

# EL SENTIDO DE CONSUMIR A UNA BANDA VIRTUAL: CASO GORILLAZ

## THE MEANING OF CONSUMING A VIRTUAL BAND: GORILLAZ CASE

Diana Patricia Álvarez Valente y Silvia  
Pamela Pedroza Alcalá\*

*Artículo recibido: 30-05-2017*

*Aprobado: 13-06-2017.*

### Resumen

En el presente artículo se presentan los resultados de analizar el sentido que brinda consumir a Gorillaz, una banda musical virtual y cómo es que se construye el *engagement* alrededor de esta. El artículo se genera a partir de una investigación sobre la historia de la agrupación y del análisis de sus productos mediáticos, concluyendo en que una razón importante por la cual se produce este sentido es por los diferentes medios utilizados, la narrativa transmedia, y la liga de esta con las tendencias de cada etapa de la banda.

### Abstract

In the next academic paper we analyze the meaning that comes with the action of consuming Gorillaz like a virtual music band and how the band generates the engagement around it. This article is based on the investigation of their history and story and on the analysis of their media products, concluding that one of the most important reasons why this gives meaning is because of the different media that is used, the transmedia storytelling, and the link of it with the tendencies of every stage of the band.

\*Estudiantes del octavo semestre de la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Iberoamericana León, México.  
[candiuks\\_av@hotmail.com](mailto:candiuks_av@hotmail.com)  
[pamelapeal2@gmail.com](mailto:pamelapeal2@gmail.com)

**Palabras clave:** Gorillaz, música, transmedia, consumo, banda virtual, sentido.

**Keywords:** Gorillaz, music, transmedia, consume, virtual band, meaning

## Introducción

*En un mundo donde todo es una copia virtual de sí mismo, donde no hay nada más que imagen, donde publicistas tienen publicistas y la celebridad es desoladamente industrial, es inevitable que la “imagen” empiece a colapsar por sí sola.*

— Roger Morton, citado en *Gorillaz: Rise of the Ogre* (2006)

Cuando dos personas con gustos musicales completamente distintos, se encuentran coincidiendo con una banda que les hace afirmar lo mucho que les atrapa todo su concepto, fue el momento en el que nos dimos cuenta que Gorillaz es más que una simple banda haciendo música.

¿Qué sentido tiene consumir una banda virtual? ¿Qué sentido tiene consumir Gorillaz? ¿Qué significa que dos personas ya encapsuladas en un género específico de gustos e intereses puedan converger en un proyecto virtual? Estas fueron algunas de las preguntas que nos hicimos para orientarnos sobre el fenómeno de Gorillaz.

En este artículo buscamos hacer un análisis de los discursos visuales, auditivos y audiovisuales, así como de las prácticas discursivas en las diferentes manifestaciones de Gorillaz que, a lo largo de su carrera musical, han sido elementos clave para su experimental éxito.

Este documento abarca desde lo que representa ser una banda virtual, los alcances que se pueden llegar a conseguir por las aún desconocidas posibilidades de los avances tecnológicos, las narrativas transmediales que generan cohesión y empatía con los personajes y la tan distintiva versatilidad de su género, son algunos de los elementos que forman parte de Gorillaz.

## Presentación de una banda virtual

### Gorillaz: Reject False Icons

Esta banda nace del concepto de ser incluida en una era (los 2000) donde la animación y la música empezaron a tener un sincretismo impresionante gracias a MTV. La creación de una banda virtual con personajes animados brinda la oportunidad de construir, desde cero, íconos musicales que pueden ser explotados desde la libertad de la creatividad y de las tendencias que esos momentos están en auge y, de la misma forma, hacer una crítica a la industria tan prefabricada de los finales de los 90.

### ¿Qué representa ser una banda virtual?

Entendemos como banda virtual aquellas agrupaciones que tienen como objetivo la producción y distribución musical a través de personajes contruidos en medios digitales. Si bien, Gorillaz no es

¿Qué sentido tiene consumir Gorillaz?  
¿Qué significa que dos personas ya encapsuladas en un género específico de gustos e intereses puedan converger en un proyecto virtual?

la única banda virtual en la historia de la música, en efecto es la primera en tener un impacto tan grande y una trayectoria de más de 15 años en la cultura musical y mediática occidental.

Podemos mencionar bandas virtuales como *Vocaloid*, que surge en 2004 por un software sintetizador de voz de Yamaha en Japón; o *Prozzäk*, un dúo animado canadiense que después de 11 años, en 2017 saca un nuevo álbum mezclando lo retro de 1999 y lo actual del siglo XXI.

Una banda virtual representa el avance tecnológico y la importancia de las narrativas en los distintos medios para poder llevar una congruencia con lo que podría ser una banda real, pero más que nada una evolución en el consumo de la música que dejó de ser auditiva para convertirse en visual, con una narrativa sustentada en la ficción.

Presentamos un poco de la historia de la banda y sus miembros para poder conocer así los elementos que hacen que este concepto mediático-musical tan exitoso, novedoso, pero sobre todo constante y que genera sentido para aquellos que son seguidores. Empezaremos con la banda virtual y las historias de sus integrantes, para después explicar un poco más sobre los verdaderos realizadores del proyecto y en qué contexto fue desarrollada la idea de Gorillaz.

Más que nada una evolución en el consumo de la música que dejó de ser auditiva para convertirse en visual, con una narrativa sustentada en la ficción



Russel, Noodle, 2D y Murdoc

## **Gorillaz**

### ***Murdoc Niccals***

Con el perfil que todo músico de rock debe de tener, Murdoc es el bajista, líder y creador de la banda. Con un pasado problemático en Inglaterra, desde niño contaba con las características ambiciosas de sobresalir por su gran talento a pesar de sufrir una niñez complicada en casa y la escuela, puesto que no se identificaba con nadie. Cuando tuvo la oportunidad se embarcó para buscar por todas las maneras necesarias, hasta venderle su alma al diablo, para lograr tener la mejor banda del mundo. Una personalidad sumamente egocéntrica.

## **2D**

Por el destino y por dos accidentes provocados por el vandalismo de Murdoc, 2D o Stuart Pot, conocido así antes de Gorillaz, quedó visualmente inválido al perder ambos ojos. Murdoc lo secuestra para convertirlo en su *frontman* y de ahí en adelante la banda empieza a tomar forma. Con problemas de ansiedad, dolores de cabeza e inseguridades, 2D es el cantante y tecladista de la banda. Su infancia se desarrolló dentro de una familia estable.

## **Russel**

Nacido en Brooklyn, USA; poseído por los demonios de sus amigos muertos en una balacera en NYC, empezó a tener gran fama por su espectacular talento con su ritmo en percusiones. Fue enviado a Inglaterra por seguridad y ahí fue cuando se integró a la banda, dándole un tono y estilo funk, hip-hop, dub, entre otros. Durante todo el trayecto de la banda ha sido víctima de esos demonios que continúan estando en él, aportando a la narrativa de la historia de la banda.

## **Noodle**

Este personaje entra al mundo de Gorillaz cuando Murdoc pone un anuncio en la revista NME que requiere un guitarrista para la banda, y ella desde Japón se envía por paquetería. Conforme la historia de la banda fue avanzando, Noodle ha adquirido más protagonismo como guitarrista, voces secundarias, así mismo fue reemplazada por un cyborg en algún momento para librar a Murdoc de sus muchas deudas y rivalidades. Siempre ha dado una imagen contraria a los estereotipos de feminidad, por lo que ahora se muestra como una imagen feminista.

## **Desarrolladores del proyecto Damon Albarn y Jamie Hewlett**

Detrás de la creación de Gorillaz se encuentra el músico Damon Albarn y el historietista y diseñador, Jamie Hewlett. El proyecto comenzó en 1998, 10 años después de que Damon Albarn fundara junto con Graham Coxon, la banda reconocida de *brit-pop* Blur.

Damon Albarn es un personaje reconocido en el mundo de la música, especialmente por Blur, además de esta agrupación y Gorillaz ha trabajado en proyectos como solista o con colaboradores, además de su participación en la composición de óperas y musicales. Por otro lado, Jamie Hewlett, antes de este proyecto, era principalmente conocido por su serie de comics *Tank Girl*.

El argumento que ellos dan de la creación de esta banda virtual y que incluso aparece en el documental *Bananaz* (2008) es que pensaban que ver MTV era considerablemente decepcionante y aburrido, que era evidente que los artistas eran prefabricados entonces creyeron que podían hacer algo mejor y un tanto diferente, si a final de cuentas se trataba de fabricar a los artistas ¿por

**El proyecto comenzó en 1998, 10 años después de que Damon Albarn fundara junto con Graham Coxon, la banda reconocida de brit-pop Blur**

qué no crear toda una ficción virtual? Por lo mismo, uno de sus lemas ha sido “*reject false icons*” (rechaza a los iconos falsos).

Albarn es el único miembro musical permanente, sin embargo a lo largo de la discografía y en cada canción participan distintos artistas de distintos géneros musicales que no sólo interpretan sino que también participan en la composición de la música.

Jamie Hawlett para “Gorillaz, desconstruyendo el género” (2016) comenta:

“Citando a Liam Gallagher en The Press donde hablaba sobre Gorillaz, decía que era para niños, y pensé que esa era la cosa más genial jamás dicha sobre Gorillaz, porque yo quería que fuera para niños, como de 8 a 15 años de edad, porque son ellos a quienes no les importan quién está detrás de eso. Ellos no saben quién soy, no saben quién es Damon, ellos piensan que es Gorillaz. Entonces ellos se adentran y consumen como deberían, ¿sabes?”

## Contexto y análisis de etapas

Decidimos separar el proceso que ha vivido Gorillaz por cuatro diferentes etapas en su música y mediatización buscando establecer una relación entre las formas y temáticas que ellos utilizaron en determinadas temporadas musicales con sus producciones de estudio.

### Ira. Gorillaz (2001)

MTV comenzó sus transmisiones en 1981; se trataba de una plataforma que transformó la práctica de escuchar música, puesto que las agrupaciones ahora tenían una cara, una personalidad y se podían difundir globalmente las 24 horas del día. La cadena de tv se convierte en primordial en la industria de la música ya que de alguna manera ordena los consumos culturales de jóvenes (Cohendoz, 1999).

Durante la época de los 90, MTV agregó a su programación diferentes series animadas para adultos como lo fueron Beavis and Butt-Head en 1993, Liquid Television en 1991, The Head en 1994, Daria en 1997, Cartoon Sushi en 1997, Celebrity Deathmatch en 1998, etc.

Gorillaz surge en el año 2000, con el lanzamiento del EP *Tomorrow Comes Today*, que contenía 4 canciones; fue cuando comenzaron a darse a conocer los personajes. En 2001 aparece su sencillo debut *Clint Eastwood*, que fue lanzado en conjunto

Si a final de cuentas se trataba de fabricar a los artistas ¿por qué no crear toda una ficción virtual? Por lo mismo, uno de sus lemas ha sido “*reject false icons*” (rechaza a los iconos falsos)

Gorillaz surge en el año 2000, con el lanzamiento del EP *Tomorrow Comes Today*, que contenía 4 canciones; fue cuando comenzaron a darse a conocer los personajes

con un video. MTV era el único espacio para ello en ese entonces, por lo que significó la primera plataforma de la banda.

El primer LP de nombre homónimo a la agrupación incluyó los éxitos *Clint Eastwood*, *19-2000*, *Rock the House*, y *Tomorrow Comes Today* y contó con la colaboración de Del tha Funkee Homosapien (hip-hop), Tina Weymouth (post-punk, new wave), Miho Hattori (music hall, jazz), etc.

En marzo de 2001 fue cuando este sencillo se lanzó y para noviembre sacaron por la televisión británica un falso documental de quienes se suponía estaban tras de la banda virtual. Sus conciertos constaban de una pantalla en la que se proyectaban imágenes que bien pudieron pertenecer a otro concierto, y se presentaba a los músicos detrás de una pantalla technicolor.

**Canciones como Kids With Guns, Dirty Harry, Feel Good Inc. y el Mañana; junto con la gira del mismo LP, Demon-D Tour, representan imágenes dentro del contexto internacional violento**

### **2nda. Demon Days (2005)**

Demon Days es conocida como su época de mayor popularidad. Su primer álbum homónimo fue un éxito, y *Demon Days* les brindó aun más presencia en la escena musical. Esta fue la etapa en la que su música y videos reflejan más una crítica política, debido al gran contenido de violencia que circulaba por todos los medios. La guerra contra Irak y contra el terrorismo, y la gran producción armamentista de las potencias había producido una gran corriente de violencia. Canciones como *Kids With Guns*, *Dirty Harry*, *Feel Good Inc.* y *el Mañana*; junto con la gira del mismo LP, *Demon-D Tour*, representan imágenes dentro del contexto internacional violento.

Sus presentaciones en vivo se dispararon y tuvieron diversas apariciones en entregas de premios de MTV, en colaboración con Madonna, The Brit Awards, entre otros; de igual manera, un episodio especial de MTV Cribs, el documental *Bananaz* lanzado tres años después de *Demon Days*, su libro autobiográfico *The Rise of the Ogre*, y una campaña de la mano de Converse.

En esta etapa hubo un acontecimiento importante que fue el concierto en el Manchester Opera House, donde por primera vez se mostraban al público los músicos, sin embargo Damon Albarn estaba velado por una pantalla en la que sólo se distinguía su figura.

### **3ra. Plastic Beach (2010)**

La tercera etapa de Gorillaz viene acompañada de su álbum *Plastic Beach* con sonidos más melódicos y con acompañamientos clásicos y electrónicos, sin perder su distintivo estilo hip-hop/ rock alternativo/ indie.

Durante el inicio de la década de 2010, los videojuegos empezaron a tener más popularidad que antes, puesto que en los 90 carecían de narrativa, en cambio en los 2000 empezaron a contar con una historia que guiaba al jugador hacia cumplir ciertos objetivos. Estaban en un auge ejemplares

como *Final Fantasy XI*, *Grand Theft Auto IV* o *Call of Duty*. Gorillaz se unió a la tendencia lanzando un pequeño videojuego en el cual se tendría que escapar de *Plastic Beach*, historias en las que los videoclips musicales guiaban y contextualizaban al jugador. Mencionando también que en su sitio web oficial daban un tour por toda la casa en *Plastic Beach*, pudiendo revelar así varios secretos que ocultaba esa residencia.

En esta etapa, sus videos musicales eran guiados por un hilo conductor en todo momento, en comparación con las etapas pasadas que solamente brindaban información sin ninguna conexión consiguiente más que la participación de los personajes.

Sus conciertos en este entonces ya no eran simplemente hologramas o animaciones en pantalla. La participación de los otros miembros en tránsito era clave para dichas presentaciones. Comenzaron a tener colaboradores de mayor renombre como Little Dragon, Snoop Dogg, Lou Reed, Bobby Womack, etc. Formaron parte de los headliners en el Glastonbury y esta vez Damon Albarn dejó de aparecer detrás de una pantalla para mostrarse al público.

#### **4ta. Humanz (2017)**

Después de siete años, Gorillaz regresa con nuevo material acompañado de una estrategia publicitaria basada cien por ciento en las redes sociales y en el uso que podemos hacer de ellas. El avance tecnológico, desde su último lanzamiento musical en 2010, está centrado en la participación de interactividad y la facilidad para obtener acceso a los contenidos.

Gorillaz en esta etapa ha hecho uso de videos en 360° publicados en la plataforma de Youtube, así como entrevistas en vivo vía *livestream* por la misma plataforma. El uso de redes sociales como Instagram, Snapchat y Facebook han potenciado que el alcance de este nuevo álbum sea mayor y con la posibilidad del *streaming* musical, el acceso a su música es más sencillo. Otro de los elementos que han utilizado para la promoción de su álbum son aplicaciones de hiperrealidad con geolocalizadores que permiten al espectador participar con la banda, dependiendo de su ubicación.

*Humanz* está recargado de colaboraciones con diversos artistas, como suele hacerlo; pero ahora con la diferencia de que se encuentra brindándole importancia a esas personas con quienes están trabajando. Ya no es un misterio que Albarn y Jamie son los creadores, ahora enaltecen a esas personas, a esos *humanz*, que se encuentran detrás de la producción musical, visual, etc.

En su sitio web oficial daban un tour por toda la casa en *Plastic Beach*, pudiendo revelar así varios secretos que ocultaba esa residencia

Gorillaz en esta etapa ha hecho uso de videos en 360° publicados en la plataforma de Youtube, así como entrevistas en vivo vía *livestream* por la misma plataforma



Gorillaz también cuenta con un alto contenido político, que si bien siempre han tenido un estilo y temáticas críticas de la modernidad, se unen a las tendencias de reforzar la condición humana, como la violencia sexual, la sumisión política, entre otros. Hasta el momento se ha podido observar cómo los personajes de la banda han desarrollado más su individualidad, un ejemplo claro es Noodle al convertirse en un referente feminista en una industria rodeada de hombres. Todo esto a través de la exposición que los medios digitales nos brindan hoy en día.

### **Transmedia**

En Gorillaz, al ser una banda virtual, todos sus contenidos mantienen una relación directa con los medios digitales. Sin embargo, cuentan con una narrativa que le ha permitido construir una historia a partir de los personajes en distintos medios. Desde la música que en sus inicios comenzó en la televisión con MTV, pasando por conciertos protagonizados por hologramas. Documentales, libros autobiográficos acompañados de ilustraciones en sus diversas etapas, aplicaciones para celulares, videos en realidad virtual, recorridos en páginas web, apariciones en series, telenovelas (RBD), etc.

### **Consumidores y seguidores: Engagement**

Para Henry Jenkins existen cinco lógicas de *engagement* ligadas con la *transmedia* (citado por Transmedia Lab, 2012), las cuales utilizaremos para ubicar al caso Gorillaz en este panorama:

-La lógica de *entretenimiento* que en este caso podemos hablar de los videos musicales que se han colocado en distintas plataformas, los documentales, la música, el libro autobiográfico, los conciertos, juegos, etc.

-La lógica de *social connection* son las conversaciones que se crean en torno a la banda. Podemos localizar que existen blogs dedicados a hablar de ellos donde la gente da retroalimentación o los sitios de facebook, clubs de fans etc., también se incluyen los comentarios que surgen a partir de su material en redes sociales, o anteriormente que se usaba votar por las bandas en MTV.

-La lógica de los *expertos* que se refiere a la inteligencia colectiva donde existe la creación, producción y discusión por parte de los fans. Aquí podríamos hablar de los covers de canciones, de los dibujos o animaciones creadas a partir de los personajes, artículos como playeras, memes, disfraces o caracterizaciones, teorías de fans sobre historias de los personajes, etc.

Para Henry Jenkins  
existen cinco lógicas  
de engagement ligadas  
con la transmedia  
(citado por Transmedia  
Lab, 2012), las cuales  
utilizaremos para ubicar  
al caso Gorillaz



-La lógica de la *inmersión* que son los materiales creados para que el consumidor participe directamente. Gorillaz ha utilizado los juegos desde su sitio oficial, actualmente la aplicación con geolocalizador y los videos en 360°.

-La lógica de *identificación* que está básicamente ligada a los contenidos. En este caso en particular se puede observar que los distintos perfiles de los personajes pueden lograr que el grupo de personas que se identifiquen con ellos, sea muy extenso; empezando porque hablamos de dos ingleses, un afroamericano, una asiática y que cada uno tiene una personalidad completamente diferente aunque todos con tintes de inadaptación.

En esta lógica, la música también es importante ya que no se encierra a un género por lo cual también alcanza a un público extenso y en esto mismo se puede hablar de las letras con diversas temáticas pero las más significativas son las que tienen un carácter social y político, al igual que las colaboraciones con artistas de diversos géneros, las cuales pueden atraer a los fans de estos y aumentar la comunidad.

## Conclusiones

### Gorillaz es un proyecto musical interactivo a gran escala

En primer lugar, al analizar los perfiles de los personajes podemos darnos cuenta de que un grupo muy grande de personas puede identificarse ya que cada uno tiene una personalidad distinta, por lo que los seguidores no se pueden delimitar a un perfil único. Cada uno muestra características de inadaptación, lo cual se puede ligar con la narrativa de la música y con la forma en la que surge la banda, como queriendo ser algo diferente que no encaja en ningún género o proyecto musical.

Por un lado tenemos a un rockstar egocéntrico que pasó por una infancia difícil y que vive al límite, por otro a un personaje sin ojos, atractivo pero con una personalidad un poco pasiva; tenemos a una mujer asiática que en la actualidad tiene una visión feminista y a un afroamericano de Brooklyn con una personalidad noble que vivió la violencia de las pandillas y sufrió notablemente por la pérdida de sus amigos.

Al ser una banda virtual permite crear estos arquetipos ficticios con historias oscuras y más interesantes de lo que un artista humano pueda tener, por lo que se vuelve más atractivo el concepto de la banda y con la posibilidad de formar una comunidad más grande e incluso no limita el desarrollo de los personajes, es un mundo en el que todo puede pasar.

Es importante hablar del reconocimiento que tiene Damon Albarn, algunos de sus seguidores lo visualizaron con un concepto ligado al éxito y al talento (por la banda Blur), por lo que si nos referimos al *ethos*, él es esa imagen que pone en un nivel alto a Gorillaz y que motiva a varios de sus seguidores, sin embargo no todos los fans de estos últimos ubicaban a Damon desde un principio.

Esto se refleja en sus letras, en el estilo de música predominante, en las colaboraciones, en el uso de redes sociales, apps, websites, etc.

Gorillaz representa lo diferente y tiene sentido porque es completamente distinto en toda su construcción a cualquier otro producto musical- visual.

Gorillaz ha logrado tener al público atento a sus lanzamientos porque ha producido materiales que lo tienen a la expectativa de lo que viene o incluso la narrativa de sus conciertos ha ido cambiando, al igual que este concepto de banda virtual y del misterio de lo que hay detrás.

En una primera etapa, no se le dio tanta importancia a quién estaba detrás del proyecto; hasta el momento en que durante los conciertos comenzó a mostrarse a los colaboradores, estos empezaron a ser personajes reconocidos y por último llegamos a esta etapa actual en la que *Humanz* parece poner énfasis ante sus seguidores.

Dentro de estas conclusiones también es pertinente mencionar que el *engagement* no sólo tiene que ver con el entorno de las creaciones de la banda sino del contexto y por ello mencionamos en este artículo que durante el lanzamiento del proyecto, en MTV las caricaturas para adultos tenían un auge fuerte, al igual que el desarrollo de los videojuegos con historia; una lógica de narrativa que Gorillaz adoptó. También aquí hay que mencionar que para su segundo álbum, la llamada web 2.0 ya era parte de nuestro mundo.

Si analizamos la historia de Gorillaz, podemos ver que ha ido muy de la mano de las tendencias con cada etapa, no sólo en contenidos sino también en plataformas. Esto se refleja en sus letras, en el estilo de música predominante, en las colaboraciones, en el uso de redes sociales, apps, websites, etc.

Pero además, un aspecto relevante sobre por qué consumir a Gorillaz como banda virtual es que, como ya analizamos a través de las lógicas de *engagement* de Jenkins (2012), la banda adoptó una modalidad de *transmedia storytelling* (como lo nombra este investigador) en la que lanzó una gran diversidad de materiales que logran que estas lógicas se formen y que otras se construyan. Esto mantiene al espectador conectado y participando de la narrativa; este análisis responde al porqué de esta dinámica de la comunidad de fans.

Y la pregunta aquí es: ¿qué sigue para Gorillaz? Desde que comenzó el proyecto ha sido una banda novedosa por las temáticas pero sobre todo las formas y plataformas en las que ha mostrado y distribuido su concepto. Tiene, como proyecto, el potencial de ser infinito y de reconfigurar las veces necesarias su concepto y sus formas adaptándolas a las necesidades

actuales, para poder continuar con una forma de crítica mediática a través de la música. Al no ser representación virtual de alguien o de algo, genera la posibilidad de construcción de signos e íconos que, conforme los años han pasado, representan un significado en específico. El simple hecho de visualizar a una caricatura 2D, cantar cuando se escucha la voz de Damon se vuelve una construcción única propia de un sentido que va más allá de la música.

Cuando las personas escuchan la música o ven las ilustraciones de Gorillaz, articulan una red de información que previamente han obtenido (López, 2006), que muchos de sus seguidores la traen a su mente con grandes cargas sentimentales, y las relacionan con un género tan inclasificable que se conforma una imagen visual y auditiva particular. Se busca eliminar estas clasificaciones que engloban su estilo en algún género específico.

Gorillaz representa lo diferente y tiene sentido porque es completamente distinto en toda su construcción a cualquier otro producto musical- visual. Y esto mismo entregó en su nuevo lanzamiento *Humanz*. Tan distinto que genera descontento en aquellos que se acostumbraron a las imágenes de sus primeras tres etapas.

En una reciente entrevista para la revista *Crack Magazine*, el baterista Russel comenta: “En este momento, aún tenemos el control, aún tenemos el poder. Podemos tomar la decisión. Y de eso es lo que *Humanz* trata, en este momento de transición en el que estamos, acercándonos rápidamente a una nueva versión de la humanidad. Nadie sabe cómo es que saldrá, o qué pasará, pero depende de nosotros”.

---

## Referencias

- Browne, C. y Gorillaz (2006). *The Rise of the Ogre*. Londres: Penguin Group.
- Macellari, A. (2017, mayo, 3). Gorillaz: Man v.s. Machine. *Crack Magazine*. Recuperado de <http://crackmagazine.net/article/music/cover-story-gorillaz/> (consultado en 3 de mayo de 2017).
- Cohendoz, M. (1999, octubre, 2). Identidad joven y consumo: la globalización se ve por MTV. *Revista Latina de Comunicación Social*. Recuperado de <https://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999coc/35mtv.html> (Consultado el 24 de mayo de 2017).
- Gallarino, A. (2012). *Henry Jenkins explains his vision of transmedia and audience engagement*. Transmedia lab. Recuperado de <http://www.transmedialab.org/en/events/henry-jenkins-explains-his-vision-of-transmedia-and-audience-engagement/> (Consultado el 1 de mayo).

Gorillaz, Deconstructing genre. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ws82rXrjBOI&feature=share> (consultado en 3 de mayo de 2017).

Gorillaz página web oficial de la agrupación. <http://www.gorillaz.com/> (consultado el 27 de mayo de 2017).

Gorillaz (página de Facebook) Recuperado de <https://www.facebook.com/Gorillaz/> (consultado el 25 de mayo de 2017).

Gorillaz Oficial Fan Club (latino). (Página de Facebook). Recuperado de [https://www.facebook.com/search/top?q=gorillaz%20official%20fans%20club%20\(latino\)](https://www.facebook.com/search/top?q=gorillaz%20official%20fans%20club%20(latino)) (Consultado el 1 de mayo de 2017).

Gorillaz (perfil de Instagram). Recuperado de <https://www.instagram.com/gorillaz/> (consultadao el 26 de mayo de 2017).

López, R. (2005). "Más allá de la intertextualidad. Tópicos musicales, esquemas narrativos, ironía y cinismo en la hibridación musical de la era global". NASSARRE, *Revista Aragonesa de Musicología*. Institución «Fernando el Católico». N° XXI. pp. 59 – 76.

Miltion, J. (2017, marzo, 6). *From holograms to headliners – how Gorillaz’s inventive live shows have transformed*. NME. Recuperado de <http://www.nme.com/blogs/holograms-headliners-how-gorillaz-live-shows-changed-2003855#XohjyK7ceoOgQWhG.99> (Consultado el 25 de mayo de 2017).

Watashiwanoodle (perfil de instagram). Recuperado de <https://www.instagram.com/watashiwanoodle/> (Consultado el 25 de mayo de 2017).

Wikipedia la enciclopedia de contenido libre que todos pueden editar. [https://es.wikipedia.org/wiki/Damon\\_Albarn](https://es.wikipedia.org/wiki/Damon_Albarn), [https://es.wikipedia.org/wiki/Jamie\\_Hewlett](https://es.wikipedia.org/wiki/Jamie_Hewlett), <https://es.wikipedia.org/wiki/MTV>, [https://en.wikipedia.org/wiki/MTV\\_Animation](https://en.wikipedia.org/wiki/MTV_Animation) (Consultado el 24 de mayo del 2017).