UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Centro de Artes

Curso de Cinema de Animação

PAULO IOSHITOMO IMON BORGES

GORILLAZ, VIDEOCLIPE E ANIMAÇÃO: A ANÁLISE DE DOIS PRODUTOS AUDIOVISUAIS

Pelotas/RS

2017

PAULO IOSHITOMO IMON BORGES

GORILLAZ, VIDEOCLIPE E ANIMAÇÃO: A ANÁLISE DE DOIS PRODUTOS AUDIOVISUAIS

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Gerson Rios Leme

Pelotas/RS

2017

PAULO IOSHITOMO IMON BORGES

GORILLAZ, VIDEOCLIPE E ANIMAÇÃO: A ANÁLISE DE DOIS PRODUTOS AUDIOVISUAIS

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovado em 08 de Março de 2017

Banca Examinadora:

_____

Prof. Gerson Rios Leme

_____

Profª. Carla Schneider

_____

Prof. Michael Abrantes Kerr

SUMÁRIO

RESUMO----------05

1. APRESENTAÇÃO----------06

2. JUSTIFICATIVA----------07

3. VIDEOCLIPE, UMA BREVE HISTÓRIA----------09

3.1 ANIMAÇÃO EM VIDEOCLIPES----------13

4. GORILLAZ E SUAS FASES----------16

4.1 FASE UM – GORILLAZ (1998 -2002)----------16

4.2 FASE DOIS – DEMON DAYS (2003 – 2007)----------19

4.3 FASE TRÊS -PLASTIC BEACH (2008 – 2010)----------21

5. METODOLOGIA DA ANÁLISE----------25

5.1 A ANÁLISE DE 19-2000 (2000)----------26

5.1.1 Identificação dos sons dominantes----------26

5.1.2 Pontos de sincronia----------27

5.1.3 Análise da narrativas----------29

5.1.4 Análise das técnicas de animação----------30

5.2 A ANÁLISE DE *ON MELANCHOLY HILL* (2010)----------32

5.2.1 Identificação dos sons dominantes----------32

5.2.2 Pontos de sincronia----------32

5.2.3 Análise da narrativa----------35

5.2.4 Análise das técnicas de animação----------37

5.3. COMPARAÇÃO DOS VIDEOCLIPES ANALISADOS----------38

5.4. CONCLUSÃO DA COMPARAÇÃO----------39

6. CONCLUSÃO----------40

REFERÊNCIAS----------41

RESUMO

O presente artigo traz um relato de pesquisa que teve como objetivo analisar dois videoclipes da banda Gorillaz, utilizando como referência os livros *A audiovisão (2008)* de Michel Chion e *Experiencing Music Video: Aesthetics and cultural context (2004) de Carol Vernallis. B*uscou-se também tratar brevemente a história do videoclipe entre os anos de 1927 e 1998, dando destaque para os produtos desenvolvidos com técnicas de animação, além do enredo fictício desenvolvido por James Hewlett e Damon Alborn, criadores do grupo musical.

Palavras-chave: *videoclipe; animação; Gorillaz; análise.*

ABSTRACT

The present article brings a report of a research that had as objective analise two music videos from the Gorillaz band, using as referece the books Audiovision of Michel Chion (2008) and Experiencing Music Video: Aesthetics and cultural context of Carol Vernallis(2004. It was also intended to talk shortly about the history of music video between 1927 and 1998, emphasizing products realized with animation techniques, besides the fictional story developed by James Hewlett with Damon Albarn, creators of the musical group.

Keywords: *music video; animation; Gorillaz; analysi.*

1.APRESENTAÇÃO

Ao longo de minha vida, música e desenho sempre foram duas grandes paixões. Quando criança, no final da década de 90, uma de minhas maiores diversões era sentar-me junto ao meu irmão em frente de uma TV com um aparelho VHS, colocar uma fita que continha videoclipes como os de Michael Jackson e Depeche Mode, e passar o dia desenhando. Em 2001, em um programa chamado Clipmania, visualizei pela primeira vez o videoclipe 19-2000 da banda Gorillaz. Dentre os 20 clipes apresentados na semana, o grupo feito em desenho animado se destacava em meio aos vários produtos da música pop daquela época. Sem possuir computador ou internet na época, passava a semana na esperança de poder rever aquele videoclipe.

A admiração pela banda se manteve ao longo dos anos, ver um videoclipe do Gorillaz sempre foi uma experiência singular, não apenas porque os personagens são animados, mas pelo motivo de que a relação entre imagem e som, nos clipes da banda, sempre foi única para mim.

Com o ingresso na Universidade Federal de Pelotas, percebi que o meu interesse por música e desenho não precisava se limitar à prática seletiva de um ou de outro. Com os conhecimentos adquiridos durante o curso, as possibilidades se abriram e finalmente encontrei um modo de juntar as duas paixões.

O presente artigo, portanto, mais do que um produto de avaliação para graduação no curso de Cinema de Animação, é também uma oportunidade de adquirir conhecimento, bem como relacionar teoria e prática ligadas a esse gênero diferenciado. Deste modo, nada me parece mais adequado do que analisar os videoclipes da banda que marcou a minha vida.

Com essa proposta, portanto, busco reconhecer os elementos que tornaram a experiência dos videoclipes da banda tão memorável.

2.JUSTIFICATIVA

Música e animação sempre tiveram seu foco em um elemento comum, o tempo. Seja ele para manter um ritmo ou quebrá-lo, pode-se dizer que o tempo chega a ser esculpido quando se trata desses dois meios de expressão. Não é uma coincidência muitos dos primeiros filmes animados terem sua base em músicas clássicas, como os estudos do artista Oskar Fishinger ou nas produções de Walt Disney que logo após criar o personagem Mickey Mouse, desenvolveu uma série chamada Sinfonias Ingênuas[1]. Diversos outros artistas também fizeram experimentações trabalhando as relações entre o áudio e o visual, e aqueles que tiveram um enfoque maior em transmitir visualmente o que era musical deram origem a um gênero que hoje é conhecido como videoclipe.

Assim este artigo teve como objetivo analisar videoclipes de um dos fenômenos da era digital, a banda Gorillaz, com a proposta um grupo musical que ganha vida nas telas com seus produtos audiovisuais. Dentre diversos artistas que chegaram com a virada do milênio, Gorillaz foi uma exceção, pois fugia de convenções ao não mostrar o verdadeiro grupo por trás da música. Além disso, o que cria interesse nos videoclipes dessa banda, além de seu destaque no meio musical, é o fato de que após mais de 10 anos de carreira, seus videoclipes mantêm uma identidade única apesar do acréscimo de novos personagens e variação de técnicas.

Deste modo, foram selecionados 2, dentre os 16 videoclipes já produzidos pelo grupo, para serem analisados e comparados. 19-2000[2] e On *Melancholy Hill*[3] foram feitos em momentos distantes, sendo o primeiro pertencente ao primeiro álbum (2000) da banda e o segundo ao terceiro (2008). Ambos representam a capa de seus respectivos álbuns. A escolha foi feita a partir da similaridade na utilização das técnicas 2D e 3D, e, no caso de 19-2000, a falta de reutilização de planos.

Para melhor entendimento de todas as técnicas utilizadas nos 2 produtos escolhidos, será explicado o conceito de videoclipe, tratando brevemente de sua história, destacando trabalhos feitos com animação, até a chegada da banda Gorillaz no mercado, deste modo será possível compreender o contexto no final da década de 90 quando surge a banda. Além disso, trataremos da história da própria banda que contará com material coletado de entrevistas e acervos informativos criados por

1 Série contendo 31 animações lançadas entre os anos de 1929 e 1930 – informação retirada da sinopse do DVD Disney Treasures, lançado em 2005.

2 Segundo single da banda lançado em 2001. O vídeoclipe foi feito utilizando as técnicas 2D e 3D – link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=WXR-bCF5dbM

3 A música foi lançada em 2010 no ablum *Plastic Beach* – link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=04mfKJWDSzI

fãs do grupo, para explanar a diferença de fases entre os videoclipes selecionados.

Formada uma base sólida de seu gênero e de sua história, será feita uma análise comparativa baseada nos livros de Michel Chion e Carol Vernallis. Como o material sobre o gênero videoclipe é escasso, é difícil encontrar uma proposta de análise que trate do videoclipe especificamente. Deste modo, será utilizado um método de análise feito para o cinema, porém ele será adaptado de acordo com outro aporte teórico. Chion, em seu livro "A Audiovisão" propõem um método que analisa de forma equilibrada os elementos sonoros e visuais. Enquanto Vernallis explana em seu livro "*Experiencing music video"* cada elemento que compõe um videoclipe, desde a questão narrativa à montagem trabalhada. Assim, juntando esses dois materiais, será possível trabalhar uma análise mais específica para os videoclipes.

Com isso, o intento deste artigo foi compreender com mais especificidade o gênero videoclipe, tratando como objeto de estudo a banda Gorillaz e dois de seus videoclipes. Utilizando como referência: artigos sobre o gênero, os livros de Chion e Vernallis e todo o material encontrado sobre a banda.

3.VIDEOCLIPE, UMA BREVE HISTÓRIA

A sincronia entre áudio e imagem está no cinema desde antes mesmo da utilização do vitaphone[4]. Filmes mudos já utilizavam bandas e orquestras que tocavam uma partitura feita exclusivamente para o produto que estaria sendo exibido. Sendo assim, é possível dizer que a música sempre desempenhou um papel importante, porém, na maioria das vezes, este recurso era utilizado como um apoio para o que estava sendo mostrado em tela, sejam som de objetos, ambiente ou como uma trilha que evoca um sentimento.

Desta forma, alguns diretores e artistas amantes da música tinham interesse em explorar as possibilidades que o cinema proporcionava e decidiram fazer estudos com o intento de tornar visível aquilo que se ouvia, ou seja, ilustrar canções com imagens em movimentos numa sala de cinema. Dentre esses vanguardistas, estava Oskar Fischinger, que em torno de 1927, começou a desenvolver estudos com animações e música. Em seus experimentos observa-se elementos geométricos que aparecem, desaparecem e se transformam de acordo com o ritmo e harmonia de músicas de Jazz e sinfonias clássicas.

Figura 1- Frame do curta *An Optical Poem(1938)* de Oskar Fischinger

Fonte: https://www.youtube.com

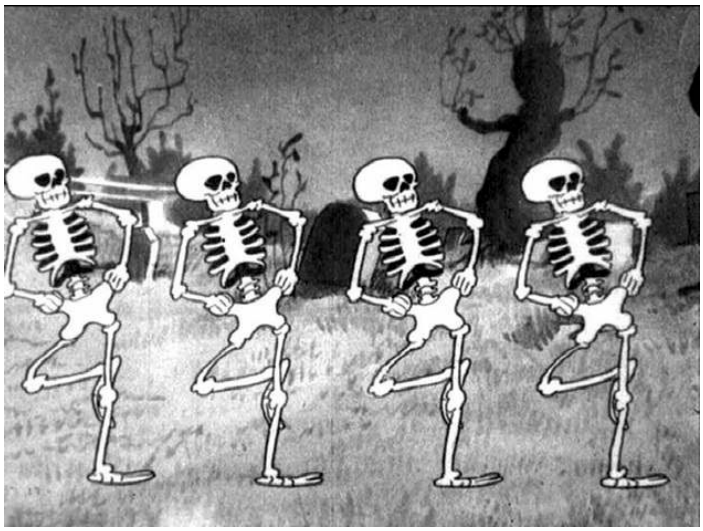
De acordo com Christopher Frayling (2011), é no final da década de 20 que surge um gênero

4 Aparelho que possibilitou o acréscimo de som nas produções cinematográficas, lançado em 1926 pela Warner Brothers junto com a Fox Film – informação retirada do site: http://pipocaeguarana.com/quinta-da-nostalgia-don-juan-e-vitaphone-o-primeiro-sistema-sonoro-do-cinema/

novo, trazido para alegrar as pessoas após a crise de 1929 nos Estados Unidos, os musicais. Música e cinema aumentam a força de seus laços quase ao mesmo tempo que Walt Disney, após parar de produzir *Alice Comedies*, deu vida ao seu mais famoso personagem, em 1928, Mickey Mouse.

Com isso, Disney começava a criar uma série de filmes de curta-metragem chamada *The Silly Symphonies (1929 – 1930)*, onde grande parte das histórias eram personagens fazendo música das mais diversas formas com objetos incomuns. Em seguida, no ano de 1937, Walt lança nos cinemas o longa animado *A Branca de Neve e os sete anões* que, assim como os musicais da época, contava uma história com canções em diversos pontos da narrativa.

Figura 2 – Frame do curta *The Skeleton Dance* da série *Silly Symphonies* de Walt Disney



Fonte: http://flavorwire.com

Em 1940, Disney lança *Fantasia*, um filme longa-metragem que trabalhava animações em cima de músicas clássicas. Cada áudio contava com uma produção visual única, algumas com uma narrativa clara e outras baseadas simplesmente na sensação. O longa contou com a colaboração de Fischinger que trabalhou sobre a música *Toccata et Fugue en D Mineur de* Jean-Sébastien Bach.

Logo em seguida, de acordo com Kelly Porto Ribeiro (2013), entre 1941 e 1947, um invento chamado *Panoram Soundies*[5] se torna popular nos bares dos Estados Unidos, reproduzindo trechos em preto e branco de musicais da época. Elvis Presley com seus filmes, ajudou a aumentar a popularidade dos musicais entre os anos de 56 e 64.

Em 1964, *The Beatles* lança um filme dirigido por Richard Lester, chamado *A Hard Day's*

5 Aparelho semelhante à *Jukebox (caixa de som que continha discos variados em seu interior)* com um pequeno monitor onde eram reproduzidos trechos de filmes musicais.

Night. Além do filme, a banda fazia vídeos nos quais apareciam tocando, como no recorte em que aparecem interpretando a música *Help.* O pesquisador Guilherme Bryan[6] afirma: "os vídeos dos Beatles não podem ser considerados videoclipe porque eram usados para que a banda pudesse aparecer em mais de um programa de TV".

Foi então que, em 1968, a animação volta a ganhar destaque no mundo musical com o clipe *Yellow Submarine* dos Beatles e a série animada da banda The Archies que foi a primeira banda virtual[7] conhecida mundialmente. A série mostrava aventuras da banda utilizando uma técnica de animação 2D, além de divulgar suas músicas.

Figura 3 – Imagem do show *The Archies* apresentado em 1968

Fonte: http://www.notinhalloffame.com

É então que, em 1975, a banda Queen lança o videoclipe da música *Bohemian Rhapsody.* Segundo Laura Josani Andrade Corrêa (2007, p9), esse é considerado por muitos estudiosos como o primeiro videoclipe da história, pois foi "intencionalmente produzido segundo este conceito então nascente no audiovisual, (...) com o objetivo de divulgar o disco da banda".

Figura 4 – Frame do videoclipe de *Bohemian Rhapsody* da banda *Queen.*

Fonte: http://midiorama.com

6 BRYAN, Guilherme. 30 anos num clipe, artigo publicado no dia 31/10/2005, no jornal folha de S. Paulo
7 Termo utilizado para definir bandas cujos membros não são pessoas reais.

Inicialmente, segundo Kelly Porto Ribeiro (2013), vários autores tratavam o videoclipe como um amontoado de imagens ou apenas como um número musical, mais tarde devido ao seu potencial publicitário era considerado apenas como um vídeo promocional da música. Recriminado por cinéfilos pelo seu estilo "espalhafatoso", esse produto audiovisual possuía a possibilidade de romper com a narrativa linear e o tempo dramatizado.

Segundo Arlindo Machado (2000, p173), "(...)o videoclipe pode dispensar inteiramente o suporte narrativo e o seu público já está preparado para aceitar imagens sem nenhum significado imediato(…) desde que o seu movimento seja harmônico com o da música", com essa afirmação, Machado deixa claro que o videoclipe é um produto que prioriza sua plasticidade e montagem podendo, assim, transgredir os contratos e regras desenvolvidos com o cinema, pois a narrativa não é sua principal função, como define Salles Jr. (1985, p48) "o que importa é menos a intenção de se contar uma história e mais o desejo de se passar uma overdose de sensações, através de informações não-relacionadas, acompanhando sons – o ritmo da imagem".

A partir das afirmações de Sales Jr. e Arlindo Machado é possível dizer que o conceito de videoclipe é abrangente e que não depende de técnica ou história, apenas que o vídeo mostrado e a música conversem de forma harmônica, para deixar mais claro Kelly Porto Ribeiro (2013) diz que "o videoclipe é um pequeno filme, praticamente um curta-metragem, cuja duração está ligada (mas não limitada) a duração de uma música. É a ilustração ou a mensagem visual de uma canção".

Deste modo a estética do videoclipe se torna um espaço para experimentação de linguagens que é, segundo o pesquisador Goodwin (1992), legitimado pela música pop pois a indústria fonográfica passa a ser estruturada pela imagem junto ao som. No ano de 1980 todo artista pop passa a utilizar videoclipe como meio de promover seu disco, tornando esse tipo de vídeo elemento obrigatório. O resultado disso aparece no ano seguinte com a primeira transmissão da MTV que, segundo Laura Josani Andrade Corrêa (2007, p10) foi o clipe "*Video Killed the Radio Star".* Toda a programação do canal era voltada apenas para videoclipes.

Enquanto a MTV fazia a cabeça dos jovens, no início dos anos 90 é lançada ao mundo a *World Wide Web*[8], conhecida como *internet*. Esse acontecimento possibilitou que pessoas pudessem compartilhar fotos, músicas e vídeos por meio de uma rede de conexão entre usuários. Segundo Valéria Brandini (2006, p8), na era digital um referencial imagético tornou-se imprescindível na produção musical, tornando o videoclipe um poderoso veículo de divulgação da música. Além dos

8 Resultado de pesquisas militares, o projeto *World Wide Web* foi lançado em 1992 usando uma linguagem TCP/IP (Transmtion Control Protocol/Internet Protocol) facilitando a conexão entre usuários por meio de uma grande quantidade de servidores – fonte: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9888/9888_4.PDF

canais de televisão, as pessoas passaram a ter acesso a videoclipes em seus computadores. É então nesse contexto que surge a banda Gorillaz.

Criada por Damon Albarn[9] com a ajuda de Jamie Hewlett[10], após uma conversa sobre conteúdo musical na contemporaneidade enquanto assistiam ao canal MTV, a banda tinha como objetivo discutir a era digital. Com um conceito inusitado de um grupo formado por personagens animados, Gorillaz questiona o real e o virtual, além de trazer um estilo musical que mistura desde o *hiphop* ao *rock.*

Historicamente, banda virtual não é um conceito inovador, pois bandas como *The Archies e Alvin and The Chipmunks* já utilizavam personagens animados interpretando músicas. Porém, Gorillaz nasce em um período onde o videoclipe é tratado como um produto comercial com o objetivo de destacar o artista e apresentar sua música. Só o fato de não exibirem o rosto de *Albarn* e *Hewlett* nos videoclipes, já os diferenciava na programação da MTV.

Atualmente, a banda ainda mantém sua fama, com 4 CDs, 3 compilações, 1 remix, 18 singles, 3 DVD's, 4 EP's e 16 videoclipes lançados entre os anos de 1999 e 2017. E a cada videoclipe, Albarn e Hewlett inovam a história do grupo, o que, para os fãs, cria o universo singular da banda Gorillaz.

3.1 ANIMAÇÃO EM VIDEOCLIPES

A partir do que foi apresentado, pode-se perceber que a distância no surgimento do primeiro videoclipe e a criação da banda Gorillaz não são acontecimentos distantes historicamente. Assim, como *Alvin e os esquilos* e *The Archies* deram origem ao termo banda virtual, mas produziam produtos que não são classificados como videoclipe, pois pertenciam a uma espécie de show televisivo, foi feito um mapeamento de videoclipes feitos com técnicas de animação que foram lançados entre o ano em que *a* banda *Queen* lança o clipe de *Bohemian Rhapsody* e o ano em que Gorillaz surge. Com isso, objtiva-se demonstrar como a animação estava sendo usada nesse gênero e ressaltar a singularidade da banda virtual Gorillaz. Para isso, foram selecionados cinco videoclipes animados, partindo do seu destaque na época, segundo os autores Kelly Porto Ribeiro (2013) e Goodwin (1992) ou inovação técnica. Apenas os clipes de 1996 e 1997, foram selecionados a partir de meu próprio gosto musical para exemplificar como era definida a estética nos anos antecedentes à chegada de Gorillaz.

9 Líder e vocalista da banda britânica *Blur*, nos anos 80.
10 Ilustrador e designer, famoso pelos quadrinhos *Tank Girl.*

Figura 5 - Frame do videoclipe

Banda: A-ha

Música: *Take on me*

Ano: 1985

Técnica: Rotoscopia

Fonte da iamgem: http://ew.com

O videoclipe da música *Take on me* foi feito com rotoscopia e *live-action,* o sucesso do vídeo foi tanto que é sempre citado como um dos principais videoclipes da história.

Figura 6 – Frame do videoclipe da banda

Banda: Dire Straits

Música: *Money for nothing*

Ano: 1986

Técnica: 3D Digital

Fonte da imagem: https://ocaisdamemoria.com

No ano seguinte, a banda *Dire Straits* inova o mercado de videoclipes trazendo o primeiro produto gerado pelo computador.

Figura 7 – Frame do videoclipe de Paula Abdul

Artista: Paula Abdul

Música: *Opposites Attract*

Ano: 1989

Técnica: 2D com live-action

Fonte da imagem:http://last.fm

No videoclipe da música *Opposite Acttract de Paula Abdul*, ela dança com um gato feito em

animação 2D.

Figura 8 – Frame do videoclipe da banda

Banda: Red Hot Chilli Peppers

Música: Rollercoaster

Ano: 1996

Técnica: 2D

Fonte da imagem:https://flickr.com

O videoclipe de *Rollercoaster* da banda *Red hot chilli peppers* contava com a participação dos personagens Beaves e Butt-head, um cartoon que passava na própria MTV.

Figura 9 – Frame do videoclipe da banda.

Banda: Radiohead

Música: Paranoid Android

Ano: 1997

Técnica: 2D

Fonte: http://uol.com.br

O clipe de *Paranoid Android* da banda *Radiohead* que foi feito pelo criador do cartoon Robin, Magnus Carlsson.

Deste modo, pode-se ver que sempre houve uma relação entre o artista humano e o que é mostrado na animação, desde o videoclipe da banda A-ha até Paula Abdul, mostrando assim, a necessidade de se vender um artista real. Apenas nos clipes de 1996 e 1997, vemos representações completamente animadas da música, porém isso se deve ao fato de que ambos os produtos utilizam como tema visual séries animadas famosas naquela década.

4.GORILLAZ E SUAS FASES

Este tópico tem como intuito resumir as informações coletadas, durante a pesquisa, sobre a história da banda Gorillaz, abordando os relatos fictícios do grupo virtual formado por Murdoc, 2-D, Noodle e Russel. Grande parte das informações vem de fóruns (Reddit e Gorillaz wikia), do livro *Rise of The Ogre de Cass Browne & Gorillaz* e dos áudios "*Murdoc's pirate radio"* disponíveis no *Youtube*[11]. É necessário ressaltar que não tratamos de episódios reais, apenas da história formulada por Jamie Hewlett em parceria com Damon Albarn que explica a vida dos personagens fictícios ao longo de sua carreira virtual.

Deste modo, a partir desse material é possível compreender o contexto dos dois videoclipes analisados, pois, o conteúdo visual tem sua base formada de acordo com a história por trás de cada CD da banda. Assim abordamos as três primeiras fases do grupo que são marcadas por álbum lançado, sendo eles: Gorillaz (1998 – 2002), *Demon Days* (2003-2007) e *Plastic Beach* (2008 – 2012). É preciso abordar essas três fases, já que a história do grupo funciona de forma linear, sendo o segundo CD um resultado da primeira fase e o terceiro resultado das anteriores.

4.1 FASE1 – GORILLAZ (1998 -2002)

Figura 10 – Capa do Albúm Gorillaz lançado em 2001

Fonte: http://last.fm

Tudo começou com um acordo entre Murdoc Alphonce Niccals (baixista do grupo) e o demônio. Em troca de sucesso, Murdoc deveria espalhar ideais malignos às almas inocentes. Feito o acordo, Murdoc decide montar uma banda, e para isso ele decide roubar os sintetizadores de áudio de uma loja, mas, ao jogar seu carro contra a faixada da loja, ele acerta Stu-Pot[12], danificando o olho esquerdo do jovem, além de deixá-lo em coma. Com isso, Murdoc é sentenciado a 30.000 horas de

11 Part 1: goo.gl/3U7cU2 ; part 2: goo.gl/ktsFPv ; part 3: goo.gl/RZWIJS ; part 4: goo.gl/g8ImNS .
12 Nome verdadeiro do vocalista do grupo conhecido como 2-D.

serviço público e 10 horas semanais de visita a Stu. Ao acordar do coma, Stu se revela um ótimo tecladista e cantor, o que fez com que Murdoc o recrutasse para a banda.

Figura 11 – Murdoc ilustrado por J. Hewlett

Fonte: http://fanpop.com

Figura 12 – 2-D ilustrado por Hewllet

Fonte: http://whynot.blog.br

Em setembro de 1998, Murdoc adquire uma propriedade mal assombrada no topo de uma colina com névoa cercada por um cemitério. Local que passou a ser o estúdio Kong, moradia e gravadora da banda.

O segundo integrante a entrar no grupo foi Russel Hoss (baterista do grupo), rapaz nascido em Nova Iorque que foi expulso da escola após ser possuído por espíritos demoníacos. Pouco depois de ser admitido em uma nova escola, Russel assiste a todos os seus amigos morrerem durante um tiroteio, ele então passa a ser um receptáculo para as almas de seus falecidos amigos. Preocupados, os pais de Russel decidem enviá-lo ao Reino Unido, onde ele poderia superar seu trauma tranquilamente, mas Murdoc, ao perceber as habilidades sobrenaturais do rapaz, decide convencê-lo a fazer parte da banda.

Figura 13 – Russel ilustrado por Hewlett

Fonte: http://gorillaz.wikia.com

Nesse período, 2-D namorava uma garota chamada Paula Cracker, guitarrista da banda na época. Ela acaba o traindo com Murdoc que tem o nariz quebrado por Russel[13]. Assim, eles colocam um aviso no site NME (New Music Express) procurando uma nova guitarrista. Não muito tempo depois, um pacote vindo do Japão chega ao estúdio Kong. De dentro da caixa, sai uma garotinha de 8 anos tocando guitarra e falando várias palavras em japonês e inglês, dentre elas, apenas uma era compreensível: *Noodle*[14], que acabou se tornando o apelido da nova guitarrista.

Figura 14 – Noodle ilustrada por Hewlett.

Fonte: http://gorillaz.wikia.com

Em novembro de 1998, eles lançam o seu primeiro single e videoclipe *Tomorrow comes today.* O vídeo mostrava os personagens do grupo com filmagens das ruas de Londres ao fundo. O objetivo de acordo com Hewlett e Albarn, era dar uma identidade à banda, além de integrá-los ao mundo real. Outros clipes que também foram lançandos nessa fase foram os das músicas *Clint Eastwood (gravado no estúdio Kong)* e *19-2000 (gravado na rodovia com obstáculos colocados pelos produtores)*.

Figura 15 – Frame do videoclipe de Clint Eastwood.

Fonte: http://residentevil.sac.com.br

13 Esse fato explica o design do nariz de Murdoc.

14 Macarrão feito de farinha ou arroz, água e ovo, cozido em água fervente. - informação retirada de: http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/noodle

No ano de 2002, a banda decide fazer um filme, eles então se mudam para *Los Angeles* com o intuito de encontrar um diretor. Mas a busca não dura muito, Murdoc muda de ideia e começa a desenvolver o filme sozinho, mas um desacordo entre o grupo resulta em uma briga, fazendo com que Murdoc saia da banda, terminando assim primeira fase do grupo.

4.2 FASE 2 -DEMON DAYS (2003 – 2007)

Figura 16 – Capa do álbum *Demon Days* lançado em 2005

Fonte: http://gorillaz.wikia.com

Com o suposto fim da banda, Noodle decide viajar para o Japão no intuito de desvendar seu passado. Ao chegar lá, em uma peixaria, ela lê as palavras "*ocean bacon"* que acabam trazendo todas as suas memórias à tona. Percebendo a reação da garota, um homem se aproxima, ele se revela como Sr.Kyuzo, um ex oficial do exército que trabalhava num projeto que treinava crianças com superabilidades. Ele, então, revela à Noodle que ela era uma dessas crianças e quando o projeto foi fechado, ele apagou sua memória e a enviou para o estúdio Kong no intuito de salvar sua vida. Noodle, após descobrir seu passado, decide voltar ao estúdio.

Enquanto isso, Russel não tinha a intenção de sair do estúdio, mas acabou indo embora, pois um grupo de *hippies* invadiram o local e começaram a incomodá-lo. Sem ter para onde ir, Russel conhece Ike Turner[15] que oferece uma moradia ao rapaz. Decidido a criar um álbum com um estilo mais animado, Russel grava algumas músicas mas o CD acaba expelindo ectoplasma pelos alto-falantes. Ele enterra o produto de suas gravações e decide voltar para o estúdio Kong.

Já 2-D tinha ficado em *Los Angeles* curtindo sua fama, saindo com celebridades e se

15 Músico, instrumentista, cantor, compositor e produtor musical norte-americano.

divertindo com *monster trucks*[16]. Sem Murdoc por perto, ele acaba melhorando sua autoestima. Isso dura até ele receber uma mensagem de Noodle avisando sobre seu retorno ao estúdio.

E Murdoc, no intuito de relaxar, foi para o México, onde ele foi preso por não pagar umas prostitutas. Na cadeia, ele faz amizade com Cortez, o corvo, que após alguns meses o ajuda a escapar da prisão.

Assim, a primeira a chegar ao estúdio é a guitarrista Noodle que se depara com o local cheio de zumbis. Ela usa suas habilidades para limpar o local. Noodle então percebe que os zumbis surgiram devido à falta de conteúdo na programação televisiva. Com a chegada dos outros membros da banda, ela grava o videoclipe da música Rock it, revelando o retorno da banda para o público.

O segundo videoclipe dessa fase é *Feel good Inc.* O clipe, como analisado por vários fãs, mostra a essência de cada personagem da banda. Enquanto Murdoc, Russel e 2-D estão presos no local denominado *Feel Good Inc.*, Noodle está do lado de fora, mostrando a sua pureza que é representada pelo moinho de vento flutuante.

Figura 17- Frame do videoclipe da música Feel Good Inc.

Fonte: http://vblurpage.com

Pouco tempo depois, Jimmy Manson, um hippie com quem Murdoc fez amizade durante o seu tempo longe da banda, aparece com um plano para deixar Gorillaz mais famosa. A intenção de Jimmy era matar Noodle durante o videoclipe da música *El mañana.* Murdoc o apoia na hora, mas o baixista acaba traindo Jimmy durante as filmagens do videoclipe. Noodle acaba desaparecendo após o acontecimento, o que faz com que 2-D vá embora.

Como a garota representava o coração da música do grupo. Ao voltar para o estúdio, eles se deparam com uma construção caindo aos pedaços. Com isso, Murdoc decide arrumar um novo

16 Tipo de caminhonete modificada feita para competições.

local.

4.3 FASE TRÊS – PLASTIC BEACH (2008 – 2012)

Figura 18 – Capa do álbum *Plastic Beach* lançado em 2010

Fonte: www.music.mcgill.ca

Com a banda separada, Murdoc pega todas as suas economias e sai viajando pelo mundo. Logo o dinheiro do baixista acaba e, como solução, ele passa a vender armas ilegais de má qualidade para um grupo chamado *Black Clouds* que, ao perceber que foram enganados, passam a perseguir Murdoc.

Com medo, Murdoc volta para o estúdio Kong e queima o que restou do lugar no intento de ganhar dinheiro com o seguro da propriedade. Ele então, gasta tudo para construir um paraíso artificial no ponto Nemo[17]. Lá, ele começa a desenvolver um novo álbum e decide reagrupar a banda.

O primeiro passo foi procurar, dentre os destroços do moinho de vento do clipe *El Mañana*, restos mortais da Noodle. Assim, com algumas amostras de DNA da garota, Murdoc, constrói um *cyborg*[18] que não só toca guitarra como possui um arsenal de armas para protegê-lo dos *Black Clouds*.

17 Ponto Nemo é o lugar mais afastado de uma costa do planeta, fica no meio do oceano Pacífico – fonte: http://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/07/elviajero/1475870655_616324.html

18 Cyborg ou ciborgue é um organismo no qual foi incorporado uma estrutura ou elemento cibernético.

Figura 19 – Noodle ciborgue ilustrada por J. Hewlett

Fonte: http://gorillaz.wikia.com

Enquanto isso, 2-D não queria mais fazer parte da banda, depois do acidente de Noodle, o rapaz passava todo o seu tempo no seu próprio apartamento. Sem dar muita importância para os sentimentos do vocalista, Murdoc reencontra o demônio com o qual fez o acordo no início da história e pede para que ele sequestre 2-D no intuito de aprisioná-lo na parte subaquática da ilha.

Murdoc inicia o novo álbum sem Russel com a desculpa de que poderia reproduzir a bateria com aparelhos eletrônicos. Ao saber disso, Russel decide ir nadando até o ponto Nemo, mas ao longo de sua jornada, o baterista acaba entrando em contato com diversos produtos radioativos que o fazem crescer de forma extraordinária. Sem muita demora, com a ajuda de vários artistas, Murdoc inicia a produção do novo álbum.

Gorillaz então lança seu primeiro videoclipe desse período, *Stylo*. No clipe, 2-D, Murdoc e Noodle ciborgue estão dentro de um carro fugindo em alta velocidade de um caçador de recompensas, interpretado por Bruce Willis[19]. A banda então cai no mar e seu carro se transforma em um submarino.

Figura 20 – Frame do videoclipe da música Stylo

Fonte: http://vimeo.com

19 Ator famoso pela série de filmes *Die Hard.*

Em seguida, a história continua no clipe da música *Melancholy hill*. Murdoc, 2-D e Noodle ciborgue estão indo em direção à ilha, acompanhados por diversos artistas em outros submarinos. Enquanto isso, nos é revelada a localidade da verdadeira Noodle, em um navio no meio do oceano. Ela acaba sendo atacada pelos *Black Clouds,* que destroem o navio. À deriva, Noodle é resgatada por Russel que agora é um gigante, eles se unem e vão em direção à ilha.

Figura 21 -Frame do clipe da música *On melancholy hill.*

Fonte: Print screen do minuto 3:21.

O clipe que encerraria essa parte da história acaba sendo lançado na etapa do *animatic*[20]. *Rhinestone eyes* mostra a chegada de todos à ilha que está sendo atacada pelos *Black Clouds* e pelo demônio com quem Murdoc fez o acordo inicial, *Boogieman.* O videoclipe então termina colocando as duas Noodles frente a frente. Descobrimos mais tarde, pela rádio pirata do Murdoc[21], que Noodle ciborgue sofreu um erro fatal ao se deparar com a Noodle verdadeira.

Figura 22 – Parte do storyboard do videoclipe *Rhinestone Eyes* que foi cancelado.

Fonte: http://gorillaz.wikia.com

A ilha acaba sendo destruída e a banda foge em um submarino provido por Murdoc. Os

20 Etapa da animação, na qual é trabalhado o tempo de duração dos planos, timing de movimentos e o som.
21 Áudios oficiais disponibilizados no Youtube.

Black Clouds dão sua perseguição por encerrada. E o grupo pode finalmente descansar em seu país natal. Nesse momento, eles lançam o último videoclipe do grupo desse período, *Do ya thing* que mostra a nova rotina da banda em uma nova casa.

5. METODOLOGIA DE ANÁLISE

No intuito de compreender as diferenças entre seus videoclipes, lançados durante a primeira fase do grupo e os pertencentes a terceira fase, analisaremos os clipes dirigidos por Jamie Hewlett e Pete Candeland das músicas 19-2000 (2000) e *On Melancholy Hill (2008).* A escolha dos clipes foi feita a partir da equidade de técnicas utilizadas e integridade do produto sem a reutilização aparente de planos. Ambos os videoclipes foram analisados com o objetivo de compreender alguns dos elementos que compõem esse gênero. Além de trazer a tona, a partir de uma comparação, a diferença ocasionada pela distância cronológica nos mesmos elementos. O fato de pertencerem às duas fases mais distantes entre si, possibilita uma gama maior de contrastes, o que torna desnecessário um produto pertencente ao período de transição.

Com isso, trataremos de analisá-los utilizando os aportes teóricos "A Audiovisão" de Michel Chion (2008) e *"Experiencing music video"* de Carol Vernallis (2004) como base para a análise.

Chion nos traz um modelo de análise que tem como objetivo tornar claro como o som e a imagem se relacionam em um produto audiovisual. De acordo com o autor, "não <<vemos>> a mesma coisa quando ouvimos; não <<ouvimos>> a mesma coisa quando vemos" (2008, p.7), ou seja, ambos os sentidos possuem um valor que é agregado à percepção a partir de experiências, sem que nenhum sobressaia em relação ao outro. Assim, o autor propõe uma análise que: identifica os sons dominantes no produto audiovisual; destaca os pontos de sincronia, partindo de uma visão geral para pontos específicos; verifica o modo como imagem e som trabalham em conjunto para dar continuidade à narrativa; compara som e imagem, ressaltando os pontos de contraste ou harmonia; e descreve a construção da relação entre imagem e som ao longo do produto audiovisual, ressaltando sua dinâmica e alicerce.

Como Chion analisa a narrativa a partir de um produto cinematográfico, buscou-se uma abordagem mais específica desse item no campo dos videoclipes. Deste modo, Carol Vernallis trata, em seu livro, o videoclipe como um gênero único, dissiociando-o do cinema. De acordo com a autora, isso se deve ao fato de que o videoclipe existe somente em função da música. Ela também destaca que grande parte dos videoclipes tendem a ser não-narrativos, pois, diferente do cinema que proporciona imagem, som e texto que trabalham a favor de clarear o decorrer da narrativa, o clipe possui uma natureza polivalente resultante da omissão de informações.

A partir destes aportes teóricos, portanto, é realizada a análise seguindo a ordem de

lançamento dos videoclipes. Baseando-se no método de análise de Chion, buscaremos analisar os seguintes itens: sons dominantes; os pontos de sincronia. Para a narrativa, é utilizado o conceito trazido por Vernallis; e, por fim, é acrescentada uma descrição das técnicas de animação presentes em ambos os clipes.

5.1 *A análise de 19-2000 (2000)*

Direção: Jamie Hewlett e Pete Candeland

Album: Gorillaz (1998)

Duração: 3:55 min

5.1.1 Identificação dos sons dominantes

É comum, no gênero videoclipe, não haver sons que possam tirar a atenção da música. Porém, em 19-2000, é possível ouvir constantemente o ronco produzido pelo motor do jipe que Murdoc está dirigindo. Apesar de haver momentos em que esse som tem sua força exaurida, a sensação é de que ele está sempre presente como se fosse parte da própria música.

Também podemos destacar os sons que precedem a introdução da música no videoclipe, entre 0:00 e 0:20 minuto. Os passos e o som agudo da suspensão do carro dão uma materialidade aos personagens. Quando Murdoc dá a ignição ao girar a chave, ouvimos o início da música como se saísse de um rádio, apesar desse eletrônico não ser mostrado em plano. Só ouvimos o áudio como o produzido em estúdio quando o jipe começa a se mover. Além disso, há também os sons de derrapagens que ocorrem quando há mudanças bruscas de velocidade (0:43 min) ou quando realizam manobras (2:00 min).

Aos 2:10 minutos, quando Murdoc passa a língua nos lábios enquanto mostra o seu prazer ao pegar a estrada contrária à salvação dando início ao segundo pré refrão da música, uma nave começa a persegui-los. Os vários sons de explosão criam um ápice para o refrão. Isso também acontece quando, próximo ao final do clipe, Murdoc tem o seu som de surpresa repetido duas vezes, seguido do jipe derrapando e a ausência mais notório do ronco do motor.

Assim podemos observar que os ruídos, acrescentados ao longo do videoclipe, não têm apenas o objetivo de complementar o que é visto em cena, mas também ajudam a criar um clímax para as diferentes passagens da música.

5.1.2 Pontos de Sincronia

No início do videoclipe (0:00 e 0:20 min), antes da introdução da música, a sincronia presente tem uma função similar à da simultaneidade entre som e imagem utilizada no cinema. Quando a música é iniciada (0:20), no mesmo momento em que Murdoc gira a chave do carro, parece criar uma relação entre o carro e a música, talvez isso explique o porquê do ronco do motor ter quase a mesma duração da música. Quando 2-D começa a cantar (00:31 min), podemos perceber que Murdoc faz um movimento com a boca em sincronia com a batida da música. Isso, além da sincronia labial do vocal, nos faz reconhecer visualmente elementos da música no vídeo.

Figura 23 – Frame do momento em que murdoc faz o movimento com a boca.

Fonte: Print Screen do minuto 00:36.

Ao 1:13 minuto, temos o primeiro refrão da música. Isso fica devidamente marcado quando Noodle começa a cantar. Além da mudança de vocal e dos personagens mostrados em tela, a rodovia toma uma forma circular verticalmente, o que deixa evidente a mudança para uma seção diferente da música. Ao final dessa passagem, há uma pausa na qual apenas a bateria permanece, nesse momento, várias máquinas petrolíferas aparecem (01:38 min) realizando um movimento similar ao que os roqueiros fazem ao balançar a cabeça no ritmo da música.

Figura 24 – Frame do momento em que são mostradas as máquinas petrolíferas.

Fonte: Print Screen do minuto 01:39

Na sequência seguinte temos uma sincronia com a letra da música. Enquanto o carro salta por cima de uma parte quebrada da rodovia (01:51 min), 2-D canta "*There's a monkey in the jungle watching a vapour trail*", ao mesmo tempo, um macaco aparece sentado em um galho enquanto observa o carro saltando e deixando uma trilha de fumaça no ar. Outra sincronia com a letra acontece em seguida quando 2-D canta "*Caught up in the conflict between it's brain and his tail*" e então vemos um raio X do macaco, mostrando seu cérebro e os ossos de sua calda.

Figura 25 – Frame do momento em que podemos ver o cérebro e o osso da cauda do macaco.

Fonte: Print Screen do minuto 02:04.

Durante o último pré refrão da música, um disco voador começa a perseguir o jipe (02:17 min) e acaba explodindo um posto de gasolina na beira da estrada, atirando vários pneus no ar. Há sincronia entre o som e a imagem da explosão, além dos pneus que parecem cair no compasso da música. Com a explosão causada pela queda de um pneu, o carro salta no ar e um efeito visual junto a uma espécie de eco no som (02:33 min), nos dá a ideia de câmera lenta. Um corte ocorre no mesmo momento em que apenas a bateria permanece (02:36 min), Noodle então pede que a música volte, e o carro toca o chão simultaneamente com o início do refrão.

Figura 26 – Frame do momento em que o jipe toca o chão após a explosão do pneu.

Fonte: Print Screen do minuto 2:38.

O fim do último refrão chega junto com um alce gigante(03:01 min) no meio da rodovia. Murdoc, animado com esse encontro, prepara dois misseis que pretende disparar contra o alce. Mas com o espirro do animal os misseis são jogados para cima (03:32 min), marcando com isso o final da música. O carro explode e o clipe termina com um plano mostrando todos os integrantes da banda com partes dos rosto queimado e o jipe destruído.

Figura 27 – Frame do momento em que o alce espirra.

Fonte: Print Screen do minuto 03:32.

5.1.3 Análise da narrativa

De acordo com Vernallis (2004), a narrativa hollywoodiana é pouco utilizada no gênero videoclipe, pois o ponto mais importante desse tipo de produto é a música. Deste modo, cada parte do clipe possuí a sua própria verdade, sendo que a única narrativa proposta é a letra da música que pode ou não ser seguida, além de ser totalmente subjetiva.

Seguindo o conceito de Vernallis (2004) sobre videoclipes e narrativas, podemos dizer que 19-2000 é um clipe sem narrativa. Pois, apesar de ter um começo meio e fim, o clipe não cria nenhum tipo de expectativa à quem assiste, apenas apresenta uma sucessão de acontecimentos gerando assim, de acordo com Jullier e Marie (2012), surpresas automáticas que, de acordo com Laurent Jullier e Michel Marie (2012, p 54), "(...)consiste em fazer ocorrer bruscamente um evento audiovisual violento(...)".

O único fator que aparentemente guia os acontecimentos é a letra e as passagens da música. Como no momento em que Murdoc foge da salvação mudando de via (02:16 min) enquanto 2-D canta "*It's the music that we choose",* ou quando Noodle começa a cantar o refrão na volta vertical da pista (01:15 min).

Figura 28 – Frame do momento em que Murdoc troca de pista.

Fonte: Print Screen do minuto 2:17.

5.1.4 Análise das técnicas da animação.

O clipe usa em sua maioria animação tridimensional. Todos os elementos que compõe a rodovia, foram feitos com a técnica 3D. Em determinados planos, é possível ver os personagens feitos de forma simples com uma pequena quantidade de polígonos[22].

Figura 29 – Frame de um dos planos em que é possível ver que os personagens são tridimensionais.

Fonte: Print Screen do minuto 00:42.

A técnica 2D de animação, é utilizada quando temos planos mais aproximados dos personagens, mantendo a identidade proposta nos clipes anteriores do grupo. Além da banda, os personagens aleatórios que aparecem durante o vídeo também são feitos bidimensionalmente.

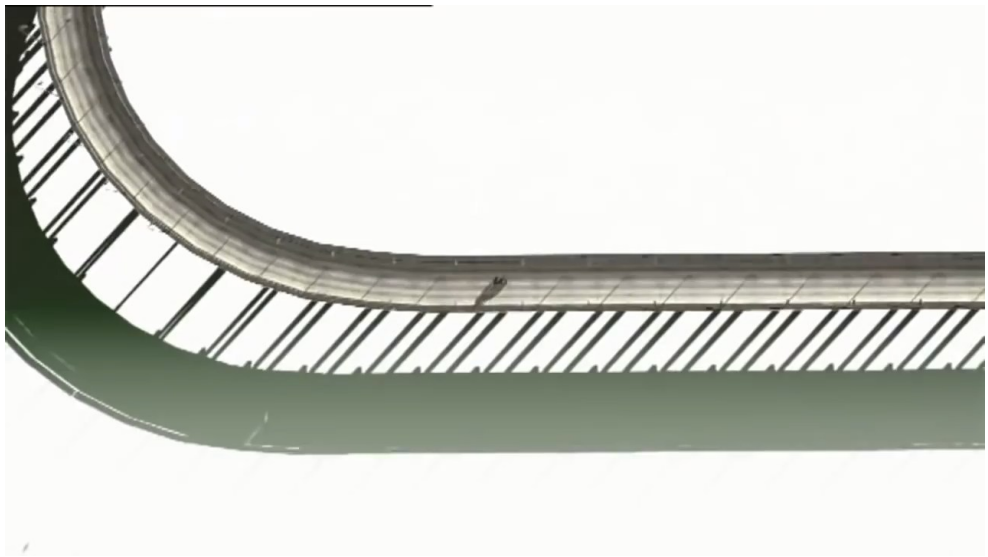
22 Unidade que pode ser comparada ao pixel em técnicas digitais 2D.

Figura 30 – Momento em que aparece um personagem aleatório.

Fonte: Print Screen do minuto 01:07.

É interessante destacar o fato de que, em vários momentos, não temos elementos além da rodovia. No início do clipe quando o grupo sobe no jipe, temos um fundo branco que tem seu horizonte definido apenas por uma linha escura, apenas quando o grupo adentra a estrada pavimentada vemos um degradê de azul representando o céu.

Figura 31 – Frame do momento em que podemos ver uma superfície branca e plana suportando a pista.



Fonte: Print Screen do minuto 00:26.

Desse modo, com o 3D dominando os elementos presentes em tela, acabamos nos acostumando com essa técnica o que faz com que a aparição dos elementos 2D ganhe destaque. Isso fica claro quando o diretor opta por mostrar os personagens apenas nos momentos em que o vocal entra, ou quando há a intenção de criar uma antecipação para algum grande acontecimento.

Figura 32 – Frame do momento em que Noodle canta o refrão da música.

Fonte: Print Screen do minuto 1:16.

5.2 A ANÁLISE DE *ON MELANCHOLY HILL (2008)*

Direção: Jamie Hewlett e Pete Candeland

Album: *Plastic Beach (2008)*

Duração: 4:20 min

5.2.1 Identificação dos sons dominantes

O videoclipe começa com um navio sendo atacado. Ruídos produzidos por misseis caindo e explosões, deixam claro que o ataque vem de cima. Em seguida, adentramos o navio sob ataque e um alarme domina o ambiente, mas ainda escutamos os misseis caindo e os sons dos aviões ao fundo. Uma voz masculina mostra que há alguém importante no navio, mas ouvimos apenas o som de uma arma sendo recarregada em vez de uma resposta. Toda essa sequência é cinematográfica, os elementos mostrados em tela são representados por um áudio particular, criando uma atmosfera fácil de ser identificada.

Com o fim dessa sequência, inicia-se a música (00:32 min) após um breve período de silêncio. A música, então, domina o videoclipe até o final, nem um outro som é ouvido a não ser o dos instrumentos que compõem música. Mesmo em planos contendo disparos de armas (00:41 min), elementos emergindo (3:09 min) ou caindo no mar (00:52), apenas a música domina.

5.2.2 Pontos de Sincronia

Na sequência inicial, há sincronia quando as bombas atingem a água (00:04 min); quando os

aviões aparecem em tela (00:05 min); os passos do mordomo(00:07 min) e a batida na porta (00:09 min); sincronia labial quando o ele fala (00:10 min); a abertura da mala contendo a arma(00:18 min); e por fim os passos de Noodle ao se dirigir para a parte externa do navio (00:22 min). Há alguns sons que acabam não sendo representados em tela, mas, todos tem o objetivo de dar uma continuidade narrativa.

A música começa simultaneamente com um close no rosto de Noodle (00:32 min). Ao ver uma luz vinda de baixo e a expressão da garota, associamos com a sequência anterior em que ela carregava uma metralhadora. Apesar da sensação de sincronia nessa parte, a maioria das ações em tela não ocorre simultaneamente com o som dos instrumentos que abrem a música, mas há alguns pontos que se sincronizam com o compasso. A sensação talvez ocorra em razão da câmera lenta que acaba harmonizando a imagem ao ritmo da música.

Figura 32 – Frame do momento em que podemos ver Noodle atirando contra os aviões.

Fonte: Print Screen do minuto 00:36.

Noodle então acerta um dos pilotos dos aviões (00:50 min), levando-o à queda. O impacto com a água (00:52 min) ocorre em sincronia à entrada do som de uma guitarra acompanhada da primeira nota de um segundo teclado. Nesse momento, a água que é jogada no ar parece tentar se segurar para durar o mesmo tempo que a nota da guitarra, um corte para o plano seguinte evita a conclusão da ação da água, mantendo essa imagem em nosso subconsciente.

Figura 33 – Frame do momento em que o avião atinge a água.

Fonte: Print Screen do minuto 00:52.

O vocal de 2-D entra ao mesmo tempo que a história muda de foco e adentramos o mundo subaquático (1:13 min), marcando a transição entre seções da música. Nessa sequência, não há sincronia labial do cantor, porém um plano parece ter o intento de se sincronizar com a letra da música. Quando 2-D canta "*Just looking out on the day...*" *(1:24 min),* vemos a face de um manati em um lugar fora do atual.

Figura 34 – Frame de quando aparece a face do manati.

Fonte: Printe Screen do minuto 1:24.

Com o fim dessa passagem voltamos ao toque de teclado que marcou o começo da música (1:52 min). Junto a ele, vários submarinos aparecem marcando essa nova seção da música. 2-D volta a cantar e novamente não há *lip-sync,* apenas mais um plano que parece se sincronizar com a letra da música. Quando o cantor diz "*So calling all submarines...*", vemos um plano geral superior mostrando vários submarinos (2:13 min).

Figura 35 – Frame do momento em que vários submarinos aparecem em plano.

Fonte: Print Screen do minuto 2:13.

Em seguida, música e imagem, apesar de se manterem no compasso, parecem mudar de

direção. Há pontos de sincronia que se destacam, dentre eles está o periscópio do submarino emergindo junto à palavra *"upon"(02:53 min);* o salto do submarino de Murdoc junto a uma sequência de notas da guitarra (03:09 min); os tiros que acertam a capa do personagem junto ao manati com as notas do teclado (03:49 min); e a aparição da ilha de Murdoc junto à última nota da música (04:11 min).

Figura 36 – Frame do momento em que podemos ver *Plastic Beach*.

Fonte: Print Screen do minuto 4:11.

Apesar dos diversos pontos de sincronia citados acima, o videoclipe é sútil ao identificar passagens da música. Em alguns pontos após os 2:40 minutos, a música perde o seu destaque e passamos a nos intrigar mais com a história, pois além de as sincronias se tornarem mais sutis, a quantidade de expressões e acontecimentos aumenta.

5.2.3 Análise da narrativa

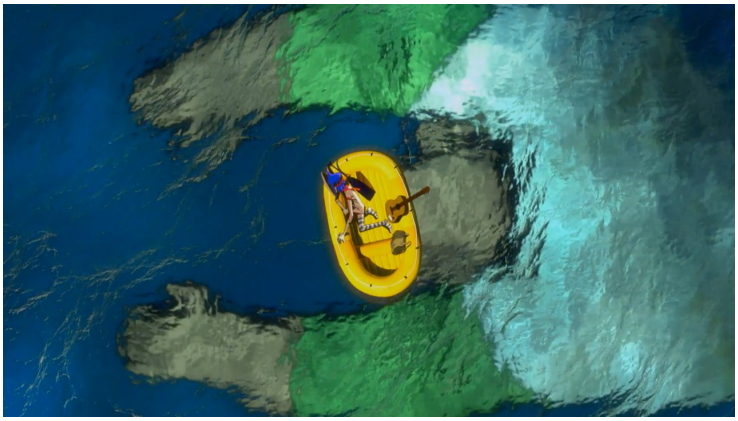
No livro de Vernallis (2004), a autora analisa a "quantidade" de narrativa em videoclipe a partir das questões que os elementos em tela levantam e se elas são ou não respondidas. Segundo essa autora, no cinema, o ato do personagem dar uma passo já levanta questões como: aonde ele está indo, oque ele está deixando pra trás, o que ele vai encontrar em seu destino, etc. No videoclipe não é diferente, porém, o diretor não é obrigado responder essas questões, pois ocultar informações nesse gênero ajuda a deixar o produto mais interessante e subjetivo.

No clipe de *On Melacholy Hill*, há várias de questões levantadas ao longo do vídeo. Por exemplo, já no início, nos perguntamos quem é a garota com a máscara? Por que ela está sendo atacada? Quem a está atacando? Por que ela está no meio do mar? Para um fã da banda que usufruiu de todo o material disponibilizado pela banda, são questões fáceis de se responder, mas para um viajante de primeira viagem, nada é claro.

Com isso em mente, podemos perceber que há dois modos de se analisar a narrativa desse videoclipe: Relacionando o presente material com a história disponibilizada nas várias redes sociais ou analisando-o por si só, como um produto que tem seu começo meio e fim entre os 4:21 minutos do videoclipe. Deste modo, analisamos o produto da segunda maneira, pois como Vernallis (2004) diz em seu livro, cada parte do videoclipe possui a sua própria verdade.

Quando o vídeo começa e nos é apresentada a garota no navio ficamos em dúvida se ela é ou não Noodle, com a máscara sobre seu rosto é difícil identificar. O fato de ela ser bombardeada por aqueles piratas (termo utilizado pelo mordomo que vem avisá-la), não é explicado em nenhum outro momento do vídeo. Assim quando o navio é destruído e ela escapa em um bote inflável, é possível perceber o pôr do sol. Aos 3:11 minutos, no outro plano em que a garota aparece, o céu parece estar mais limpo e o sol mais alto, mostrando assim que houve uma passagem de tempo. Ela então é levantada por um ser enorme (03:18 min) que vem nadando por baixo da água. Logo que esse ser aparece, podemos identificá-lo como Russel, o baterista da banda, pois sua silhueta é inconfundível.

Figura 37 – Frame do momento em que é possível ver a silhueta de Russel sob a água.



Fonte: Print Screen do minuto 03:17.

Enquanto isso vemos Murdoc, 2-D e Noodle viajando sob a água. É interessante reparar que enquanto o baixista e o vocalista são feitos numa técnica de animação bidimensional, a garota foi feita tridimensionalmente, além de ter uma marca de tiro na cabeça e vomitar um polvo. É possível ver na expressão de Murdoc que ele procura um local, a inserção dos planos com o manati mostram o possível destino, mas não deixa isso explícito. Quando os vários submarinos aparecem em tela, é sugerido que todos estão indo a algum lugar e que o baixista do Gorillaz é quem os guia. Nesse ponto, os planos trabalham em função da harmonia com a música. Quando o periscópio surge da água e vemos manati junto a um personagem mascarado, percebemos que Murdoc chegou ao seu destino, mas esse só é apresentado no final do clipe.

Figura 38 – Frame do momento em que Murdoc aponta para cima indicando que chegara ao local.

Fonte: Print Screen do minuto 03:05.

Apesar de termos questões que não são respondidas, o videoclipe nos dá uma conclusão satisfatório ao mostrar o destino ao qual a banda se direcionava. Portanto é possível dizer, de acordo com Vernallis (2004), que o presente videoclipe possui uma narrativa, já que os acontecimentos ocorridos durante o vídeo levam a uma conclusão.

5.2.4 Análise das técnicas da animação

No clipe há uma diferenciação clara entre os elementos que são 2D e os elementos 3D. Todos os objetos, cenários e animais são feitos tridimensionalmente de forma realista, enquanto todos os humanos são feitos bidimensionalmente.

Figura 38 – Frame do momento em que todos os submarinos emergem.

Fonte: Print Screen do minuto 03:27.

Com essa observação, aquele que assiste ao videoclipe consegue compreender que a garota mostrada inicialmente no vídeo é a guitarrista Noodle e que aquela dentro do submarino é uma

versão artificial da garota. Isso fica claro quando temos um close do rosto da garota no submarino e vemos, nos cantos da marca de tiro na cabeça dela, uma cor metálica.

Figura 39 – Frame do momento em que é possível a marca de tiro na cabeça de Noodle.

Fonte: Print Screen do minuto 01:38.

5.3 Comparação entre os videoclipes analisados.

Com o fim da etapa de análise dos videoclipes, podemos agora identificar, a partir de uma comparação, as diferenças no modo de trabalhar cada item analisado (sons, sincronia, narrativa e técnica da animação).

Em 19-2000 vimos que a quantidade de sons utilizados ao longo do videoclipe é muito maior do que a presente em *On Melancholy Hill*. No primeiro, esses sons além de enfatizar a personalidade de um dos membros da banda, antecipavam momentos importantes, como a transição de uma seção da música para outra ou uma surpresa visual. Já no segundo, o destaque é a música em todos os momentos com exceção do início.

Em relação aos pontos de sincronia, é possível perceber em 19-2000 que a direção optou por destacar bem os pontos de transição e momentos solo da bateria, enquanto dava destaque para a performance dos vocais na música. Já em *On Melancholy Hill*, temos diversos pontos sutis que podem passar desapercebidos, mostrando o maior enfoque no que é contado visualmente e menor preocupação com a questão performática da música.

Deste modo, quando analisamos a narrativa de *On Melancholy Hill,* foi possível perceber que a quantidade de história contada é muito maior em relação à 19-2000. Como o clipe de 2010 foi lançado em conjunto a uma grande quantidade de materiais promocionais, ele tinha uma função de guiar a história da banda para um determinado episódio, enquanto 19-2000 era apenas uma

filmagem para promover um *hit*. O diretor do primeiro clipe analisado, não tinha o intento de nos dar uma conclusão, pois como podemos ver, o grupo não chega ao seu destino. Enquanto no segundo clipe analisado, além de termos várias questões levantadas, há uma conclusão ao mostrar a chegada dos artistas a *Plastic Beach*.

Assim, o último ponto analisado foram os métodos de utilização das técnicas de animação presentes nos videoclipes. Em 19-2000, a técnica 3D não apenas define grande parte do cenário, como auxilia movimentações de câmera que dificultam a prática da animação bidimensional. Enquanto, *On Melancholy Hill* faz o mesmo, porém ao acrescentar a personagem Noodle ciborgue em 3D e todos os outros personagens em 2D, o diretor utiliza a tridimensionalidade para trabalhar uma das questões narrativas do clipe.

5.4 Conclusão da comparação

A partir da comparação e das análises realizadas, podemos perceber como o tempo de carreira do grupo não só modificou o modo como trabalham os elementos do videoclipe, mas o propósito desse tipo de produto.

Como clipe de 19-2000 foi um dos primeiros a ser lançado pelo grupo, podemos ver a tentativa da banda de se solidificar no meio artístico, mostrando os artistas performando a música, além de trazer um visual único vindo de fora do mercado musical. Já quando *On Melancholy Hill* foi lançada, a banda tinha um publico formado. Deste modo, sem ter mais o elemento surpresa, a banda parece tentar se inovar apresentando uma nova história.

É possível concluir, portanto, que os videoclipes do *Gorillaz* passaram de produtos apenas promocionais para clipes promocionais e narrativos, focando na trajetória da banda ao longo de sua carreira e nos acontecimentos surreais que apenas personagens virtuais podem proporcionar.

6. CONCLUSÃO

Ao longo do artigo foi possível ver que a banda Gorillaz, que tem seu sucesso marcado desde sua primeira fase, apesar de visualmente virtual, possui uma materialidade muito maior quando comparada aos seus predecessores, Alvin e os esquilos e *The Archies, com seus* primeiros videoclipes que foram tratados como gravações reais até os seus últimos, que contavam a saga de Murdoc até *Plastic Beach*.

Pode-se perceber, que a banda não só parece ter sido consequência da legitimação do videoclipe junto à chegada da internet, mas também que, a inclusão da narrativa no clipe da última fase, foi uma consequência da história do grupo. Essa era digital e esse momento da história da banda, são os contextos que influenciam completamente os dois clipes, portanto, isso muda desde a escolha do que será mostrado à sincronia da música e seus elementos. A análise dos videoclipes não só ressaltou essas escolhas, como possibilitou a compreensão da construção desses dois produtos.

Utilizando os livros de Chion e Vernallis, a relação e o entendimento sobre os elementos que compunham o videoclipe se tronaram evidentes. A análise completa de Chion, nos permitiu perceber o equilíbrio entre o que vimos e ouvimos e como ruídos, que parecem aleatórios, contribuem na construção de um momento. E a explanação de Vernallis sobre os elementos do videoclipe com seus exemplos claros, tornou a percepção e categorização da composição dos produtos, uma tarefa menos árdua.

Com este trabalho foi possível compreender um pouco dos processos de construção dos videoclipes analisados, bem como um recorte das escolhas feitas pelos diretores Jamie Hewlett e Pete Candeland. Assim, deu-se o amadurecimento de possíveis aplicações da animação ligadas à música.

REFERÊNCIAS

BROWNE, Cass; GORILLAZ. **GORILLAZ: Rise of the ogre**. Londres: Penguin Gourp, 2006.

CHION, M. **A Audiovisão**: Som e imagem no cinema. Lisboa: Armand Colin. 2008.

CORRÊA, LAURA. **Breve História do videoclipe**. In: VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste, 2007, Cuiabá.

GOODWIN. A.; **Dancing in the Distraction Factory**: Music Television and Popular Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.1992.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; SOARES, Thiago. **O videoclipe como extensão da canção**: apontamentos para análise. 91.Revista Galáxia, n. 15, p. 91-108, jun. 2008.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema.** Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4ª edição. São Paulo: ENAC, 2005. 244p.

VERNALLIS. C. **Experiencing music video**: Aesthetics and cultural context. Chichester: Columbia University Press, 2004.

RIBEIRO, Kelly. **Videoclipe: Aspectos e Contextualização histórica**. Disponível em: <http://webartigos.com/artigos/o-videoclipe-aspectos-e-contextualizacao-historica/115613> Acesso em 09/01/2017.

SADOUL, G. Georges Méliès. Paris, Seghers, 1970. SALLES Jr., Walter. **"Videomakers ou a Nova Desordem da Imagem"**. Folha de S Paulo, 5 out. 1985.

SCHARF, M. **A linguagem do videoclipe**: decifrando o código secreto dos jovens. Faculdade de Comunicação Multimídia, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2005. 127 páginas. Tese (Pós-Graduaçãoem Comunicação Social)

TESSAROLO, Mariselda. **"The Perception of the Song and Its Video Clip."** CLCWeb: Comparative Literature and Culture 3.3 (2001):<http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1114> Acesso em 15/01/2017.