³ PHILLIPS, cit. 8, s. 183.

²⁹⁴ Firebolt57. 212 Wobble Street on Google Maps!. *Reddit* [online]. San Francisco: Reddit, c2005-2019, 2016 [cit. 2019-11-01]. Dostupné z:

https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/19lvq4/212_wobble_street_on_google_maps/

²⁹⁵ MENCH, Chris. The Spirit House From Gorillaz' "Saturnz Barz" Video Actually Exists. *Genius: Song Lyrics & Knowledge* [online]. Genius Media Group, c2019, 2017 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z:

<https://genius.com/a/the-spirit-house-from-gorillaz-saturnz-barz-video-actually-exists>

²⁹⁶ MITTELL, cit. 9, s. 261.

Co se týká zmíněného narativního spojení s předchozí produkcí, může *DoYaThing* poskytnout určité rozřešení centrální otázky nastolené v *Plastic Beach* – tedy co následovalo po vyhrané bitvě s Boogiemaneem a znovushledání *Gorillaz* – současně ale vyvstává řada nových otázek. Rozřešení je demonstrováno jakoby mimochodem a zpravidla ve druhém plánu. Když 2-D, který v rámci klipu funguje jako centrální postava, prochází do kuchyně, zahlédne ve vedlejší místnosti Boogiemana, jak sedí na gauči a čte si noviny. Víme tedy, že maskovaný padouch bitvu přežil, vyvstává ale otázka, proč je najednou hostem nebo dokonce spolubydlícím *Gorillaz*. V jednom z pokojů vidíme spící Noodle a v posledních sekundách videa, kdy 2-D odchází z domu, lze na střeše zahlédnout obřího Russela. Vysoko nad ním se na nebi vznáší Noodlin létající ostrov, jehož zničení jsme byli svědky ve videoklipu *El Mañana*. Jako jedna z možných interpretací vychází, že všechny předchozí události na ploše hudebních videí byly kapelou pouze zinscenovány. Jelikož ale *DoYaThing* představuje poslední transmediální text třetí fáze a nenásleduje po něm žádný kontextualizační či orientační materiál ze strany tvůrců, zůstává zde mnoho prostoru pro vlastní interpretace a teorie.

Přetrvává také otázka, jakou strukturu by mělo vyprávění, pokud by se tvůrčímu týmu podařilo naplnit všechny původní ambice. Neznáme bohužel přesný počet ani povahu všech nerealizovaných projektů. Alex Jeffery v úvodu své disertační práce tvrdí, že „kampaň kolem alba [*Plastic Beach*] měla být rozprostřena na dobu dvou let a možné druhé album, ale byla zkrácena na deset měsíců a kapelou opuštěna.“²⁹⁷ Na základě vydaných videí, hry a zaangażování sociálních sítí lze v projektu zaregistrovat snahu o mód vyrovnané (*East Coast*) transmediality. Tedy takového transmediálního vyprávění, které rovnoměrně rozkládá příběh na více médií. Pokud bychom sledovali například pouze videoklipy, chybí nám kontext k původu postavy *Cyborg Noodle*, pokud bychom se zaměřili pouze na webové stránky a Murdocův blog, připravíme se o souboj na hladině oceánu (a velkou část obrazového materiálu). Existuje navíc řada vedlejších otázek, k jejichž odpovědím už dnes máme přístup pouze ze sekundárních zdrojů. Těmi mám na mysli například osudy Russela a Noodle v době, kdy se Murdoc usadil na *Plastic Beach*. Mnoho fan stránek *Gorillaz* tyto informace obsahuje a shoduje se na nich, pokud ale uvádějí odkaz na originální zdroj, je zpravidla již nefunkční.

²⁹⁷ JEFFERY, cit. 46.

Kapela nebyla příliš sdílná ani ohledně důvodu předčasného ukončení kampaně, různé zdroje však shodně uvádějí přílišnou nákladnost a komplikace s organizací velkého tvůrčího týmu.²⁹⁸ Autor či autorka článku na blogu *Gorillaz for Beginners* hodnotí v závěru celou fázi takto: „*Fáze 3 dala fanouškům hodně. Byla to nejambicióznější fáze toho času, ale podobně jako Ikaros se duo, které za ní stálo, dostalo příliš blízko ke slunci a spadlo dřív, než stačilo celý svůj nápad přinést k životu.*“²⁹⁹

²⁹⁸ JEFFERY, cit. 46.;

Papersorplastics. All Unrealized, Unfinished and Unreleased Phase Three Concepts. *Reddit* [online], cit. 163.;

Gorillaz_news. Rhinestone Eyes video cancelled. *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2010 [cit. 2019-11-10]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/419042.html>

²⁹⁹ Phase 3. *Gorillaz for Beginners* [online], cit. 256.

2.4 Fáze čtvrtá: Humanz After All (2015 – 2018)

Čtvrtá fáze je navázána na album *Humanz*³⁰⁰ vydané v dubnu roku 2017 po dlouhé době neaktivity. První náznaky nově připravovaného projektu bylo nicméně možné zaznamenat už v průběhu roku 2015, kdy Jamie Hewlett začal na svůj osobní Instagram³⁰¹ vkládat kresby s novým designem čtyř starých známých postav. Ještě před albem vznikly pod záštitou *Gorillaz* dva další instagramové účty, jeden pro celou kapelu³⁰² a jeden patřil kytaristce Noodle.³⁰³ Prostřednictvím této sociální sítě odstartovala čtvrtou fázi série animovaných koláží s názvem *The Book of...*

Studiová deska *Humanz* obsahuje celkem dvacet skladeb, z nichž k šesti bylo na YouTube *Gorillaz* zveřejněno hudební video. Mimo jejich kanál se objevilo ještě několik dalších oficiálních klipů, jež vzešly z hudební spolupráce, ale jejich obsah se narativní roviny virtuální kapely nijak nedotýká. V roce 2017 vyšly dodatečně videoklipy k singlům *Sleeping Powder* a *Garage Palace*. V prvním jmenovaném účinkuje pouze 2-D a ve druhém naopak kapela přijala do svých animovaných řad britskou rapperku Little Simz.

Návrat *Gorillaz* ve čtvrté fázi je také mnohem více ve znamení marketingových spoluprací a s tím spojených mediálních projektů. Po úspěchu se společností *Converse* kooperují *Gorillaz* například s britskou automobilovou značkou *Jaguar*,³⁰⁴ výrobcem hudební elektroniky *Sonos*, německým telefonním operátorem *Telekom* nebo energetickou společností *E.ON*. Díky kreativně pojaté propagaci tak z produkce kapely vycházejí mimo jiné dvě mobilní aplikace, živé *motion capture* rozhovory a v návaznosti na *E.ON* získávají *Gorillaz* nové *Kong Solar Studio*. Navrch všeho přidávají vlastní merchandisingovou značku *G-foot*, jejíž genezi jsem zmiňovala v rámci první fáze.

³⁰⁰ *Humanz* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2017.

³⁰¹ Hewll. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/hewll/>

³⁰² Gorillaz. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/gorillaz/?hl=cs>

³⁰³ Watashiw noodle. *Instagram* [online], cit. 122.

³⁰⁴ Jaguar | 'Crack the Code' Recruitment with Gorillaz [video]. Jaguar. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=y14EU9LJctY>

Vyprávění se tím rozměňuje do menších a uzavřenějších celků a ke své prezentaci využívá téměř bezvýhradně prostřední internetu a mobilních aplikací. Jediný ústupek online médiím představuje časopis *G Magazine*, jehož první (a prozatím jediné) číslo bylo ohlášeno na Twitteru *Gorillaz* 28. listopadu 2017.³⁰⁵

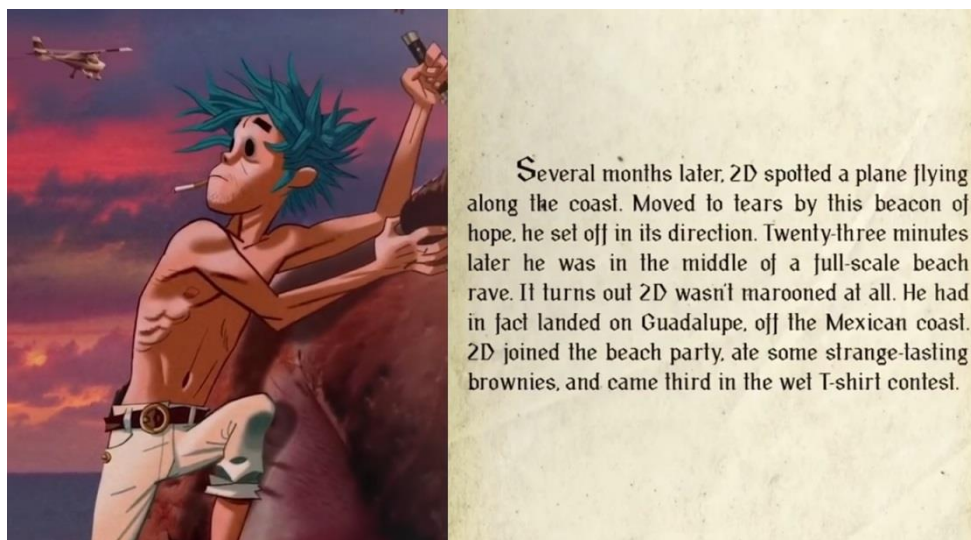
2.4.1 The Book of...

Série obsahovala celkem čtyři „video-knihy“, z nichž každá se věnovala jednomu z členů *Gorillaz* (*The Book of Noodle*, *The Book of Russel*, ...). Prostřednictvím psaného textu informovala o jeho či jejím dalším osudu po společném setkání na *Plastic Beach*. Knihy se skládaly maximálně ze šesti stran textu, který doplňovaly pohyblivé ilustrace z dokreslovaných fotografií a na Twitteru a Instagramu byly zveřejňovány postupně, po jednotlivých „stránkách.“ Součástí celého formátu byla také zvuková soundscape složka k dokreslení prostředí, v němž se textový děj odehrával. Za pozornost stojí, že stopáž všech stránek jedné knihy dohromady nepřesáhla dvě minuty, ačkoliv dramatický čas období, které zachycovala, se pohyboval v rádech let. Jednalo se tak o poměrně efektivní způsob, jak vyplnit předěl mezi *fázemi* a začít budovat vyprávění nové *fáze* v aktuálním čase.

Příběhy odvyprávěné v rámci *The Book of...* představují relativně samostatné a uzavřené celky. Všechny v podstatě začínají i končí momentem shledání kapely a jejich obsahem je právě to, co se odehrálo mezi těmito dvěma body. Ačkoliv se z pohledu zápletky jednalo o poměrně výrazné momenty (Noodle se stačila vrátit do Japonska a porazit obávaného démona Mazuu a Russel byl díky své obrovitosti dočasně prohlášen za severokorejskou Godzillu), mají události z tohoto období minimální vliv na další vývoj příběhu. Mohly by tak být ze syžetu prakticky vynechány a srozumitelnost i logická návaznost by zůstala zachována. Zde chci jednak poukázat na snahu tvůrců zachovat kontinuální vyprávění a jednak odkázat zpátky k bodu *Backstory and Exposition*, v němž Phillips vyzdvihuje možnost a vhodnost transmediality pro prezentování bonusového materiálu, který nemusí mít klíčový význam pro hlavní narativ.³⁰⁶

³⁰⁵ GORILLAZ. Murdoc Niccals here... *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019, 28. 11. 2017 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://twitter.com/gorillaz/status/935490663365468160>

³⁰⁶ PHILLIPS, cit. 8, s. 51.



Obrázek 8 Úryvek z *The Book of 2-D*

2.4.2 Mobilní aplikace

Ze všech výše jmenovaných marketingových kampaní se nyní zaměřím na spolupráci *Gorillaz* se společností *Telekom*. *Deutsche Telekom AG* byla založena v roce 1995 a v současnosti je nejvýznamnější německou telekomunikační společností.³⁰⁷ V březnu roku 2017 oznámila na svých stránkách uzavření obchodního partnerství s *Gorillaz* v rámci programu *Telekom Electronic Beats*.³⁰⁸ „K příležitosti vydání nového alba *Humanz* (...) spustí *Deutsche Telekom* kampaň, která bude demonstrovat, jak může kreativní využití nových technologií vylepšit hudební zážitek. První z těchto iniciativ bude inovativní AR [augmented reality] aplikace, která uživatelům umožní přístup k exkluzivnímu obsahu *Gorillaz*.“³⁰⁹ Zmiňovaná aplikace dostala jednoduše název *Gorillaz* (někdy se objevuje s podtitulem *Mixed Reality App*) a byla zpřístupněna zdarma ke stažení v *App Store* a na *Google Play*.³¹⁰ Spjovala v sobě technologii virtuální a augmentované reality

³⁰⁷ Company profile. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/company/company-profile>

³⁰⁸ Deutsche Telekom joins forces with Gorillaz to unlock a new dimension in music. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019, 2017 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/media/media-information/archive/deutsche-telekom-joins-forces-with-gorillaz-to-unlock-a-new-dimension-in-music-489488>

³⁰⁹ *Tamtéž*.

³¹⁰ *Gorillaz* [online]. London: Parlophone Records, 2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.gorillaz.com/app/>

a hráče přenesla do komplexního prostoru nového sídla *Gorillaz*. Tím se pro čtvrtou fázi stal strašidelný dům, jehož skutečná předloha stojí v americkém Detroitu.³¹¹ Aplikace funguje na podobném principu jako kdysi virtuální webové prohlídky *Kong Studios*. Hráč prochází jednotlivými pokoji, kde si může prohlížet různé osobní předměty kreslené čtveřice, hledat rekvizity z předešlých fází a prostřednictvím online odkazů si přehrávat videoklipy na YouTube či playlisty na Spotify.³¹² Součástí aplikace byla také časově omezená událost *Humanz House Party*, jejíž návštěvníci mohli být prostřednictvím streamování přítomni premiéře desky *Humanz*.³¹³ Navzdory novému prostoru i technologiím zde zůstává zachována idea komplexního fikčního světa a jeho propojení napříč médii. Strašidelný dům tak navštívíme znovu ve videoklipu *Saturnz Barz*, kde je doplněn určitý narativní kontext.

Druhá mobilní aplikace, jež ze spolupráce vzešla, se více než na budování a expozici nové části fikčního světa soustředila na dříve akcentovanou „novou hudební dimenzi.“³¹⁴ *The Lenz* využívala techniku barevného klíčování (greenscreeningu), což mělo za výsledek, že kdykoli její uživatel namířil čočku mobilního fotoaparátu na plochu v barvě magenty (což je barevný odstín loga společnosti *Telekom*), začala se v místě barevné plochy promítat část některého z nových videoklipů *Gorillaz*. Mezi další funkce aplikace patřila například možnost pořídit si selfie s některým z protagonistů virtuálního uskupení.³¹⁵ Jako cíl projektu postuluje *Deutsche Telekom* přiblížení společnosti a jejích idejí mileniálům, kteří mobilní aplikace využívají na denní bázi.³¹⁶

Další krok v přiblížení publiku učinili také *Gorillaz*, jimž rozvíjející se AR a VR technologie umožnily využít jejich virtuální potenciál naplno. Mohlo by se

³¹¹ The Spirit House From Gorillaz' "Saturnz Barz" Video Actually Exists. *Genius: Song Lyrics & Knowledge* [online], cit. 295.

³¹² Gorillaz App [video]. Tanyahachi 07. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tOgjGy6oYI0>

³¹³ Mixed Reality App. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z: https://gorillaz.fandom.com/wiki/Mixed_Reality_App

³¹⁴ The Lenz. *MediaCom Worldwide* [online]. London: MediaCom, c2018 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.mediacom.com/en/work/the-lenz>

³¹⁵ HABEL, Pia. Selfie with the Gorillaz? No problem with THE LENZ. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019, 2017 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/blog/group/article/selfie-with-the-gorillaz-no-problem-with-the-lenz-492480>

³¹⁶ The Lenz. *MediaCom Worldwide* [online], cit. 314.

tedy zdát, že Albarn a Hewlett došli naplnění své vize, v níž se *Gorillaz* stali téměř bezprostřední součástí naší reality. Polidštění Noodle, 2-Dho, Russela a Murdoca podtrhuje navíc jejich nový design na přebalu alba *Humanz*, kde se namísto komiksových postaviček objevují čtyři téměř reálné lidské obličej. Trochu paradoxně vůči všem popsaným inovacím interpretuje Damon Albarn album jako jisté znepokojení digitálními technologiemi a umělou inteligencí. „*Chápu to, z' v Humanz jako odkaz na roboty, AI, programování, vymývání mozku, indoktrinaci. A to je ta otázka: jsme ‚human‘ nebo ‚humanz‘? Ztratili jsme schopnost myslet sami za sebe, věříme jen tomu, co se nám řekne? (...) Důvodem, proč jsou charaktery na obalu alba zobrazeny jako realistické verze sebe sama, je úvaha – stávají se tyto postavy lidmi více, než jsme my sami?*“³¹⁷ Virtuální seskupení se tak znovu ukázalo nejenom jako nositel fiktivního příběhu, ale společně s hudbou také jako nástroj k osobnímu sdělení tvůrců.

Snad i jako reakce na všudypřítomná nová média se v některých klípech z tohoto období objevuje reminiscence na „starší“ médium televize, v níž *Gorillaz* svou cestu prakticky začínali. Prvním obrazem, který uvidíme při sledování videa *Hallelujah Money*, je upravená verze monoskopu známá jako *Test Card F*, kterou od roku 1967 používala BBC.³¹⁸ Svého času šlo v Británii o první barevný monoskop a také jediný, který zobrazoval reálnou osobu, konkrétně dceru jeho vývojáře.³¹⁹ Ve verzi *Gorillaz* však dostala malá Carole Hersee obličej Murdoca Niccalse. Podobným případem návratu k médiu televize je úryvek z americké protidrogové kampaně „*This Is Your Brain on Drugs.*“ Ta se na televizních obrazovkách objevovala od roku 1987 díky organizaci *Partnership for*

³¹⁷ SAWYER, Miranda. Damon Albarn and Jamie Hewlett: 'We fight over everything'. *The Guardian* [online]. London: Guardian News & Media, c2019 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/music/2017/apr/30/damon-albarn-and-jamie-hewlett-we-fight-over-everything-gorillaz-humanz-interview>

³¹⁸ Test card special. *BBC* [online]. London: BBC, c2019, 2001 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/1282160.stm

³¹⁹ Revamped testcard gets a touch of Klass. *Daily Mail Online* [online]. London: Associated Newspapers, 2007 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-456720/Revamped-testcard-gets-touch-Klass.html>

a *Drug-Free America (PDFA)*³²⁰ a *Gorillaz* ji využili ve videoklipu k singlu *Sleeping Powder*.

2.4.3 Hudební videa

Vliv pokročilejších digitálních technologií se promítl také do oblasti videoklipů, úplně se nevytratil ale ani princip seriálového vyprávění. V rámci diskografie se objevují tři videoklipy, které dohromady fungují jako jakási cesta a jsou propojeny jak vizuálními, tak hudebními prvky.

Prvním z této série je *Ascension*, přibližně dvou a půlminutové nenarativní video, ve kterém sledujeme plynulou kamerovou jízdu ulicí plnou poničených domů, vraků aut a varovných cedulí. V posledních vteřinách videoklipu se obraz zastaví na zchátralém dvoupatrovém domku, který se stává dějištěm následující skladby. *Ascension* tak lze chápat ve smyslu narativní expozice, která diváka seznamuje s bezprostředním okolím a atmosférou příběhu. Ten se potom rozvíjí na ploše hudebního videa *Saturnz Barz*. Vazbu mezi oběma texty posiluje rovněž hudební složka, která v tomto ohledu možná zafunguje jako reference dříve než obraz. *Saturnz Barz* začíná znovu kamerovou jízdou, tentokrát ale v opačném směru a v jinou denní dobu, na první pohled tak nemusí být hned zřejmé, že se jedná o identické prostředí, které už známe z dřívějšího videa. Současně s horizontálním pohybem kamery lze slyšet „přibližující se“ hudbu, již je právě úryvek skladby *Ascension* a hlas rappera Vince Staplese. Na scénu přijíždí červené auto a hudba končí přesně v momentě, kdy vůz zabrzdí v prvním plánu obrazu. Skladba z prvního videa se tak na ploše nového klipu mění v diegetický zvuk vycházející nejspíš z autorádia. Vyprávění pokračuje tím, že z auta vystoupí všichni čtyři členové *Gorillaz* a jdou si prohlédnout dům, který jim podle rekvizit rozházených v jeho okolí, zřejmě v minulosti patřil. V celkem šestiminutové stopáži videa začíná hrát skutečná skladba *Saturnz Barz* až v čase 2:25. Videoklip tak disponuje nejdelším intrem ze všech doposud zmíněných. Z toho vyvozují zvýšený důraz na mimohudební děj, který sestává z prozkoumávání částí domu a následně pak z další variace souboje *Gorillaz* z duchy a monstry.

³²⁰ ALEXANDER, Erika. Famous fried eggs. *CNN* [online]. Atlanta: Cable News Network, c2019, 2000 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <http://edition.cnn.com/fyi/interactive/news/brain/brain.on.drugs.html>



Obrázek 9 *Spirit House* ve videoklipu *Saturnz Barz* (*Humanz*, 2017) a jeho skutečná předloha v Detroitu zachycená na *Google Maps*

S ohledem na proces zapojování nových technologií a posílení imerzivního zážitku nemohu nezmínit druhou 360stupňovou verzi tohoto videoklipu. *Saturnz Barz 360°* využívá technologii, která vytváří panoramatická videa a je tedy schopná zobrazit prostor ve všech směrech. Formát podporuje YouTube od roku 2015.³²¹ V této verzi klipu se divák nejprve nachází v pozici cestujícího ve vlaku, který má na stolku před sebou tablet, na němž sleduje originální videoklip. Tím, že se jedná o panoramatické video, dostává už v tomto momentě možnost rozhlížet se po svých spolucestujících, kterými jsou mimo jiné *Gorillaz*. Přehrávaný videoklip je pak zcela totožný s první verzí *Saturnz Barz* pouze s tím rozdílem, že si recipient sám určuje své zorné pole. Může tak například zhlédnout celé video, aniž by zachytili cokoli z jeho centrálního narativu. Výsledný dojem odkazuje spíše k počítačové hře než „filmovému“ dílu - ačkoliv zde neexistuje možnost samostatného přemístování a volby lokace. Recipient rozhoduje pouze o pohybu kolem své osy. Po přehrání klipu se obraz vrací zpátky do prostoru vlaku. V obou případech videoklip končí tím, že se čtveřice hudebníků po noci strávené ve strašidelném domě vrací zpátky do auta a odjíždí. V té chvíli začíná hrát nová skladba a klip *Saturnz Barz* končí obrazově i hudebně přesně tam, kde začíná *We Got The Power*. Toto hudební video tvoří prakticky pouze statický záběr na rušnou dálnici a křižovatku, po které ve smyčce a v různých rychlostech projíždí červený vůz virtuální kapely. Právě ten ale představuje spojující prvek s předešlým textem a uzavírá tak triádu „seriálových“ videoklipů. Co jistě pomáhá orientovat se v chronologickém pořadí, je také využití hudby, která se v tomto případě přelévá

³²¹ A new way to see and share your world with 360-degree video. *YouTube Creator Blog* [online]. Google, c2019, 2015 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://youtube-creators.googleblog.com/2015/03/a-new-way-to-see-and-share-your-world.html>

z jednoho klipu do druhého. Popsaný systém seriality považuji na poli hudebních za více funkční než ten, s nímž bylo možné se setkat na albu *Plastic Beach*. Ačkoliv na předchozím albu se projevila snaha o vytvoření kauzálně propojené linky vyprávění, neobešla se bez orientujících paratextů a pořadí videí mohlo být i přes tuto provázanost matoucí. *Ascension*, *Saturnz Barz* a *We Got The Power* naopak konsekvenčnost potlačují (spíše jen zobrazují po sobě jdoucí události), ale díky společným auditivním a vizuálním prvkům v intru a outru je propojení mezi nimi daleko zřetelnější.

V roce 2017 vyšel videoklip k písni *Strobelite*, který do výše zmíněného konceptu nijak nezapadal a jeho narativní význam se mohl zdát pro vyprávění kapely v té době nepodstatný. Děj je zasazen do prostředí tanečního klubu, kde na sebe většinu stopáže strhávají pozornost hudebník Peven Everett a 2-D s Noodle jako největší hvězdy na tanečním parketu. Vždy jen několikavteřinový prostřih mimo tento exponovaný děj ukazuje Murdoca, jak mluví s neznámým mužem³²² u baru a bere si od něj vizitku. Konsekvence tohoto setkání se potom projevily v rámci páté fáze.

³²² V návaznosti na dvě vrstvy fiktivního příběhu je spíše zajímavostí, že muže, s nímž se Murdoc setkal, hrál jeho vlastní dabér Phil Cornwell.

2.5 Fáze pátá: The Now Now (2018 - 2019)

Prozatím poslední ukončená fáze fiktivního vyprávění *Gorillaz* následovala téměř bezprostředně po té předchozí s vydáním šesté studiové desky *The Now Now*³²³ v polovině roku 2018. Z hlediska technologií pracovala pátá fáze s podobnými prostředky jako čtvrtá, a proto se v této kapitole zaměřím pouze na transmediální postupy, o nichž jsem doposud nereferovala nebo jsem je jen letmo zmínila.

Vyprávění je od začátku vedeno ve dvou oddělených liniích – jednu z nich zastupuje Murdoc, jenž vlivem předchozích událostí skončil ve vězení, a druhá linka sleduje zbytek kapely, která navzdory absenci svého baskytaristy musí dál pokračovat v turné. O vývoji příběhu bylo publikum informováno prostřednictvím sociálních sítí (YouTube, Twitter, Instagram, Facebook), na nichž byly simultánně zveřejňovány příspěvky s identickým obsahem. Katalyzátorem událostí se stalo slavnostní předávání hudebních cen *BRIT Awards 2018*, kde *Gorillaz* přebírali ocenění pro nejlepší britskou skupinu roku.³²⁴ Na ceremoniálu (respektive na kolážových fotografiích z ceremoniálu) se ale objevili pouze tři členové *Gorillaz*. Jako děkovná řeč pak bylo promítnuto video,³²⁵ na němž čtvrtý člen, tedy Murdoc v oranžové vězeňské košili, v rychlosti děkoval producentům, manažerům a přátelům, zatímco co ho někdo tahal pryč ze záběru a zavřel za ním mříže. Tato událost otevřela prostor jednak pro interaktivní online kampaň *#FreeMurdoc*³²⁶ a jednak pro doposud nejvýraznější crossoverovou událost³²⁷ v rámci *Gorillaz*. 2-D, Russel a Noodle mezi sebe dočasně přijali postavu Ace z amerického kresleného seriálu *The Powerpuff Girls*.³²⁸

³²³ *The Now Now* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2018.

³²⁴ BRITs 2018 WINNERS List. *The BRIT Awards* [online]. London: BRIT Awards, c2020 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.brits.co.uk/news/brits-2018-winners-list>

³²⁵ Gorillaz - Best Band (BRIT Awards 2018) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-15]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=K6kETHZION8&list=TLPQMjgxMTIwMTkSVQaqQqLQQtw&index=29>

³²⁶ Free Murdoc. *Gorillaz* [online]. Warner Music UK, c2009 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <http://www.gorillaz.com/freemurdoc/>

³²⁷ Principem crossoveru jako narativního mechanismu je propojení dvou samostatných fikčních světů nebo jejich prvků (postav, lokací, rekvizit, ...).

³²⁸ Powerpuff Girls (TV Série 1998 - 2005). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0175058/>

2.5.1 Gorillaz & Ace

Asi tři měsíce po Murdocově děkovné řeči zpoza mříží vyšel videoklip ke skladbě *Humility*, kde se bez jakékoliv předchozí kontextualizace objevil na jeho postu nový charakter. Krátce po zveřejnění videa promluvil k záměně Damon Albarn v několika rozhlasových pořadech.³²⁹ Ve shodě s metafikčním konceptem kapely vysvětlil, že zaměstnali Ace z *The Powerpuff Girls*, protože stávající baskytarista je ve vězení.³³⁰ Protagonisté jsou si přitom výrazně podobní - nejenom, že mají oba nazelenalý odstín pleti a černé vlasy, Ace dokonce ve svém fikčním světě platí za obdobně narcistní a excentrického leadera kapely, jakým je Murdoc. Možná i z toho důvodu nebyla jeho osobnost během působení v *Gorillaz* nijak dál rozvíjena. Ace sice participoval na dvou videoklipech a nahradil Murdoca na plakátech k turné a všech dalších reklamních materiálech, během svého tříměsíčního hostování ale nedostal nijak velký prostor k expozici vlastního příběhu ani k interakci s ostatními členy skupiny. „*Aceovi bylo jako členovi Gorillaz znemožněno mluvit, jelikož schvalovací proces pro dialog postavy od Cartoon Network byl velice nákladný a překračoval rozpočet kapely.*“³³¹ Jamie Hewlett později pro *Gorillaz-Unofficial* vysvětlil, že měli s vypůjčeným hrdinou v rámci příběhu větší plány, ke kterým právě vlivem nedostatečného rozpočtu na jeho originálního dabéra a studio nedošlo. Ve stejném rozhovoru ale zároveň naznačil, že uvažují o budoucí spolupráci.³³²

³²⁹ KEAVENY, Shaun. Matt Everitt chats to Damon Albarn in the Music News ahead of a new Gorillaz album. *BBC* [online]. London: BBC, c2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.bbc.co.uk/sounds/play/p068t767>

³³⁰ *Tamtéž.*

³³¹ Ace. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-01-12]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com/wiki/Ace>

³³² Gorillaz-Unofficial talks w Jamie Hewlett - Gorillaz unannounced future and more [video]. Austin Griffith. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rfrbJeCJvh0&feature=youtu.be&t=798>



Obrázek 10 Ace během svého prvního účinkování v hudebním videu ke skladbě *Humility* (*The Now Now*, 2018)

Z hlediska zapojeného intramedialního mechanismu se hodí poznamenat, že s crossoverem se mnohem častěji setkáme v televizních seriálech.³³³ Z předchozích kapitol by však už mělo být zřejmé, že se nejedná o první narativní strategii, kterou si *Gorillaz* vypůjčili z televizní produkce a upravili pro svou vlastní potřebu. Autorky textu v *Narrative Strategies in Television Series* navíc poznamenávají, že jednou ze základních prerekvizit pro přecházení charakterů mezi narativními univerzy je institucionalita – tedy že crossover se obvykle uplatňuje pouze v pořadech v rámci jedné televizní společnosti a posiluje tím diváckou vazbu s konkrétní stanicí.³³⁴ Může tak vzniknout otázka, jakou vazbu chtěli angažováním Ace posílit *Gorillaz*. Mezi virtuální kapelou a seriálem *The Powerpuff Girls* sice jisté institucionální spojení existuje,³³⁵ ale vzhledem k distribučním odlišnostem obou textů a skutečnosti, že *Gorillaz* se v rámci své tvorby ke *Cartoon Network* nebo jejich seriálu nijak explicitně neodkazují, spíše naznačuje, že se jedná o interní odkaz pro diváckou komunitu okolo kreslených seriálů³³⁶ nebo zkrátka o přátelskou spolupráci dvou kreslířů.³³⁷

³³³ ALLRATH, GYMNIČ, cit. 247, s. 36.

³³⁴ Tamtéž, s. 37.

³³⁵ Distributorem seriálu *The Powerpuff Girls* (jako i dalších seriálů vysílaných na *Cartoon Network*) je společnost *Warner Bros*. Poslední album *Gorillaz*, *The Now Now*, spoluvydali *Warner Records*, divize této filmové společnosti.

³³⁶ Ace From Powerpuff Girls In Gorillaz UPDATE! [video]. The Roundtable. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nGx8gWV5Hlg>

³³⁷ Gorillaz-Unofficial talks w Jamie Hewlett - Gorillaz unannounced future and more [video], cit. 332.

2.5.2 Kampaň #FreeMurdoc

Alespoň část Aceovy minulosti odhalil Murdoc během chatování s fanoušky ze své vězeňské cely. Kampaň #FreeMurdoc byla doposud nejdéle probíhající „živou“ akcí mezi interaktivními projekty Gorillaz a její podstatná část spočívala v (přednastavené) písemné komunikaci skrz Facebook a Messenger v předem určený čas. Úkolem každého účastníka bylo pomoci baskytaristovi Gorillaz při jeho útěku z vězení, kam se údajně dostal jako oběť jakéhosi spiknutí. Postupně vyšly najevo dříve akcentované souvislosti s videoklipem *Strobelite*, kde se Murdoc setkal s pašerákem drog a kriminálníkem El Mierdou. Vyprávění postupně vedlo až na území Patagonie, kde se měl zdroj Murdocových problémů skrývat, a do pátrání po pravdě se v zájmu kapely připojila také Noodle, která o svém postupu informovala prostřednictvím fotek na Instagramu.³³⁸ V úvodu nastolená premisa se dočkala několika podstatných zvratů, které nakonec vyústily v návrat obou muzikantů právě včas na závěrečný koncert turné Gorillaz.³³⁹ Navrch se tvůrcům podařilo do příběhu integrovat marketingovou spolupráci s japonskou společností Casio, která jim přinesla vlastní řadu hodinek *G-Shock*.³⁴⁰

Kampaň na záchranu Murdoca³⁴¹ může sama o sobě fungovat jako demonstrace jednoho typu současného transmediálního vyprávění. Kombinovala poměrně širokou škálu online platforem a postupů a dovolovala se zapojit prakticky každému uživateli internetu a vstoupit do jakékoliv fáze příběhu. K participaci nebyla nijak zvlášť nutná znalost předchozích událostí nebo fiktivního světa kapely, zato hra vyžadovala aktivní sledování a především užívání sociálních sítí v rozmezí téměř tří měsíců. Jak jsem jmenovala výše, #FreeMurdoc distribuoval Facebook, Twitter, Instagram i YouTube kanál kapely a do živých pasáží s chatem se pak zapojily aplikace jako Messenger, Skype nebo KiK.³⁴² Obsah konverzace pak mimo textové zprávy tvořily zvukové záznamy, videa a různé Murdocovy nákresy

³³⁸ ParadoxWasTaken. #FreeMurdoc Alexa Skill Call. *SoundCloud* [online]. Berlin: SoundCloud, c2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://soundcloud.com/thenownowhype/freemurdoc-alexa-skill-call>

³³⁹ Phase 5. *Gorillaz for Beginners* [online]. WordPress, 2003 [cit. 2019-10-24]. Dostupné z: <https://gorillazforbeginners.wordpress.com/phase-5/>

³⁴⁰ Gorillaz X G-Shock Watch. *G-SHOCK Watches by Casio* [online]. Dover: Casio America, 2019 [cit. 2019-11-16]. Dostupné z: <https://www.gshock.com/collections/gorillaz-watches>

³⁴¹ Free Murdoc. *Gorillaz* [online], cit. 326.

³⁴² *Tamtéž*.

a „ručně“ psané seznamy. Uživatelům, kteří disponovali chytrými reproduktory *Amazon Echo (Alexa)*, bylo dokonce umožněno uskutečnit telefonický hovor (prakticky totožný s textem chatu).³⁴³



Obrázek 11 Záběr z videa a „Certifikát věrnosti“ z #FreeMurdoc kampaně

O živých událostech hovoří Andrea Phillips jako o jedné z nejefektivnějších, zároveň ale nejvíce omezujících možností transmediálního vyprávění. V úvodu příslušné kapitoly je dělí na dvě základní skupiny – události, které zaujímají místo ve fyzickém prostoru a události, které se odehrávají ve virtuálním prostředí. U obou varuje před stejným úskalím: *„je třeba si skutečně uvědomit, že nehlédě na to, kdy a kde událost pořádáte, zneprístupňujete ji mnoha potencionálním členům publika.“*³⁴⁴ Online prostředí se v tomto dá označit za mnohem dostupnější, i zde je ale potřeba počítat s rozdílem mezi časovými zónami. Chat s Murdocem nebo Noodle probíhal vždy pouze ve vymezených hodinách britského letního času (BST). Ty byly stanoveny na páteční odpoledne mezi třetí a devátou hodinou odpoledne, vždy jednou za dva týdny.³⁴⁵ Šestihodinové časové okno mělo zpřístupnit událost větší části publika, ačkoliv Phillips doporučuje, že pokud se skutečně jedná o akci s mezinárodním dosahem, je ideální délku trvání stanovit na osm a více hodin.³⁴⁶ Dostat se k proběhlým částem chatu už zpětně nebylo možné, na sociálních sítích ale vždy následoval příspěvek se shrnutím aktuální situace

³⁴³ ParadoxWasTaken. #FreeMurdoc Alexa Skill Call. *SoundCloud* [online], cit. 338.

³⁴⁴ PHILLIPS, cit. 8, s. 210.

³⁴⁵ Gorillaz. Join him on Friday.. . *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-11-17]. Dostupné z: <https://twitter.com/gorillaz/status/1034832759561375745>; Gorillaz. This is your official... . *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-11-17]. Dostupné z:

; <https://twitter.com/gorillaz/status/1030501308019757057>

³⁴⁶ PHILLIPS, cit. 8, s. 210.

a o šíření vlastních záznamů z chatu se postarali sami fanoušci.³⁴⁷ Opět zde narážíme na Mittellovu tezi o časové omezenosti transmediálních projektů³⁴⁸ – vyprávění je sice díky internetovým a uživatelským archivům snadněji rekonstruovatelné než v dřívějších případech, už ale publiku neumožňuje stejný prožitek z participace.

Také z těchto uveřejněných záznamů vyplývá, že chat fungoval na základě předpřipravených zpráv a ačkoliv měl uživatel možnost psát vlastní odpovědi, příběh vždy došel do stejného, tvůrci naplánovaného bodu. Jednalo se tak o již známý interaktivní princip, který pouze vytváří iluzi, že publikum ovlivňuje a mění děj vlastním jednáním, zatímco postupuje podle napsaného scénáře.

2.5.3 Hudební videa

Album *The Now Now* přineslo mnoho zajímavých a v rámci produkce *Gorillaz* inovativních projektů, videoklip narativního charakteru se však objevil pouze v případě skladby *Humility*. Většina ostatních videoklipů na desce pracuje s grafickým konceptem vizualizéru,³⁴⁹ další výjimku tvoří už jen video k *Tranz*, v němž se uplatňuje jeden ze základních principů videoklipu – tedy záznam performance kapely.³⁵⁰

Prostor této podkapitoly věnuji pouze narativnímu videoklipu *Humility* (2018), na jehož příkladu chci, více než na prvky seriálového narativu, poukázat na obecnější strategie transmediálního vyprávění, jak je v klipové tvorbě zachycuje Carol Vernallis.

Vernallis zmiňuje transmedialitu a intermedialitu zejména v souvislosti se svým konceptem YouTube estetiky, respektive jako jeden z jejích výrazných

³⁴⁷ Free Murdoc #2 [video]. Ritual Raven. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OqXH4OKRXVY>

³⁴⁸ MITTELL, cit. 9, s. 303.

³⁴⁹ Vizualizér má podobně jako videoklip funkci grafického doprovodu hudby. Oproti klasickému hudebnímu videu bývá však jednodušší a zpravidla abstraktní. Termín je pravděpodobně odvozen od „hudebního vizualizéru“ – softwaru, který produkuje grafiku v odpovědi na auditivní záznam. - CHAUDHRY, Aliya. What in the World is a Visualizer? *34th Street Magazine* [online]. Philadelphia: The Daily Pennsylvanian, c2019 [cit. 2019-11-16]. Dostupné z: <https://www.34st.com/article/2017/11/visualizers>

³⁵⁰ ALLAN, cit. 6, s. 301.

znaků.³⁵¹ Podle ní je odkazování a vzájemné prolínání médií nedílnou součástí produkce YouTube i jeho komunity.³⁵² V podstatě jde o platformu, kde se na jednom prostoru setkávají internet, hudba, televize, film i reklamy a v různém poměru se mísí nebo spolu soupeří. Pro hudebně založené projekty to znamená, že mohou publiku v rámci jedné platformy zpřístupnit vedle videoklipů také texty nehudebního charakteru a nechat tak zájemce nahlédnout do zákulisí natáčení, případně jim umožnit větší participaci na své tvorbě.

Domnívám se, že podobný příměr lze vztáhnout na videoklip k *Humility* i na některou další tvorbu *Gorillaz*. Pomněme-li, že k jisté fúzi médií dochází už kombinací hraného záznamu a animace, snaží se *Humility* přiblížit k sobě svět filmu, televize, hudby a navíc přidává reklamu ve formě product placementu. Na ploše bezmála tři a půl minuty se tak bez zjevného kontextu setkávají herec a muzikant Jack Black, Ace z kresleného seriálu *The Powerpuff Girls* a okolo se na kolečkových bruslích projíždí 2-D, který má na uších sluchátka značky *Beats* a hodinky *G-Shock* z vlastní designové řady.³⁵³ Linky v popisu videa pak odkazují na další skladby z alba *Gorillaz* a na soustavu jejich sociálních sítí.³⁵⁴

Lze říci, že YouTube estetika transmediálním projektům do velké míry nahrává a v případě *Gorillaz* se YouTube dokonce stalo jedním z center jejich vyprávění. Ohledně vyprávění na ploše klipů Vernallis dokládá, že k jistému posunu došlo skutečně až s migrací hudebních videí na internet, potažmo na YouTube. „Scenáristé si často stěžovali, že rychlý střih ve stylu MTV je spojený se slabým vyprávěním a lacinou estetikou orientovanou na mladé publikum,“³⁵⁵ říká a v jiné části textu zmiňuje, že: „zvýšený podíl vyprávění umožnilo ukončení [videoklipové] cenzury.“³⁵⁶ K zesílenému důrazu na vyprávění ale přispěly také divácké praktiky, které se formovaly od používání dálkového ovládání a nahrávání programů³⁵⁷ až po aktivní participaci a prosumerství.

³⁵¹ VERNALLIS, cit. 10, s. 130.

³⁵² VERNALLIS, cit. 10, s. 143.

³⁵³ Gorillaz X G-Shock Watch. *G-SHOCK Watches by Casio* [online], cit. 340.

³⁵⁴ Gorillaz - Humility (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=E5yFcdPAGv0>

³⁵⁵ VERNALLIS, cit. 10, s. 69.

³⁵⁶ Tamtéž, s. 219.

³⁵⁷ Tamtéž, s. 136.

V rámci jedné z kapitol v *Unruly Media* se Carol Vernallis zabývá také narativními postupy ve videích, konkrétně na příkladech tvorby Francise Lawrence a Dava Meyerse.³⁵⁸ U Lawrenceem režírovaných videí poukazuje na to, že ačkoliv jsou narativní, pouze naznačují příběh skrze enigmatické obrazy.³⁵⁹ Ukazuje se, že podobný přístup není úplně cizí ani Jamiemu Hewlettovi a *Gorillaz*. „*Někdy je za účelem vyjádření přímého pocitu nebo myšlenky potřeba, aby byla podstata tohoto vyjádření vytvořena nepřímo nebo skrz určitý symbol,*“³⁶⁰ sděluje Noodle na adresu videoklipu *Feel Good Inc.* Tvrzení jednak koresponduje se samotnou podstatou hudby a písňových textů, které zřídka bývají doslovné a pracují s řadou jinotajů a metafor, jednak naznačuje, že snahou týmu kolem *Gorillaz* není předat recipientům zcela jasnou a jednoznačnou verzi příběhu. Potom tedy určitá neukončenost a interpretační nejednoznačnost může být v jejich video tvorbě přítomná záměrně. Ostatní texty, ať už jde o rozhovory, fotografie, hry či tisk, pak v rámci příběhu fungují jako klíč této videoklipové enigmy.

³⁵⁸ VERNALLIS, cit. 10, s. 234.

³⁵⁹ Tamtéž, s. 238.

³⁶⁰ BROWNE, cit. 13, s. 214.

Závěr

Cílem mojí práce bylo vytvořit a popsat ucelený přehled projektů virtuální kapely *Gorillaz* mezi lety 1998 – 2018 a na nich analyzovat jednu z méně tradičních vývojových linií transmediality v tomto období. Klíčovým podnětem se při tom stala otázka, jak je realizováno transmediální vyprávění v systému videoklipu, který jako formát pracuje primárně s hudbou a dlouhodobá narace pro něj představuje spíše nadstavbu. Mou dílčí snahou bylo porovnat zjištěné narativní strategie se strategiemi televizního seriálu, v němž se transmediální vyprávění tradičně uplatňuje. Při teoretických úvahách o transmedialitě jsem vycházela především z textů americké herní designérky a scenáristky Andrey Phillips a profesora filmové a mediální kultury Jasona Mittella. K uchopení současného videoklipu a jeho estetiky jsem pak přistupovala prostřednictvím prací Carol Vernallis, která je v současnosti jednou z nejvýznamnějších teoretiček hudebního videa. Analýzu jsem dělila do pěti více či méně samostatných celků, respektive příběhových *fází*, což je termín vycházející přímo z názvosloví kapely.

První *fáze* (1998 – 2003) s podtitulem *Celebrity Take Down* představovala první kroky tvůrců Damona Albarna a Jamieho Hewletta do virtuálního prostředí, v němž postupně realizovali části fikčního světa a konstituovali jeho obyvatele. V centru dění stálo interaktivní *Kong Studio*, dostupné ve webové podobě nebo jako pojící prvek kompilačního DVD. Videoklipy z tohoto období mají mezi sebou jen slabé kauzální vazby a slovníkem seriálové terminologie se jedná spíše o epizody propojené identickým prostředím a postavami, než přelévajícím se dějem. Přes omezené možnosti sdílení a sebe prezentace na internetu se objevují náznaky přesahu hudebního projektu do dalších mediálních aktivit.

Slowboat to Hades (2004 – 2007) považuji z hlediska textů a zaangažování mediálních platforem za nejobsáhlejší a s nejširším rozsahem (působení v televizi, rozhlasu, na internetu, vydání knihy, živá vystoupení). Druhá *fáze* probíhala ve znamení experimentů s formou (původně pouze kreslené) čtveřice. Vlivem sociálních sítí a živých vystoupení se *Gorillaz* přiblížili publiku a publikum zase dostalo možnost přímé odezvy. V rámci videoklipové produkce zaznamenávám

příklon k více seriálovým klipům a důraz na kontinuální vyprávění, které rozvíjela a kontextualizovala biografie *Rise of the Ogre* (2006).

Jako nejambicióznější ze strany vývoje souvislého fiktivního příběhu kapely byla opakovaně líčena třetí fáze, *Escape to Plastic Beach* (2008 – 2012). Zároveň s tím však disponovala největším množstvím předčasně ukončených nebo zcela nerealizovaných projektů. *Gorillaz* v tomto období integrovali do svého vyprávění online interaktivní hru a k extenzi vyprávění hojně využívali sociálních sítí. Zapojením „moderních médií,“ jak o nich referuje Andrea Phillips, dochází ke zvýšení nároků na čas a pozornost příjemce.³⁶¹ Recipient, pokud má zájem příběhovou linii sledovat, je najednou nucen aktivně vyhledávat a spojovat segmenty příběhu z několika různých zdrojů. Ruku v ruce s tím rostou také nároky na tvůrce, jehož úkolem je v rostoucí konkurenci zaujmout.³⁶²

Součástí třetí fáze se staly dva dokumenty, které trochu netradičně vystupovaly z jinak pečlivě udržovaného metafikčního konceptu kapely – *Bananaz* (2008) a *The Making of Plastic Beach* (2010). Ty mimo jiné odhalovaly *Gorillaz* jako vysoce kolaborativní a otevřený projekt, jehož fungování už nestojí pouze na osobnostech Hewletta a Albarna.

Na ploše čtvrté fáze – *Humanz After All* (2015 – 2018) – přešli *Gorillaz* od jednoho dlouhodobě běžícího projektu k většímu množství dílčích spoluprací. Kolaborace zastřešené velkými společnostmi a značkami se pro kapelu ukázaly jako více funkční model tvorby, který jim umožnil pracovat například s rozvíjejícími se technologiemi virtuální a augmentované reality. Nové možnosti se promítly také do produkce videoklipů, které v tomto období více než na souvislý příběh kladly důraz na rozšíření virtuálního prostoru a experimenty s ním. Vedle technologických inovací se stále objevují tendence návratu ke starší tvorbě kapely (na bázi intertextuálních referencí) a až nostalgické odkazy na médium televize.

Na události čtvrté fáze plynule navázala fáze pět s albem *The Now Now* (2018 – 2019). V rámci doposud nejkratšího úseku zaznamenávám kompletní

³⁶¹ PHILLIPS, cit. 8, s. 192.

³⁶² „Všichni a všechno vás žádají o sdílení. Výsledkem toho si publikum stále více vybírá. (...) Váš příběh proto musí z tohoto mediálního ruchu vyčnívat a stát se něčím, co lidé opravdu chtějí sdílet – musí v tom vidět důvod.“ – PHILLIPS, cit. 8, s. 192.

přesunutí projektu *Gorillaz* na internet a tím zvýšené využití sociálních sítí a všech eventualit, které online prostředí nabízí. Oslabují tendence budování vlastního kusu fikčního světa, jakým byla *Kong Studios* nebo *Plastic Beach*, namísto toho dochází k jakési fúzi světa *Gorillaz* s realitou. V takto nastaveném světě už se pak zdá téměř přirozené, když se vedle sebe v jednom záběru objeví americký herec a animovaná postava z dětského seriálu.

Chronologický souhrn ukázal, že přístup kapely k formám vyprávění se v průběhu celkem dvaceti let měnil zejména v závislosti na dostupných technologiích a také financování, které se ukázalo být kamenem úrazu mnoha ambiciózních projektů. V otázce reprezentace animovaných protagonistů se objevuje zjevná snaha ne najít ideální a konzistentní podobu, ale naopak vyzkoušet co možná nejvíce dostupných možností, byť by mělo jít o záležitost jediného vystoupení. Potvrzuje se tak obraz *Gorillaz* jako projektu otevřeného a vhodného pro spolupráci a experimenty. V tomto tvrzení vidím jistou paralelu s vývojem videoklipu, kterou zmiňuje Carol Vernallis: „*Dnešní unikátní vztahy audiovize se vyvinuly díky experimentům režisérů a střihačů hudebního videa v oblasti rekonfigurace obrazu a zvuku. Hudební video používalo novou technologii (levné, znovu použitelné videopásky) a mělo nové komerční a společenské požadavky (na rychlost, kreativitu, hudebnost, odlišnost, divokost).*“³⁶³ Přes výrazný technologický posun a ekonomické změny audiovizuální oblasti v dnešní době se domnívám, že *Gorillaz* mohou sloužit jako podobná testovací plocha pro budoucí projekty (například co se týká integrace reklamy).

Ohledně způsobu zapojení transmediálních módů lze říci, že se *Gorillaz* svými projekty téměř bezvýhradně kloní k transmedialitě východního pobřeží (*East Coast Transmedia*) – k té, kterou Andrea Phillips charakterizuje jako více interaktivní, častěji situovanou na web a sociální sítě, zpravidla časově omezenou.³⁶⁴ U tohoto typu divák nerozluští zápletku na základě jednoho textu a vyžaduje se od něj vlastní zapojení a vyhledávání informací.

V určování kanonického textu už odpověď tolik jednoznačná není. V úvodu práce jsem za základní text označovala videoklipy, protože se jejich prostřednictvím

³⁶³ VERNALLIS, cit. 10, s. 5.

³⁶⁴ PHILLIPS, cit. 8, s. 14.

kapela vyjadřovala od svých prvopočátků a protože jí v té době umožnily prezentovat hudební i vizuální složku současně. S rostoucími možnostmi mediální prezentace se ale role klipu měnila a oslabovala jeho privilegovanost. Na příkladu třetí *fáze* jsme mohli vidět, že část narativní zápletky se odehrává mimo text videoklipu a ten na ni potom navazuje. V páté *fázi* probíhala linie s uvězněním Murdoca dokonce zcela mimo hudební videa. Řečeno Mittellovou terminologií se tak transmediální vyprávění *Gorillaz* brzy posunulo od nevyrovnaného módu k více vyrovnanému. Příběh v pozadí kapely je rozmělněn na několik mediálních platforem, z nichž každá nese svou podstatnou část.

Na druhou stranu zůstávají hudební videa nejvíce exponovaným segmentem projektu, po svém vydání se objevují na všech dostupných platformách a stále přinášejí exkluzivní spojení hudby a obrazu. Často jsou tak vůbec prvním produktem, s nímž se publikum v rámci recepce *Gorillaz* setká, a narativní videoklipy mohou v tomto případě sloužit jako pozvánka ke sledování dalšího transmediálního obsahu. Stejně tak se může recipient rozhodnout celou příběhovou část ignorovat a soustředit se pouze na hudební produkci (což je jeden z faktorů, kterým se vyprávění kapely odlišuje od vyprávění seriálu). Jako stěžejní se pro strukturu a funkčnost vyprávění *Gorillaz* ukázal jejich metafikční charakter, který animovaným hudebníkům umožňuje v rámci jedné úrovně fikce vysvětlovat druhou (a vytvářet tak originální orientující paratexty), aniž by při tom vystupovali ze své vyfabulované role.

S ohledem na velké množství informací a vlastních názvů v tomto textu připojuji na konec práce stručný časový přehled projektů a pojmů vycházejících z fiktivního světa kapely, který doufám poslouží k lepší orientaci v tématu. Ačkoliv práce zabírá v rámci tvorby *Gorillaz* široké časové období, existuje mnoho projektů a fenoménů, které byly pouze okrajově zmíněny nebo zcela vynechány. Každá *fáze* poskytuje sama o sobě dost materiálu k dalším analýzám, jak dokazují například texty Alexe Jefferyho, který se dlouhodobě věnuje muzikologickému rozboru *Plastic Beach*.³⁶⁵ Jako možná rozšíření naznačená v předchozích kapitolách vidím analýzu způsobu metafikční reprezentace kapely či vztah hudby a obrazu

³⁶⁵ Dr. Alex Jeffery. *Academia.edu* [online]. San Francisco: Academia, c2019 [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://city.academia.edu/AlexJeffery>

v přístupu k vyprávění. Za důležité sdělení, které by nemělo v závěru takto koncipované práce chybět, považuji aktuální konstituování šesté *fáze*³⁶⁶ a připravovanou premiéru dokumentu *Reject False Icons*,³⁶⁷ který svým názvem odkazuje k více než deset let staré kampani.

³⁶⁶ Backstory. *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online], cit. 103.

³⁶⁷ Gorillaz: *Reject False Icons* (2019). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt11321574/>

Prameny

Diskografie

- *Gorillaz* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone, 2001.
- *The Apex Tapes* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2001.
- *Laika Come Home* [CD]. Spacemonkeyz. Velká Británie: Parlophone Records, 2002.
- *Demon Days* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2005.
- *We Are The Dury* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2005.
- *Plastic Beach* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: EMI Records, 2010.
- *The Fall* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2010.
- *Humanz* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2017.
- *The Now Now* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2018

Řazeno podle data vydání.

- Ban X factor says Damon Albarn [video]. whatsnextgorillaz2. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Z93tyK3bJgk>
- *Bananaz* [film]. Ceri LEVY. Velká Británie: EMI Music Publishing, 2008.
- *Bananaz* [online]. BananazFilm, 2016 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z: <http://www.bananazfilm.com/>
- Bananazfilm.com. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20080724003230/http://www.bananazfilm.com/>
- BROWNE, Cass & Gorillaz. *Rise of the Ogre: Gorillaz*. London: Michael Joseph, 2006, ISBN 0718150007.
- Company profile. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/company/company-profile>
- Damon Albarn & Jamie Hewlett (Gorillaz) on Jonathan Ross PART 3 of 3 [video]. tdk2592. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-9]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=hXyVaw5_JCw
- Damon Albarn and Jamie Hewlett - In conversation with GORILLAZ [video]. Gorillaz North America. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-01-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=iJaaos7itzs>
- Deutsche Telekom joins forces with Gorillaz to unlock a new dimension in music. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019, 2017 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/media/media-information/archive/deutsche-telekom-joins-forces-with-gorillaz-to-unlock-a-new-dimension-in-music-489488>

- Dr. Wurzel's Surgery. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20010428070954/http://www.geocities.com/drwurzel/>
- Free Murdoc #2 [video]. Ritual Raven. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OqXH4OKRXVY>
- Free Murdoc. *Gorillaz* [online]. Warner Music UK, c2009 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <http://www.gorillaz.com/freemurdoc/>
- *G Foot Store* [online]. London: G FOOT, c2017 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: <https://eu.gfoot.store/eu>
- *Gigantic Disused Haunted Studios In The Middle Of No-Where* [online]. Someone, 2007 [cit. 2019-04-6]. Dostupné z: <http://giganticdisusedhauntedstudiosinthemiddleofnowhere.com>
- Gorillaz - 2D & Murdoc In New York (HD) [video]. NoodleVEVO. *YouTube.com*, 2011 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=k8o5KHRVFd0>
- Gorillaz - 2D Ident [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-11-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3lrddbQFI2w&list=PL5yZGhGz0IG9PFfc72iByqy4ze8AwSd29&index=82>
- Gorillaz - Best Band (BRIT Awards 2018) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=K6kETHZION8&list=TLPQMjgxMTIwMTkSVQaqQqLQtw&index=29>
- Gorillaz - Cyborg Noodle [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://youtu.be/811Aa3kqgCc?list=PL5yZGhGz0IG9PFfc72iByqy4ze8AwSd29>
- Gorillaz - Feel Good Inc. (Live At The MTV EMA's) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BdAXIj5QViv>
- Gorillaz - Hlavní stránka. *Facebook* [online]. Menlo Park: Facebook, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Gorillaz/>
- Gorillaz - Humility (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=E5yFcdPAGv0>
- Gorillaz - Noodle's Transmission (Radio Room) [video]. Gorillaz Brasil. *YouTube.com*, 2015 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2WMJrrHktTI>
- *Gorillaz – Phase One - Celebrity Take Down* [DVD]. Zombie Flesh Eaters. Velká Británie: EMI Records, 2002.
- Gorillaz - Stylo (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nhPaWleULKk&list=RDOJQyTnD74gk&index=3>
- Gorillaz - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/gorillaz/about>
- Gorillaz App [video]. Tanyahachi 07. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tOgjGy6oYI0>

- Gorillaz ft. Madonna - Feel Good Inc & Hung Up live at Grammy Awards 2006 [video]. Andy Kiwi. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=CGoSIY2sT04&lc=UgzpDmy4xNQ4GX9krd14AaABAg>
- Gorillaz Phase 1.5 Kong Studios Website Tour (2006) [video]. Windows OS. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=PLB3NT1ywjQ>
- Gorillaz Phase 1.5 Kong Studios Website Tour (2006) [video]. Windows OS. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=PLB3NT1ywjQ>
- Gorillaz return to Q TV [video]. q on cbc. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9R0WdUhVB84>
- Gorillaz Share The Secret Behind Their Animations, Friction & New Album [video]. HOT 97. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=gogOkQ2GsuI>
- Gorillaz X G-Shock Watch. *G-SHOCK Watches by Casio* [online]. Dover: Casio America, 2019 [cit. 2019-11-16]. Dostupné z:
<https://www.gshock.com/collections/gorillaz-watches>
- *Gorillaz* [online]. London: Parlophone Records, 2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.gorillaz.com/app/>
- *Gorillaz* [online]. London: Warner Music UK Limited, 2018 [cit. 2018-06-09]. Dostupné z: <http://www.gorillaz.com>
- Gorillaz. *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://twitter.com/gorillaz?lang=cs>
- Gorillaz. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/gorillaz/?hl=cs>
- GORILLAZ.COM. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z:
https://web.archive.org/web/20010202091800/http://www.gorillaz.com/index_N_mie45.html
- *Gorillaz: Charts of Darkness* [film]. Mat WAKEHAM a Cass BROWNE. Velká Británie: Dazed Film & TV, 2001.
- Gorillaz-Unofficial talks w Jamie Hewlett - Gorillaz unannounced future and more [video]. Austin Griffith. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z:
<https://www.youtube.com/watch?v=rfrbJeCJvh0&feature=youtu.be&t=798>
- Hewll. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/hewll/>
- Character design Competition. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z:
<https://web.archive.org/web/20101125062755/gorillaz.com/evangelist>
- Internet Archive: About IA. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z:
<https://archive.org/about/>
- Internet Archive: Wayback Machine. *Internet Archive* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z:
<https://archive.org/web/>
- JENKINS, Craig. Interview: Damon Albarn Is Unfortunately Really Good at Predicting the Future. *Vulture* [online]. New York: Vox Media, c2019, Nov.

- 8, 2017 [cit. 2019-05-25]. Dostupné z: <https://www.vulture.com/2017/11/interview-damon-albarn.html>
- *KARENT: The World's Largest VOCALOID Record Label* [online]. Crypton Future Media, 2019 [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: <https://karent.jp>
 - KEAVENY, Shaun. Matt Everitt chats to Damon Albarn in the Music News ahead of a new Gorillaz album. *BBC* [online]. London: BBC, c2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.bbc.co.uk/sounds/play/p068t767>
 - MTV Cribs - Season 13, Ep. 1301. *MTV Cribs* [online]. New York: Viacom International, c2018, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/episodes/ppwqrd/mtv-cribs-joe-y-fatone-gorillaz-thomas-jones-season-13-ep-1301>
 - Murdoc leaves answerphone message for Ceri Levy, Bananaz director [video]. TheGorillazHTF. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=zphP9kI84_s
 - Murdoc Niccals. *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-10-03]. Dostupné z: <https://twitter.com/murdocgorillaz?lang=cs>
 - Murdoc's Alternative Queen's Speech (Subtitulado) [video]. Essex Dog. *YouTube.com*, 2006 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=omp1OROMpHY>
 - Murdoc's Tour Of Gorillaz.com & IE9 [video]. Jiggly Crumpet. *YouTube.com*, 2016 [cit. 2019-10-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pYfJtqbvuQo>
 - ParadoxWasTaken. #FreeMurdoc Alexa Skill Call. *SoundCloud* [online]. Berlin: SoundCloud, c2019 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://soundcloud.com/thenownowhype/freemurdoc-alexa-skill-call>
 - Pen & Pad with Jamie Hewlett [video]. GorillazLatino. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-9]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3h8Xk7cP1D0>
 - *Plastic Beach Making Of - (Documentary) 720p* [video]. PapaBless. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ObHwNzqinHc>
 - Radio X [online]. London: Global, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z: <https://www.radiox.co.uk/>
 - SAWYER, Miranda. Damon Albarn and Jamie Hewlett: 'We fight over everything'. *The Guardian* [online]. London: Guardian News & Media, c2019 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/music/2017/apr/30/damon-albarn-and-jamie-hewlett-we-fight-over-everything-gorillaz-humanz-interview>
 - Stop This Stupid Crap Bananaz Film – It's Rubbish And Full Of Lies And It's Not Really The Actual Gorillaz Anyway and Ceri's Just a Tosser. Let's Make This Film Go Away Forever... I Haaaate it. *Facebook* [online]. Menlo Park: Facebook, c2019 [cit. 2019-11-04]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/61109973397/about/>
 - Sueworld. Gorillaz puppets. *DeviantArt* [online]. Los Angeles: Wix.com, 2000 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/sueworld/art/Gorillaz-puppets-169002538>
 - Talent Quest (G-Bite) [video]. shufflingyourcards. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-03-9]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=O7giJbB464o>
 - The Lenz. *MediaCom Worldwide* [online]. London: MediaCom, c2018 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.mediacom.com/en/work/the-lenz>

- *The Making of Plastic Beach Documentary* [DVD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records , 2010.
- THIS JUST IN: Murdoc Explains Everything That Happened In Demon Days and More! [video]. 2DIsAwesome. *YouTube.com*, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=l0V0mIvzRGU>
- *Three* [online]. Hutchison 3G UK, c2002-2019 [cit. 2019-08-04]. Dostupné z: <http://www.three.co.uk/>
- *Úsvit mrtvých* [film]. George A. ROMERO. USA/Itálie: Laurel Group Inc., 1978.
- Watashiwanoodle. *Instagram* [online]. San Francisco: Facebook, c2019 [cit. 2019-03-1]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/watashiwanoodle/>

Literatura

- #throwbackthursday The Residency on XFM. *Gorillazland* [online]. WordPress, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z: <https://gorillazland.wordpress.com/2019/08/01/throwbackthursday-the-residency-on-xfm/>
- /r/gorillaz. *Reddit* [online]. San Francisco: Advance Publications, 2018 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: <https://www.reddit.com/r/gorillaz/>
- 2D's favorite movies [video]. CheezyCheezyCocoPuff. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nh6FLWUrCpc>
- 48th Annual GRAMMY Awards. *The GRAMMYS* [online]. Santa Monica: National Academy of Recording Arts & Sciences, c2019 [cit. 2019-10-08]. Dostupné z: <https://www.grammy.com/grammys/awards/48th-annual-grammy-awards>
- A new way to see and share your world with 360-degree video. *YouTube Creator Blog* [online]. Google, c2019, 2015 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://youtube-creators.googleblog.com/2015/03/a-new-way-to-see-and-share-your-world.html>
- Ace From Powerpuff Girls In Gorillaz UPDATE! [video]. The Roundtable. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nGx8gWV5Hlg>
- ALEXANDER, Erika. Famous fried eggs. *CNN* [online]. Atlanta: Cable News Network, c2019, 2000 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <http://edition.cnn.com/fyi/interactive/news/brain/brain.on.drugs.html>
- ALLAN, Blaine. Music Television. BUTLER, Jeremy. *Television: Critical Methods and Applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, 287 - 324. ISBN 9780805854152.
- ALLRATH, Gaby a Marion GYMNIC, ed. *Narrative Strategies in Television Series*. New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2005. ISBN 9780230501003.
- Apokalypsa. *Mýty a skutečnost* [online]. phpRS, 2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <http://myty.cz/rservice.php?akce=tisk&cislociklanku=2005050003>

- BAČA, Rastislav. *Analýza koncertů a vystoupení holografických fiktivních interpretů*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Martin Flašar.
- BERG OLSEN, Martine. Forensics expert believes Banksy is Gorillaz founder Jamie Hewlett. *Metro* [online]. London: Associated Newspapers, c2019, 2018 [cit. 2019-12-06]. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2018/04/10/forensics-expert-believes-banksy-is-gorillaz-founder-jamie-hewlett-7447093/>
- Bio. *Max Giovagnoli* [online]. WordPress, ©2018 [cit. 2018-07-21]. Dostupné z: <http://www.maxgiovagnoli.com/bio/>
- BLAŽEK, Timotej. *Objekt a materiál v umění a edukácii* [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015 [cit. 2019-12-04]. ISBN 978-80-244-4775-9, s. 57. Dostupné z: http://kvv.upol.cz/images/upload/files/objekt%20a%20material_web.pdf
- Britain's Got Talent (TV Series 2007-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1034201/>
- BRITs 2018 WINNERS List. *The BRIT Awards* [online]. London: BRIT Awards, c2020 [cit. 2019-11-14]. Dostupné z: <https://www.brits.co.uk/news/brits-2018-winners-list>
- BRITTON, Luke Morgan. Gorillaz reveal details of 2018 TV series. *NME: The New Musical Express* [online]. London: TI Media Limited, 2017 [cit. 2018-06-02]. Dostupné z: <http://www.nme.com/news/music/gorillaz-2018-tv-series-2061294>
- Buble gum Music Genre Overview. *AllMusic* [online]. RhythmOne group, ©2019 [cit. 2019-01-12]. Dostupné z: <https://www.allmusic.com/style/bubblegum-ma0000002487ma0000002487>
- BUTLER, Jeremy G. *Television: Critical Methods and Applications*. 3rd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2007, ISBN 9780805854152.
- CGTalk: Gorillaz - Search for a star contest! *CGSociety* [online]. Shakuro, c2018 [cit. 2019-08-16]. Dostupné z: <https://forums.cgsociety.org/t/gorillaz-search-for-a-star-contest/808447>
- Coldplay, Gorillaz Lead MTV Europe Music Awards Nominations. *MTV News* [online]. New York: Viacom International, c2018, 2005 [cit. 2019-12-04]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1510512/coldplay-gorillaz-lead-mtv-europe-music-awards-nominations/>
- Damon Albarn | The Culture Show 2014 [[video]. - ThisIsTheGorillaz -. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-04-5]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=ep6kjvu_HCQ
- *Dazed & Confused*. London: Rankin Waddell, 2001, 3(73). ISSN 0961-9704.
- Dr. Alex Jeffery. *Academia.edu* [online]. San Francisco: Academia, c2019 [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://city.academia.edu/AlexJeffery>
- ECKSTEIN, LARS. Torpedoing the authorship of popular music: a reading of Gorillaz' 'Feel Good Inc.'. *Popular Music* [online]. 2009, 28 (02), 239- [cit. 2018-07-21]. DOI: 10.1017/S0261143009001809. ISSN 0261-1430. Dostupné z: http://www.journals.cambridge.org/abstract_S0261143009001809

- EDMONDSON, Jacqueline, ed. *Music in American Life: An Encyclopedia of the Songs, Styles, Stars, and Stories that Shaped Our Culture*. Santa Barbara, Calif.: Greenwood, 2013. ISBN 978-0-313-39347-1.
- EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York: Routledge, 2011. ISBN 978-0-415-88292-7.
- *FANDOM: Gorillaz Wiki* [online]. Wikia, 2019 [cit. 2019-03-26]. Dostupné z: <https://gorillaz.fandom.com>;
- Firebolt57. 212 Wobble Street on Google Maps!. *Reddit* [online]. San Francisco: Reddit, c2005-2019, 2016 [cit. 2019-11-01]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/19lvg4/212_wobble_street_on_google_maps/
- GALBRAITH, Patrick W. a Jason G. KARLIN. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. ISBN 978-0-230-29830-9.
- GIDDENS, Anthony. *Sociology*. 5th ed. Malden: Polity Press, 2006. ISBN 0-7456-3379-x.
- GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Pittsburgh: ETC Press, 2011, ISBN 978-1-105-06258-2.
- Gorillaz - Awards. *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-03-12]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm2064964/awards>
- Gorillaz - Celebrity Harvest. *The Lost Media Wiki* [online]. Canberra, 2012 [cit. 2019-10-15]. Dostupné z: [https://lostmediawiki.com/Gorillaz_-_Celebrity_Harvest_\(lost_production_material_of_unfinished_animated_film;_early_2000s\)](https://lostmediawiki.com/Gorillaz_-_Celebrity_Harvest_(lost_production_material_of_unfinished_animated_film;_early_2000s))
- Gorillaz Bust A Move On New Album, Movie. *Billboard* [online]. New York: Billboard-Hollywood Media Group, c2019, 2002 [cit. 2019-10-16]. Dostupné z: <https://www.billboard.com/articles/news/76671/gorillaz-bust-a-move-on-new-album-movie>
- Gorillaz Espresso - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/channel/UC128GuOAw4TOy5yK8Ch6r7w>
- Gorillaz Raritez - YouTube. *YouTube* [online]. San Bruno: YouTube, c2019 [cit. 2019-10-14]. Dostupné z: https://www.youtube.com/channel/UC_ypGv_oppurz3WiUi0sMgw
- Gorillaz: Full Official Chart History. *Official Charts* [online]. London: The Official UK Charts Company, 2019 [cit. 2019-03-28]. Dostupné z: <https://www.officialcharts.com/search/albums/gorillaz/>
- Gorillaz: Reject False Icons (2019). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-12-01]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt11321574/>
- Gorillaz_news. Exclusive: S4AS winner speaks to G-U; sketches for forthcoming Gorillaz single inner art (UPDATE). *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/127119.html>
- Gorillaz_news. Jamie talks about Gorillaz Phase Three / movie : the Gorillaz-Unofficial interview. *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2006 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/178297.html>

- Gorillaz_news. Rhinestone Eyes video cancelled. *LiveJournal* [online]. San Francisco: Rambler&Co, 1999, 2010 [cit. 2019-11-10]. Dostupné z: <https://gorillaz-news.livejournal.com/419042.html>
- Gorillaz_news: Gorillaz launch 'Search For A Star competition' on Gorillaz.com and in NME. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-03-29]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20110719050755/http://gorillaz-news.livejournal.com/6114.html>
- HABEL, Pia. Selfie with the Gorillaz? No problem with THE LENZ. *Deutsche Telekom* [online]. Bonn: Deutsche Telekom, c2019, 2017 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.telekom.com/en/blog/group/article/selfie-with-the-gorillaz-no-problem-with-the-lenz-492480>
- HARRIS, John. Damon Albarn: Gorillaz, heroin and the last days of Blur. *The Guardian* [online]. London: Guardian News & Media, c2019, 7 Apr 2012 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/music/2012/apr/07/damon-albarn-gorillaz-heroin-blur?newsfeed=true>
- HEWLETT, Jamie. *Jamie Hewlett: Works from the Last 25 Years*. 1. Köln: TASCHEN, 2018. ISBN 978-3-8365-6093-1, s. 107.
- HITCHCOCK, Jaime. Hail Gorillaz! *Smits' Stuff!* [online]. WordPress.com, 2019, 2009 [cit. 2019]. Dostupné z: <https://smitstuff.wordpress.com/2009/05/14/hail-gorillaz/>
- *How Gorillaz Makes a Political Statement* [video]. Volksgeist. *Youtube.com*, 2019 [cit. 2019-02-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=C2oYrmjXx2E>
- CHAUDHRY, Aliya. What in the World is a Visualizer? *34th Street Magazine* [online]. Philadelphia: The Daily Pennsylvanian, c2019 [cit. 2019-11-16]. Dostupné z: <https://www.34st.com/article/2017/11/visualizers>
- Jaguar | 'Crack the Code' Recruitment with Gorillaz [video]. Jaguar. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-11-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=y14EU9LJctY>
- JEFFERY, Alex. *Locating temporal materiality in the music of Gorillaz' Plastic Beach*. London: London University, 2014.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 978-0-8147-4281-5.
- KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.
- KORSGAARD. *Music Video after MTV. Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*. London: Routledge, 2017. ISBN 9781138670600.
- Lincoln: University of Nebraska Press, 2016, ISBN 978-0-8032-7720-5.
- LOTMAN, Jurij Michajlovič. O jazyku animovaných filmů. In: BERNARD, Jan (ed.). *Tartuská škola. Sborník filmové teorie 2*. Praha: Národní filmový archiv, 1995, 77-81, ISBN 80-7004-077-7.
- MENCH, Chris. The Spirit House From Gorillaz' "Saturnz Barz" Video Actually Exists. *Genius: Song Lyrics & Knowledge* [online]. Genius Media Group, c2019, 2017 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://genius.com/a/the-spirit-house-from-gorillaz-saturnz-barz-video-actually-exists>

- MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015. ISBN 978-0-8147-6960-7.
- Papersorplastics. All Unrealized, Unfinished and Unreleased Phase Three Concepts. *Reddit* [online]. San Francisco: Reddit, c2005-2019, 2016 [cit. 2019-11-01]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/53af96/all_unrealized_unfinished_and_unreleased_phase/
- Phase 3. *Gorillaz for Beginners* [online]. WordPress, 2003 [cit. 2019-10-24]. Dostupné z: <https://gorillazforbeginners.wordpress.com/phase-3/>
- Phase 5. *Gorillaz for Beginners* [online]. WordPress, 2003 [cit. 2019-10-24]. Dostupné z: <https://gorillazforbeginners.wordpress.com/phase-5/>
- PHILLIPS, Andrea. *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill, 2012. ISBN 9780071791533.
- Powerpuff Girls (TV Série 1998 - 2005). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0175058/>
- PowertotheCake. "Tomorrow Comes Today" music video question?. *Reddit* [online]. San Francisco: Advance Publications, 2018 [cit. 2019-04-13]. Dostupné z: https://www.reddit.com/r/gorillaz/comments/1in58m/tomorrow_comes_today_music_video_question/
- Programme 2008. *Berlinale* [online]. Berlin: Internationale Filmfestspiele Berlin, 2019 [cit. 2019-11-03]. Dostupné z: https://www.berlinale.de/en/archive/jahresarchive/2008/02_programm_2008/02_programm_2008.html?openedFromSearch=true
- Revamped testcard gets a touch of Klass. *Daily Mail Online* [online]. London: Associated Newspapers, 2007 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-456720/Revamped-testcard-gets-touch-Klass.html>
- RICHARDSON, John. "The Digital Won't Let Me Go": Constructions of the Virtual and the Real in Gorillaz' "Clint Eastwood"1. *Journal of Popular Music Studies* [online]. 2005, **17** (1), 1 - 29 [cit. 2018-07-21]. DOI: 10.1111/j.1524-2226.2005.00031.x. ISSN 1524-2226. Dostupné z: <http://doi.wiley.com/10.1111/j.1524-2226.2005.00031.x>
- RockIt. *Gorillaz: Song by Song* [online]. Menlo Park: Blogger, 1999, 2017 [cit. 2019-10-25]. Dostupné z: <https://gorillazsongbysong.blogspot.com/2017/06/rockit.html>
- Sesame Street (TV Series 1969-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0063951/>
- Smrtonosná past (1998). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0095016/>
- STEINMEYER, Jim. *Hiding the Elephant: How Magicians Invented the Impossible and Learned to Disappear*. New York, c2003. ISBN 07-867-1401-8.
- STERRITT, Laura. The Power of Fictional and Fictionalized Musicians. *TransChordian: Transmedia + Music* [online]. WordPress,

August 18, 2011 [cit. 2019-04-02]. Dostupné z:

<http://www.transchordian.com/2011/08/the-power-of-fictional-and-fictionalized-musicians/>

- Test card special. *BBC* [online]. London: BBC, c2019, 2001 [cit. 2019-11-13]. Dostupné z: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/1282160.stm
- *The Now Now Conspiracy Theory! (UPDATE #3!)* [online]. TrustFall. *Amino Apps* [online]. New York: Narvii, c2018, 06/03/18 [cit. 2019-03-30]. Dostupné z: https://aminoapps.com/c/gorillaz/page/blog/the-now-now-conspiracy-theory-update-3/6Pbm_75ZCzuKVbdbpq4GN1wDIYB5w7Jm1rV
- The Production Of Gorillaz Album Plastic Beach Music Essay. *UK Essays* [online]. Nottingham: UKEssays, c2003-2019, 2016 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.ukessays.com/essays/music/the-production-of-gorillaz-album-plastic-beach-music-essay.php>
- The Webby Awards - 10th Annual Gala Event [video]. The Webby Awards. *YouTube.com*, 2006 [cit. 2019-11-24]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GyQ5ny2Ua4Y>
- The X Factor (TV Series 2004-). *IMDb – Movies, TV and Celebrities* [online]. IMDb.com, c1990-2019 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0423776/>
- THON, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016, ISBN 978-0-8032-7720-5.
- TOFFLER, Alvin. *The Third Wave*. New York: Bantam Books, 1980. ISBN 0-517-32719-8.
- VAN BUSKIRK, Eliot. Gorillaz Talk Plastic Beach, Subtle Environmentalism and ‘Sunshine in a Bag’. *Wired* [online]. New York: Condé Nast., c2018, 2010 [cit. 2019-10-31]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2010/04/gorillaz/>
- VERNALLIS, Carol. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press, 2004. ISBN 0-231-11799-X.
- VERNALLIS, Carol. *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema*. New York: Oxford University Press, 2013. ISBN 978-0-19-976699-4.
- VŠELIČHA, Mikuláš. *Budování značky Gorillaz a její specifická image na hudebním trhu*. Praha, 2015. Bakalářská práce. Karlova Univerzita, Fakulta sociálních věd. Vedoucí práce Petra Koudelková.
- WATERCUTTER, Angela. Exclusive: Behind-the-Scenes of Gorillaz’ ‘DoYaThing’. *Wired* [online]. New York: Condé Nast., c2018, 2012 [cit. 2019-1-06]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2012/03/exclusive-bts-gorillaz-doyathing/>
- WHITELEY, Sheila a Shara RAMBARRAN. *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. New York: Oxford University Press, 2016. Oxford Handbooks. ISBN 978-0-19-932128-5.

Seznam obrázků

Obrázek 1 - Jamie Hewlett, Gorillaz and the Enduring Evolution of Pop.

In: *Illustration Chronicles* [online]. Philip Kennedy, c2016-2018 [cit. 2019-12-05].

Dostupné z:

https://payload.cargocollective.com/1/0/4579/11799564/2_Gorillaz_IllustrationChronicles_1500.jpg

Obrázek 2 – z obalů alb – *Demon Days* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2005.; *Humanz* [CD]. Gorillaz. Velká Británie: Parlophone Records, 2017.

Obrázek 3 - Gorillaz.com. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. San

Francisco: Internet Archive, 2014 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20030723123805/http://gorillaz.com/>

Obrázek 4 - Gorillaz ft. Madonna - Feel Good Inc & Hung Up live at Grammy Awards 2006 [video]. Andy Kiwi. *YouTube.com*, 2017 [cit. 2019-10-05]. Dostupné z: <https://youtu.be/CGoS1Y2sT04?t=173>

Obrázek 5 - Gorillaz - 2D & Murdoc In New York (HD) [video]. NoodleVEVO.

YouTube.com, 2011 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z:

<https://youtu.be/k8o5KHRVFd0?t=148>

Obrázek 6 - Gorillaz - El Mañana (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2011 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://youtu.be/hji4gBuOvIQ?t=40>

Obrázek 7 - Gorillaz Plastic Beach. In: *Asylum SFX: Special Effects Company for TV and Film* [online]. London: Asylum Models & Effects, c2019 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://asylumsfx.com/wp-content/uploads/2017/02/Gorillaz-07-1140x760.jpg>

Obrázek 8 - The Book of 2D. *Twitter* [online]. San Francisco: Twitter, c2019 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://twitter.com/i/moments/792043051598376961>

Obrázek 9 - Gorillaz - Saturnz Barz (Spirit House) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2011 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://youtu.be/5qJp6x1KEug?t=66>;

MENCH, Chris. Spirit House From Gorillaz’ “Saturnz Barz” Video Actually Exists. *Genius: Song Lyrics & Knowledge* [online]. Genius Media Group, c2019, 2017 [cit. 2019-11-07]. Dostupné z: <https://genius.com/a/the-spirit-house-from-gorillaz-saturnz-barz-video-actually-exists>

Obrázek 10 - Gorillaz - Humility (Official Video) [video]. Gorillaz. *YouTube.com*, 2018 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z: <https://youtu.be/E5yFcdPAGv0?t=96>

Obrázek 11 - Gorillaz - Best Band (BRIT Awards 2018) [video]. Gorillaz.

YouTube.com, 2018 [cit. 2019-12-05]. Dostupné z:

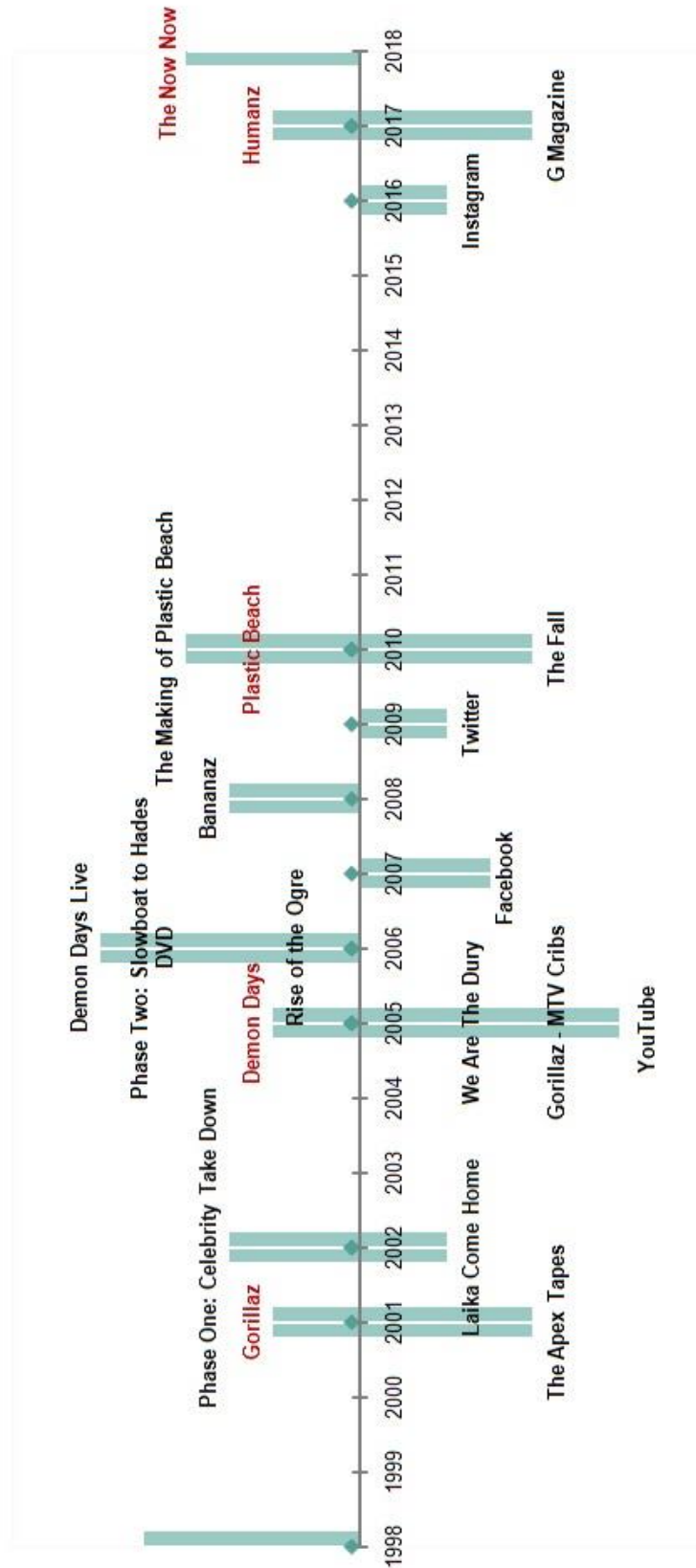
<https://youtu.be/K6kETHZION8?t=12>;

Free Murdoc. *Gorillaz* [online]. Warner Music UK, c2009 [cit. 2019-11-14].

Dostupné z: <http://www.gorillaz.com/freemurdoc/>

Přílohy

Časová osa – zahájení nebo vydání projektů *Gorillaz* 1998 - 2018



Slovník jmen a pojmů z fikčního světa *Gorillaz*

2-D – frontman a klávesista *Gorillaz*

Ace – baskytarista *Gorillaz* během páté fáze (crossover ze seriálu *The Powerpuff Girls*)

Bananaz – dokument Ceri Levyho z roku 2008

Boogieman – „pátý jezdec apokalypsy“, úhlavní nepřítel *Gorillaz*

Celebrity Harvest – nedokončený film, který měl předcházet vydání druhého alba

Cyborg Noodle – robotická verze kytaristky Noodle sestrojená Murdocem

Del the Funky Homosapien – americký rapper, pův. byl součástí fikčního vyprávění

Dr. Wurzel – nepřítel *Gorillaz* (první fáze)

El Mierda – démon, nepřítel *Gorillaz* (pátá fáze)

G Magazine – tištěný časopis z produkce *Gorillaz*

Geep – dunovka (*dune buggy*) využitá ve videoklipech první a druhé fáze

G-foot – (původně fiktivní) značka merchandisingu kapely

Gorillaz Bitez (G-Bitez) – krátké animované příběhy z každodenního života kapely

G-Shock – série digitálních hodinek vytvořená ve spolupráci se spol. *Casio*

Jimmy Manson – uchazeč o místo kytaristy, později nepřítel *Gorillaz*

Kong Solar Studio – solární nahrávací studio, výsledek spolupráce s *E.ON*

Kong Studios – nahrávací studio a sídlo *Gorillaz* během první a druhé fáze

Murdoc Niccals – zakladatel a baskytarista *Gorillaz*

Noodle – kytaristka *Gorillaz*

Pazuzu – démon z asyrské mytologie, častý prvek ve videoklipech a textech kapely

Plastic Beach – ostrov z plastového odpadu, sídlo *Gorillaz* během třetí fáze

Rise of the Ogre – biografie *Gorillaz* z roku 2006, autorem je Cass Browne

Russel Hobbs – bubeník *Gorillaz*

Spacemonkeyz – hudební kapela vytvářející remixy skladeb *Gorillaz*

Winnebago – Murdocův obytný vůz

NÁZEV:

Analýza transmediálního vyprávění v projektu virtuální kapely *Gorillaz*

AUTOR:

Bc. Soňa Kolářová

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

ABSTRAKT:

Práce analyzuje transmediální vyprávění realizované v pozadí projektu britské virtuální kapely *Gorillaz*. Uskupení sestávající ze čtyř kreslených interpretů vytvořili v roce 1998 hudebník Damon Albarn a výtvarník Jamie Hewlett a od té doby funguje projekt (s menšími či většími pauzami) dodnes. Cílem textu je projekty z období 1998 - 2018 zachytit a popsat tak, aby na nich bylo možné demonstrovat jednu z vývojových linií transmediality. K tomu využívá teoretické práce Andrey Phillips – *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012) a Jasona Mittella – *Complex TV* (2015). Pro zachycení specifik videoklipu jako prostředku vyprávění se uplatňuje především reflexe *Unruly Media* (2013) od Carol Vernallis. Výsledný text přináší ucelený soupis projektů a zapojených mediálních platforem. Poukazuje na proměny a způsob interakce s recipientem a akcentuje význam metafikčních postupů, na jejichž základech *Gorillaz* fungují.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Gorillaz, virtuální kapela, transmediální vyprávění, transmedialita, videoklip

TITLE:

Analysis of Transmedia Storytelling in the Virtual Band *Gorillaz*

AUTHOR:

Bc. Soňa Kolářová

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

ABSTRACT:

The thesis analyses transmedia storytelling set in a British virtual band *Gorillaz*. The band comprised of four cartoon characters was created by musician Damon Albarn, and artist Jamie Hewlett in 1998 and ever since it has been running (with shorter or longer breaks). The aim here is to collect and record their projects held from 1998 to 2018, and to demonstrate one of the development lines of a transmediality based on *Gorillaz*' work. For this purpose, there are used theoretical concepts by Andrea Phillips described in *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012) and by Jason Mittell, *Complex TV* (2015). To capture a specific nature of music video as a narrative device, there is employed Carol Vernallis' *Unruly Media* (2013). The resulting text provides a summary of the band's projects and media platforms they used throughout. It also highlights ways of interaction and a metafictional technique, which essentially constitutes the basis of *Gorillaz*' storytelling.

KEYWORDS:

Gorillaz, virtual band, transmedia storytelling, transmedia, music video