

ROUND THE BEND, METAMORFOSIS VISUAL A CÁMARA LENTA: LAS PINTURAS ANIMADAS DE JEREMY BLAKE

ROUND THE BEND, VISUAL METAMORPHOSIS
IN SLOW MOTION: JEREMY BLAKE'S TIME-BASED PAINTINGS

RESUMEN

Jeremy Blake (1991-2007) fue un artista conocido por sus "pinturas en movimiento". Se trata de animaciones digitales compuestas por elementos de inspiración onírica y abstracta, un collage de imágenes donde el espectador descubre pintura digital, dibujo, fotografía o vídeo. Esta investigación desarrolla cómo era el flujo que el autor utilizaba para conseguir esa animación tan característica de su obra. En segundo lugar, se estudia una de sus piezas menos conocidas, *Round the Bend*, video comisionado por el músico norteamericano Beck, para clasificarla dentro del conjunto de animaciones realizadas por el artista y comprobar si puede ser catalogada como una pieza de música visual.

ABSTRACT

Jeremy Blake (1991-2007) was an artist better known for his "moving paintings." These are digital animations made up of dreamlike and abstract elements, a collage layered with elements like digital painting, drawing, photography or video. This article develops the workflow used by the creator to achieve that animation so characteristic of his work. Then, one of his lesser-known works, *Round the Bend*, a video commissioned by the American musician Beck, is studied to classify it within the set of animations made by the artist and to see if it can be classified as a piece of visual music.

A portrait of Ricardo Roncero Palomar, a man with a beard and mustache, wearing a maroon shirt. The portrait is framed by a large, stylized triangle composed of overlapping geometric shapes. The background behind him shows green foliage.

RICARDO RONCERO PALOMAR

Universidad Rey Juan Carlos,
Madrid

Ricardo Roncero Palomar nace en Irún (1978). Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y Doctor en Ciencias de la Comunicación, es profesor del departamento de Ciencias de Comunicación y Sociología en la Universidad Rey Juan Carlos. Su investigación se centra en la fotografía y el cine no narrativo, para los que ha escrito numerosos artículos de investigación y capítulos de libros que han sido publicados en diversas editoriales indexadas. Su trabajo plástico incluye varias colecciones fotográficas autoeditadas así como piezas visuales exhibidas en todo el país. Destaca su labor de director vídeos musicales para grupos como Los Punsetes, Fino Oyonarte, Sierra o Juventud Juché.

PALABRAS CLAVE:

Jeremy Blake, pintura en movimiento, música visual, Beck, vídeo musical.

KEY WORDS:

Jeremy Blake, Time-based painting, visual music, Beck, music video.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17142>

Introducción

Desde la aparición del cine muchos artistas han perseguido la idea de una obra pictórica mutable, en movimiento. A principios del siglo XX, el pintor francés de ascendencia finlandesa y rusa Léopold Survage pintó una serie de más de 100 acuarelas abstractas de manera consecutiva y ordenada; cada pintura era la evolución de la anterior. Filmándolas de manera individual y proyectándolas de manera sucesiva, pretendía conseguir esa idea de pintura en movimiento. El proyecto —con ideas similares a las utilizadas por sus coetáneos futuristas, los italianos Ginna y Corra, pero con diferente técnica—, perseguía la idea de un nuevo tipo de arte utilizando el lenguaje abstracto. El propio autor afirmaba en 1914:

I will animate my painting, I will give it movement, I will introduce rhythm into the concrete action of my abstract painting, born of my interior life; my instrument will be the cinematographic film, this true symbol of accumulated movement. It will execute the 'scores' of my visions, corresponding to my state of mind in its successive phases. I am creating a new visual art in time, that of colored rhythm and of rhythmic color. (Russet y Starr, 1976: 36).

Las obras de los futuristas se perdieron y el proyecto de Survage no llegó a materializarse, pero coincidieron con otro movimiento que estaría a punto de surgir: se trataba del Cine Absoluto (Moritz, 1999), un nuevo uso experimental del cine basado en la abstracción, sin necesidades narrativas y donde se ensayaron nuevas técnicas de animación. En este entorno se gestaron

dos obras consideradas pioneras de un nuevo tipo de expresión plástica: *Opus I* (1919) de Walter Ruttmann y *Symphonie Diagonale* (1921) creada por Viking Egge-ling. Estas dos películas funcionan como una pintura en movimiento. La fuerte carga gráfica de sus composiciones visuales cambia, evoluciona y muta imitando las formas rítmicas a las que hacen referencia sus propios títulos. Otros autores como Hans Richter y Oskar Fischinger también formarían parte del movimiento, dedicando una parte importante de su obra a la realización de estas películas no narrativas que funcionaban como desarrollo en el tiempo de una pintura abstracta. Esta línea de investigación sería posteriormente continuada por varios artistas visuales como es el caso de Dwinell Grant, que en sus películas *Themis: composition I* (1940) y *Contrathemis: composition II* (1941) desarrolla su interés por las formas geométricas y el color, obteniendo como resultado una especie de pintura en movimiento inspirada en László Moholy-Nagy. Otro ejemplo es la artista norteamericana Mary Ellen Bute, que también profundizó en las cadencias rítmicas de la música y su vinculación con la imagen abstracta, como muestra su pieza *Synchromy No 2* (1936) donde utiliza luces y reflejos como elementos básicos para crear sus composiciones visuales no narrativas. La relación con la pintura es mucho más obvia en la obra de Douglas Crockwell, donde llega a filmar obra pictórica. Se trata de pequeños cortos mudos donde utiliza materiales como la cera en *Simple Destiny Abstractions* (1937-40) o la pintura en *Glens Falls Sequence* (1937-46) para experimentar con diferentes técnicas de animación.

¹ "Animaré mi pintura, le daré movimiento, introduciré ritmo en la acción concreta de mi pintura abstracta, nacida de mi vida interior; mi instrumento será la película cinematográfica, este verdadero símbolo del movimiento acumulado." (Trad. a.)

Esta búsqueda de la unión entre imagen pictórica abstracta y movimiento continúa en la actualidad y no posee una sola forma gráfica o una misma técnica de animación. A medida que la tecnología permitía nuevos desarrollos audiovisuales estos eran absorbidos por los artistas que continuarían investigando nuevas formas de representación. Otras propuestas de principios de siglo involucran maquinarias creadas específicamente para la representación de estas experiencias visuales, como muestra sirven las composiciones animadas, geométricas y a color que dentro de la Bauhaus produjo Kurt Schwertfeger para su pieza *Reflektorische Farblichtspiele* (1922) o el Clavilux, máquina que desarrolló Thomas Wilfred y que mediante unos sencillos controles permitía representar en una pantalla diferentes patrones visuales que se iban modificando en función de diferentes valores como color, forma, textura o profundidad, consiguiendo un aspecto visual que podría recordar a las auroras boreales. Con frecuencia estas expresiones visuales en movimiento eran consideradas por sus autores como un nuevo tipo de arte, que evolucionaba de la pintura y conseguía mostrar un nuevo eje en su representación, el tiempo (Sons et Lumières, 2004: 192)

La intervención del acetato fílmico, pintando, rayando o modificando su superficie podría ser entendida como un género en sí mismo. Autores como Stan Brakhage, Len Lye, Norman MacLaren, Harry Smith o Emmanuel Lefrant, por citar solo unos cuantos, han utilizado esta técnica que se sigue empleando en la actualidad y que consiste precisamente en proyectar una pintura en el tiempo, en concreto la duración exacta que tarda el acetato fílmico interviniendo en pasar a través del proyector. En esta modalidad de cine sin cámara los pigmentos y transparencias son la auténtica materia fílmica.

Los entornos digitales abrieron nuevos caminos para la representación de estas

pinturas mutables: la programación y el uso de algoritmos han permitido que estas representaciones sean diferentes cada vez que el dispositivo que los muestra se reinicia. Se trata por lo tanto de animaciones variables en el tiempo con una composición visual no permanente. Se sustituyen los lienzos y proyecciones por pantallas de plasma que, como si fueran cuadros, cuelgan de las paredes de las galerías y museos. El artista Manfred Mohr desarrolla esta idea en su pieza digital *space.color.motion* (2002). Cada vez que se ejecuta el software aparece una nueva imagen diferente formada por figuras geométricas de colores que evolucionan gracias a un algoritmo. Una idea similar a la utilizada por Brian Eno en *77 Million Paintings* (2006), en el que un conjunto de patrones es seleccionado y combinado para que, de manera dinámica, se creen nuevas composiciones que aparecen y desaparecen al reiniciarse la aplicación.

Resulta evidente que los autores mencionados constituyen tan solo una pequeña muestra de una práctica artística desarrollada desde principios de siglo XX. Esta inquietud por investigar la idea de pintura desenvuelta en el tiempo ha estado a menudo ligada al concepto de música visual, por lo que frecuentemente se ha vinculado la imagen con experiencias sonoras y figuras como la sinestesia. Esta representación visual de conceptos sonoros y musicales también serviría como modelo para un nuevo formato que se terminaría de definir a principios de la década de los años 80 del pasado siglo, y que tendría gran impacto sobre el público joven, el popular video musical o videoclip.

El artista neoyorkino Jeremy Blake se hizo popular en el entorno artístico de principios del año 2000 con una serie de animaciones que él definía como "pinturas temporales" (Sichel, 2003: 3), combinando en sus obras fotografías imágenes rodadas en soporte cinematográficos, ilustra-

ciones y diseños de influencia pictórica. Él mismo se consideraba un pintor (Teine, 2005), y los medios digitales que utilizaba eran sus pinceles, con los que conseguía esa animación tan poco convencional que con tanta frecuencia recuerda a la pintura tradicional. Se trata de películas formadas por composiciones gráficas que, de manera paulatina, aparecen y se desvanecen, dando la sensación al espectador de que la pintura está viva, que muta, que nunca permanece estática. Su pronta muerte con 35 años hizo que su producción de obra fuera muy limitada.

Este artículo versará sobre su idea de “pintura temporal” y, en concreto, sobre una de sus piezas, *Round the Bend* (2003), animación comisionada por el músico norteamericano Beck para ilustrar la canción del mismo nombre. Existe una amplia bibliografía que estudia la obra de Blake, destacando sobre todo los análisis de su

trilogía *Winchester* (2002-2004) —Weil (2005), *Sichel* (2017), *Teine* (2005)—. Sin embargo, son casi nulas las referencias que hay sobre la animación realizada para Beck. Esta investigación buscará entender qué técnicas y tecnologías utilizaba para conseguir esta animación tan especial y característica que hacía su obra tan reconocible. Para ello se utilizarán los estudios de Julia Kim y Don Mennerich sobre la recuperación y conservación de los archivos digitales del artista. En segundo lugar, se buscará conocer los referentes visuales que podemos encontrar en esta pieza filmica, tanto externos como del propio autor, para así ubicarla junto a otras piezas dentro del conjunto de su producción. Por último, se analizará la vinculación que *Round the Bend* establece entre su banda icónica y banda sonora, para comprender si se trata de una obra clasificable como música visual.

01

Flujo de trabajo. Máquinas para modificar el tiempo

Las animaciones de Jeremy Blake pueden ser consideradas como cuadros pictóricos en constante cambio. No existe un momento en el que la imagen esté quieta y se pueda apreciar una composición estática. Mediante diferentes fundidos, los elementos aparecen y desaparecen en la pantalla, las perspectivas fluctúan y la naturaleza de la imagen se transforma en un collage vivo de fotografía, imagen vectorial o pintura digital (Fig. 1). Este estudio denominará a estos elementos con los que Blake forma los collages “patrones”. El comisario de arte Benjamin Weil (2005: 11) indica algunas de las claves visuales del artista:

Objects gradually change shape, color, and brightness, and the slightest moment of inattention can result in having missed a crucial step: when a panel dissolves to reveal yet another layer of an improbable stage set, for example, or when a seeming brushstroke turns into what looks more like a film still.²

Además de los fundidos, Blake hace uso de la tecnología del “Morphing” para conseguir que una imagen se transforme en otra, que la animación se convierta en una pintura cinética construida mediante un ordenador. En este hecho se encuentra

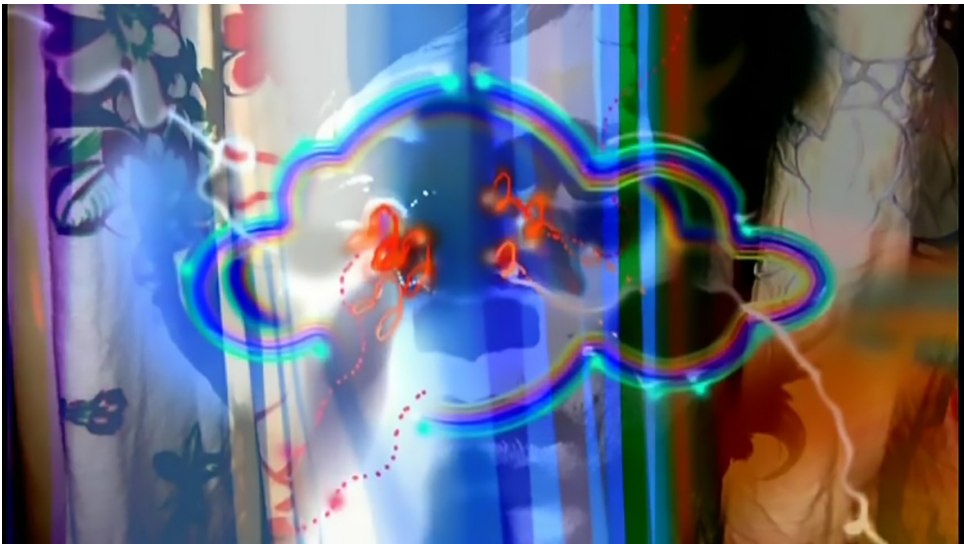


Fig. 1. Fotograma de *Round the Bend* donde se aprecia la transición entre patrones.

una de sus paradojas: a pesar de la evidente deuda a la tradición pictórica que posee su obra, que en ocasiones da la sensación de estar pintada a mano con pigmentos, se trata de un producto de nuevo cuño, totalmente digital. Esta influencia hacia lo analógico continúa incluso en el momento de la exhibición de sus obras, donde las animaciones son presentadas en pantallas planas simulando ser cuadros colgados sobre la pared.

Esta idea de imagen fija que muta mediante fundidos no es nueva en el mundo de la animación. McLaren perfeccionó una técnica similar utilizada en *La poulette grise* (1947). Se trata de una “metamorfosis constante de unos dibujos al pastel” (Bendazzi, 2003 [1988]: 116), donde la animación se gesta mediante la aparición y

disolución de diferentes elementos pintados con esta técnica, que van creando la sensación de movimiento, a pesar de que estos no se transforman más allá de su opacidad. Este tipo de animación resultante es fluida y tiene un toque onírico muy característico que domina toda la pieza.

Tanto los elementos pintados como su forma de transición por opacidad serán parte fundamental de la obra de Blake, constituyendo parte del sello visual del artista. Aunque la sensación onírica anteriormente mencionada sea una de las señas de identificación de la obra de Blake, el resultado final dista mucho de *La poulette grise*. En parte, debido a la mezcla de imágenes de diferente naturaleza, al uso en ciertos momentos de técnicas del “Morphing” y a un ritmo de montaje interno

² “Los objetos cambian gradualmente de forma, color y brillo, y en un pequeño momento de distracción puede suceder que se haya perdido un paso crucial: cuando un panel se disuelve para revelar otra capa de un escenario improbable, por ejemplo, o cuando una aparente pincelada se convierte en algo similar a un fotograma.” (Trad. a.)

muy variable, que abarca desde lentas y paulatinas transformaciones a rápidas y vertiginosas apariciones, lo que hace que algunas de sus obras pasen de pasajes de ensueño a pesadillas.

Resulta interesante comprobar cómo era el flujo de trabajo que Jeremy Blake utilizaba para construir sus animaciones. Después de su muerte, en 2009 la biblioteca de la Universidad de Nueva York adquirió todos los archivos digitales del artista. Durante un periodo de nueve meses, un equipo formado por tecnólogos, curadores y personas familiarizadas con el proceso artístico de Blake lograron acceder a sus archivos, a pesar de que muchos habían sido creados con versiones de software obsoleto, para poder así preservar su obra. El artículo escrito por Julia Kim y Don Mennerich (2015-2016) “Jeremy Blake’s Time-Bases Paintings A Case Study” documenta todo este proceso. Junto a la conservación de software quedó al descubierto el flujo de trabajo del autor. Blake trabajaba con un software muy versátil, al alcance del gran público, Adobe Photoshop. Exploró las posibilidades de la herramienta más allá del retoque fotográfico para poder crear estos patrones de inspiración pictórica que más tarde animaría. El resultado estaba formado por complejos archivos compuestos por un gran número de capas, situadas unas encima de las otras. Estas capas, que contenían los patrones aislados, eran nombradas con títulos secuenciales que facilitaban su identificación. En cada una de ellas insertaba un elemento, ya fuera dibujándolo con una tableta Wacom, incluyendo fotografías o creando gráficos vectoriales más complejos. Todo ello formaba distintos conjuntos de capas que, de manera individual, eran manipulados en

After Effects, ya que cada objeto, pincelada o diseño estaba aislado en una capa. La animación basada en la aparición y desaparición de estos patrones era creada de manera sencilla y permitía la reutilización de los mismos para crear otras obras.

En estos archivos recuperados se encontraron notas dirigidas a colaboradores del artista en las que se indicaban de manera precisa acciones referidas a las transformaciones o al sonido que formarían la animación. Blake trabajaba directamente creando los elementos plásticos que constituían la animación, pero el resto de pasos, y siempre bajo la supervisión exhaustiva del artista, lo realizaban profesionales de su entorno. Así hablaba sobre su método de trabajo:

It's like a small film project with me, a motion graphic guy, a sound editor and a musician or two. Generally I do all the live footage and then I give it to a motion graphic guy I work with. It is a very time consuming process and since there are people that are so much better at the technical stuff than I am, I prefer to work with a group. But I still oversee everything very carefully. (Olander, 2005)³

Entre sus colaboradores se encontraban el artista de “Motion Graphics” Jayson Whitmore, el sonidista Jonathan Karp y el músico de la banda Fugazi Brendan Canty (Coy, 2014).

La posibilidad de recuperar y actualizar la información digital que componían sus obras permitió que su última pieza inconclusa, *Glitterbest*, —animación basada en el mánager y músico punk Malcolm McLaren

³ “Para mí es como un pequeño proyecto cinematográfico, un chico de “motion graphics”, un editor de sonido y uno o dos músicos. Generalmente grabo todo el metraje y luego se lo doy al chico de “Motion Graphics” con el que trabajo. Es un proceso que lleva mucho tiempo y, dado que hay personas que son mucho mejores que yo en aspectos técnicos, prefiero trabajar con un grupo. Pero sigo supervisando todo con mucho cuidado.” (Trad. a.)

y en la que llevaba trabajando año y medio—, fuera presentada a modo de boceto post mortem meses después de que el artista falleciera. Desentrañando las indicaciones que incluyó en los archivos gráficos y gracias a que la pista de audio estaba

terminada, la pieza se presentó en este caso no como una obra finalizada, sino como un proyecto que permite al espectador entender como hubiera sido la animación y qué nuevos elementos Blake estaba incluyendo en su lenguaje (Levin, 2007).

02

***Round the Bend.* Referentes gráficos**

La obra de Jeremy Blake también está constituida por dibujos e impresiones digitales. Sin embargo, sus obras más conocidas han sido sus animaciones, las pinturas en movimiento. Dentro de esta variable plástica y más allá de toda la tradición audiovisual nombrada a principio de esta investigación, habría que destacar la pieza de animación *Motion Painting n. 1* (1947) de Oskar Fischinger como un referente en este ámbito, dado que “Por primera vez, el resultado final invita a una valoración conjunta de la crítica de arte y la crítica cinematográfica y constituye una nueva demostración de la ausencia de fronteras precisas en las artes visuales” (Bendazzi, 2003 [1988]: 125). En esta ocasión, Fischinger no realizó una composición musical visual, sino que su pieza giraba en torno a la música que contenía.

Desde este mismo punto de vista se puede entender *Round the Bend*,⁴ ya que su parte visual fue encargada para ilustrar la música que contiene. Publicada en el año 2003, tiene la misma duración que la canción: 5 minutos y 16 segundos. Blake

nos introduce en un estado anímico de misterio y ensoñación muy similar al que produce la canción, gracias a su reconocible iconografía y al uso de esa animación basada en capas que lentamente, y en esta ocasión más de lo habitual en sus obras, nos descubre nuevos pasajes de manera continua.

Podemos dividir las referencias pictóricas de Blake en dos grupos: aquellas dominadas por la influencia de la abstracción americana de postguerra, con artistas como Morris Louis, Barnett Newman, Ellsworth Kelly, Robert Motherwell o Gerhard Richter, de donde saca el uso de colores fuertes y saturados, elementos orgánicos que no prescinden de la factura del pincel o formas geométricas que anteponen composiciones contrastadas. Por otro lado, se encuentra las influencias pictóricas basadas en elementos más *pop* e iconográficos, con mayor vinculación con los medios de comunicación. En esta ocasión, pintores como Richard Prince, Edward Rusche o James Rosenquist están entre sus referentes más inmediatos. Esta mezcla entre

⁴ *Round the Bend*, animación realizada por Jeremy Blake, puede ser visualizada en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=lmeag1rwQgo> [Acceso: mayo, 2021]

pintura y lenguaje popular será la que domine gran parte de su obra:

My work is about taking the constant barrage of media in everyday life and making a much more subjective and poetic lexicon out of all of it. This approach usually results in a strange combination of pop art and noir. (Binstock, 2007: 19)⁵

Dentro de la producción de Blake y utilizando criterios estéticos, podríamos distinguir dos etapas diferenciadas: una primera hasta el año 2001, dominada por la composición pictórica y geométrica, con poco o nulo uso de fotografía y vídeo. Esta incluiría piezas como *Chemical Sundown* (2001), *Mod Lag* (2001) *Angel Dust* (2000), *Guccinam*, (2000) o *Liquid Villa* (2000), entre otras. Una segunda etapa es reconocible por el uso de más elementos plásticos o patrones que abarcarían pintura digital, fotografía, vídeo o dibujo y que, además, incluirían un montaje más elaborado con una técnica de animación más depurada y la inclusión del "Morphing" en algunos segmentos. Esta fase cubriría desde el año 2002 hasta el 2007 e incluye sus obras más conocidas, como son *Winchester* (2002), *Reading Ossie Clark* (2003), *1906* (2003) *Century 21* (2004) y *Sodium fox*, (2005), al margen de otros trabajos comisionados.

Los elementos gráficos de *Round the Bend* son fundamentales para el análisis de la obra. Se trata de una pieza mucho más sencilla a nivel de construcción que el resto de animaciones coetáneas del autor, es decir, las de su segunda etapa. El montaje es lento, con una leve alteración del ritmo hacia el final y acompaña siempre la cadencia de la música. La pieza está dominada en su parte central por el retrato de Beck, imagen que forma parte de la cubierta del disco *Sea change*, donde está

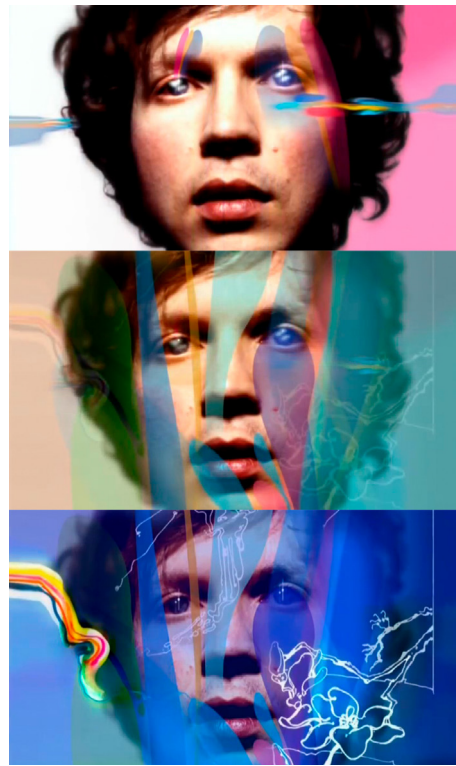


Fig. 2. Parte central de *Round the Bend*. Las imágenes se transforman para representar las distintas versiones de la portada del disco *Sea Change* de Beck.

incluida la canción, y de la que Blake diseñó cuatro versiones partiendo de una fotografía original de Autumn de Wilde. Esas cubiertas aparecen consecutivamente; la fotografía permanece, pero los diferentes elementos diseñados por el artista florecen y desaparecen formando momentáneamente las composiciones que vemos en la portada del disco (Fig. 2). Otros elementos reconocibles de factura fotográfica que el espectador ve aparecer y desaparecer en el desarrollo de pieza

⁵ "Mi trabajo consiste en absorber el aluvión constante de los medios durante el día a día y hacer de todo ello un léxico mucho más subjetivo y poético. Este método culmina generalmente en una extraña combinación de arte pop y negro." (Trad. a.)

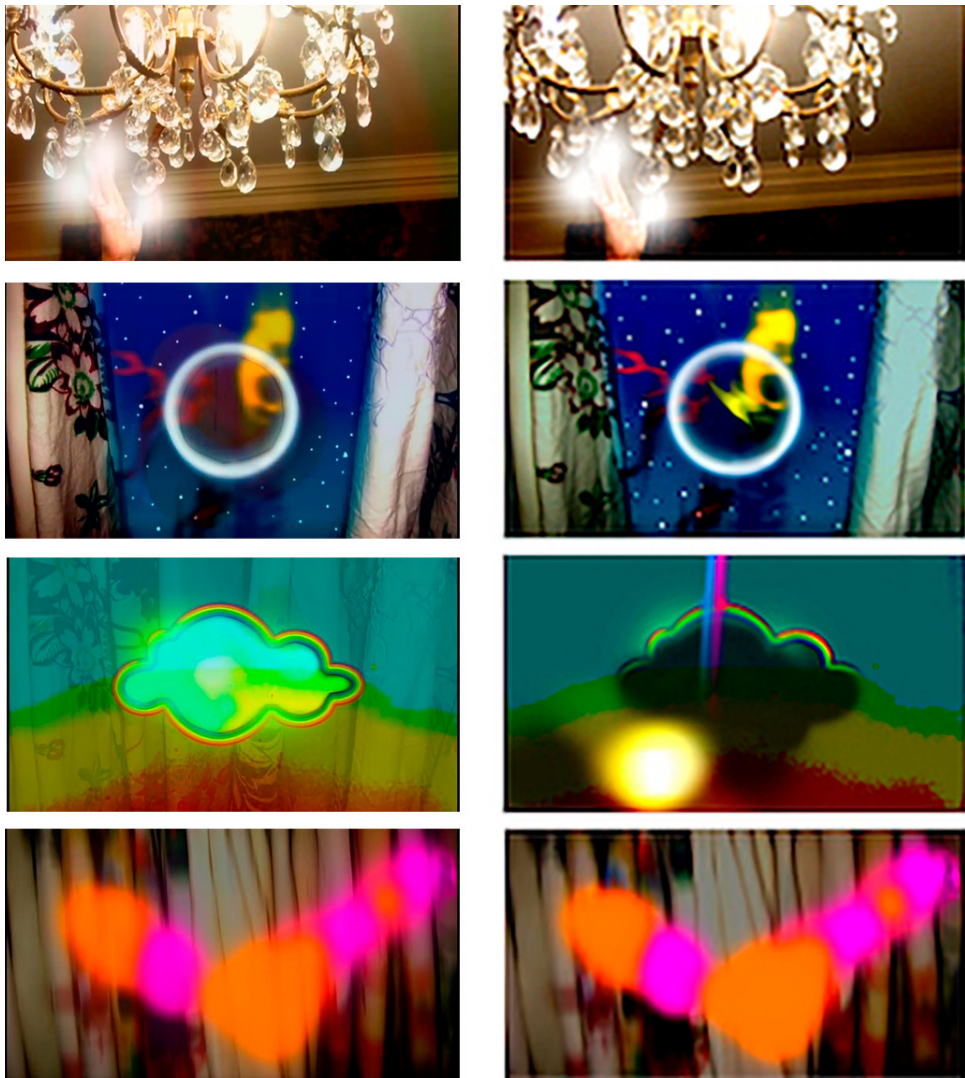


Fig. 3. Fotogramas comparados de *Round the Bend* (izquierda) y *Reading Ossie Clark* (derecha).

son flores, telas y una lámpara. Estos elementos están acompañados y mezclados con dibujos del autor, formas corpóreas de color y texturas que simulan composiciones realizadas con acuarelas. Se puede afirmar que la base en la que se sustenta

la animación son estos patrones de origen pictórico. No hay vídeo incrustado y las animaciones se limitan a la aparición y desaparición de los patrones. En esta ocasión tampoco hay "Morphing".

Una observación detallada y comparada con el resto de su obra proporciona la clave para descubrir una de las principales diferencias con respecto a otras pinturas animadas realizadas por Blake, y es que muchos de los patrones de esta pieza provienen de otras producciones del mismo autor. Por ejemplo: las fotografías de las telas presentes al principio y al final de la obra, la imagen de la mano tocando la lámpara, las ilustraciones circulares, el dibujo de la nube con borde coloreado o varias de las pinceladas que imitan pintura al aerógrafo se encuentran también en *Reading Ossie Clark* (Fig. 3). Los patrones que imitan dibujos a la acuarela del comienzo y otros que se superponen a las telas aparecen en *1906*, y una de las composiciones de colores con elementos negros que acompañan uno de sus dibujos de una casa procede de *Winchester* (Fig. 4). Se puede afirmar por lo tanto que gran parte de estas composiciones surgen sobre la base de patrones de otras obras del artista.

La comisión de obra por parte de Beck no solo se ciñó a este vídeo, sino que también incluyó el diseño de las cuatro portadas y del interior del álbum *Sea Change* y creó los fondos visuales que se proyectaron durante los conciertos de 2002. Un análisis del diseño interior de las cuatro versiones

del disco (diferenciados en su nomenclatura por A, B, C y D) revelan que A y D está formado por patrones e imágenes sacadas íntegramente de *Winchester*, mientras B posee elementos de *Winchester, 1906* y dibujos publicados anteriormente por el autor. C está formado por imágenes de *Winchester* y composiciones inspiradas en *Mod Lang*. Con respecto a los visuales para los conciertos, resulta complicado reunir información dada la poca documentación gráfica que existe de este tour, a pesar de que su realización se asegura en varios documentos —Sichel (2017: 115), Gallucci (2010: 6)—. Una de las pistas más claras es una fotografía de un concierto de Beck publicada en la revista de información artística *Afterall* en el año 2003, donde se aprecia que una imagen de *Mod Lang* se utiliza como proyección. El pie de foto indica: “Seachange, Beck stage show 2002, with selected projected scenes from Jeremy Blake’s *Mod Lang*, 2001 (photographed by Marissa Rabisi)”⁶ —Rabisi (2003: 2-3)—. Otra fuente visual es la actuación de Beck en el año 2002 para el programa de Conan O’Brien en la cadena TBS. Allí interpretó *Lost Cause*, el primer sencillo del disco *Sea Change*, y se aprecia un monitor en el que se emiten imágenes con patrones obtenidos de *Winchester*, en lo que parece ser la animación diseñada por Blake para ser proyectada en los conciertos.

⁶ “Seachange (sic), Beck en el escenario durante un concierto en 2002, con escenas proyectadas seleccionadas de *Mod Lang* de Jeremy Blake, 2001 (fotografiado por Marissa Rabisi)” (Trad. a.)

⁷ Posteriormente en el año 2009 el vídeo fue añadido a la cuenta de Beck en Youtube, donde sí se puede encontrar una finalidad promocional a la obra.

⁸ Al final de la proyección de los *Studies* aparecía un cartel que indicaba “You have heard Electrola disc No. ____; buy it at your local record shop” lo que marca el primer ejemplo de utilización de un producto audiovisual, formado por imágenes vinculadas a una banda sonora ya existente, con una clara intención promocional sobre su música.



Fig. 4. Fotogramas comparados de *Winchester* (arriba) y *Round the Bend* (abajo).

03

Música visual. Cuadros en movimiento

Round the Bend puede ser clasificado como un vídeo musical. Se trata de una pieza comisionada para ilustrar una canción, aunque su final promocional puede quedar en entredicho. Originalmente la pieza no fue creada para ser emitida por televisión y servir como publicidad. En su lugar, la animación fue incluida en la versión del DVD del disco que salió un año después, en 2003, que incluía 5 vídeos más realizados por otros directores.⁷

El lenguaje visual de la pieza se aleja mucho del canónico del videoclip, marcado por criterios comerciales y estandarizado durante los primeros años de la MTV (Shore, 1984: 98). Se trata de una pieza con un montaje interno excesivamente lento, en el que el cantante no aparece interpretando la canción, aunque sí su imagen en un retrato estático. No existen imágenes espectaculares ni figuras fácilmente reconocibles por el espectador, que se enfrenta a una experiencia visual más vinculada a entornos de experimentación visual que a lenguajes televisivos o cinematográficos.

El uso de la técnica de animación dentro del vídeo musical no es una *rara avis*. Se puede afirmar que uno de los primeros protovideoclips⁸ fueron los *Studies* de Oskar Fischinger, animaciones realizadas en Berlín entre los años 1930-32, (Moritz, 1995: 12) y, durante los ochenta, vídeos como *Sledgehammer* (1986) de Peter Gabriel o *Money for Nothing* (1985) de Dire Straits, por citar tan solo dos ejemplos, consiguieron gran éxito a nivel mundial. En los últimos años, quienes utilizan la animación en el vídeo musical suelen buscar una alternativa a un público cada vez más

acostumbrado al lenguaje del vídeo musical (Denis, 2017). Cabría destacar durante la primera década de 2000 aquellos artistas del mundo de la música *undeground* y electrónica, cuyos videoclips de animación proponían nuevos territorios visuales muy alejados de las producciones visuales convencionales: *Gantz Graf* (2002) de Autechre, *More* (2002) de Bleip, o *Trioon* (2003) de Alva Noto y Ryuichi Sakamoto, son muestras en las que el videoclip presenta propuestas que continúan las formas de abstracción surgidas durante la vanguardia.

Round the Bend se aleja de los planteamientos narrativos de Jeremy Blake. La misma división que se utilizó en la sección anterior para dividir su obra según sus elementos plásticos podemos utilizarla para clasificar su narrativa. En el primer grupo se encuentran las obras realizadas hasta 2001, en el que predominan las formas geométricas con carácter pictórico. A pesar de que estas piezas surgen de historias y referentes concretos resulta muy complicado descubrir una narrativa por parte del espectador:

Beyond these kinds of fragments one's efforts to reconstruct the narrative in full are futile. Aside from the above noted sources, the clues in the images are indirect and doubtful. In fact they actively work against coherent meaning. (Kane, 2014: 257).⁹

En su segunda etapa, a partir de 2002, y aunque hacen uso de una narrativa muy poética y poco convencional, podemos agrupar sus obras en torno a dos grandes temas: la importancia de los mitos norteamericanos, que utiliza en la trilogía de

Winchester — compuesta por *Century 21, 1906* y *Winchester*—, y los retratos psicológicos pop (Binstock, 2007: 22), que giran en torno a las figuras del diseñador de moda Ossie Clark, en *Reading Ossie Clark*; el músico David Berman, en *Sodium fox*; y sobre Malcom McLaren, *Glitterbest*. En una primera clasificación, y dado que *Round the Bend* pertenece estética y temporalmente a su segunda etapa, podría estar incluida dentro de los retratos psicológicos pop, ya que la figura principal de la obra es el cantante Beck. Sin embargo, la pieza no aporta mayor información sobre él que la imagen de su rostro y su canción. Toda la animación está compuesta por composiciones abstractas, con alguna imagen referencial como las flores o la lámpara, patrones que no giran en torno al tema de la canción ni al cantante. Las imágenes sugieren más un estado de ánimo que una narración al uso.

Desde esta perspectiva, sería interesante entender esta pieza como una obra de música visual, tal como el teórico Brian Evans (2005: 11) define:

As time-based visual imagery that establishes a temporal architecture in a way similar to absolute music. It is typically non- narrative and non-representational (although it need not be either). Visual music can be accompanied by sound but can also be silent.¹⁰

Round the Bend no puede ser considerada como una pieza narrativa; la importancia y eficacia de las imágenes viene

determinada por su composición interna, según el uso que el autor ha hecho de los patrones, no de una posible historia que quieran contar. Estamos ante una obra que, aunque posea algunas imágenes de naturaleza fotográfica, puede ser considerada como abstracta, en la que destacan los juegos visuales, formas y colores de naturaleza no narrativa que enlazan directamente con la idea de pintura en movimiento. El lento ritmo de las imágenes, comentado con anterioridad, está marcado por la aparición y desaparición de los patrones, que crean una cadencia temporal lánguida, inspirados directamente en la composición musical, en concreto en los arreglos de cuerda que funcionan como base que aglutina toda la composición.¹¹ La música está dominada por unos arreglos de cuerda que crean una línea con variaciones muy graduales y una evolución muy lenta. El ámbito de modulación de las cuerdas es muy estrecho lo que, junto a los acordes de guitarra que se repiten constantemente, transmiten una importante sensación de estatismo. Se trata del mismo esquema creado por la lenta aparición de los patrones que forman las imágenes. Cuando al final de la canción la modulación cambia y se amplía también lo hace el discurso visual, acelerando la aparición de los ritmos compositivos.

Los elementos plásticos presentados en la animación no guardan relación con la letra de la canción. El texto está formado por metáforas que crean imágenes mentales, pero no una narración al uso. Aunque el tema del disco sea el desamor, su mensaje

⁹ "Más allá de este tipo de fragmentos, los esfuerzos por reconstruir la narrativa en su totalidad son inútiles. Aparte de las fuentes mencionadas anteriormente, las pistas en las imágenes son indirectas y dudosas. De hecho, trabajan activamente en contra de un significado coherente." (Trad. a.)

¹⁰ "Como imaginaria visual basada en el tiempo que establece una arquitectura temporal de manera similar a la música absoluta. Por lo general, no es narrativo ni representativo (aunque tampoco es necesario que lo sea). La música visual puede ir acompañada de sonido, pero también puede ser silenciosa." (Trad. a.)

¹¹ Beck dijo a la audiencia antes de tocar "Round the Bend" el 28 de agosto de 2002 que "si te quedas dormido mientras escuchas esta canción, entonces está funcionando." (<http://whiskeyclone.net/> en <https://whiskeyclone.net/ghost/songinfo.php?songID=241> [Acceso: mayo, 2021])

está muy codificado, con estrofas tan poco concretas como "People pushing harder / Up against themselves / Make their daggers sharper / Than their faces tell,"¹² (Hansen, 2002). La icónica banda, al igual que el texto, busca sugerir sensaciones mediante un lenguaje abstracto y, a pesar de que utilice

por momentos referentes concretos, la posible narrativa no tiene el gran peso que posee el montaje rítmico, el diseño temporal o el montaje vertical —aquel que vincula la imagen visual con la imagen sonora — elementos básicos en la concepción de una pieza de música visual.

Conclusiones

El vídeo que realizó para Beck no fue la única pieza comisionada a la que se enfrentó Blake. En 2002 creó una serie de animaciones abstractas que fueron incluidas en la película de Paul Thomas Anderson *Punch-Drunk Love* (2002); piezas que tuvieron gran repercusión y de la que ya existen análisis (Price, 2006). Para el autor, la realización de estos encargos —por lo general dentro del ámbito de la cultura popular— era de vital importancia, ya que le permitía colaborar con otros artistas, frente a aquellas realizadas para el mundo del arte dirigidas de manera más independiente (Bibstock, 2007: 25). Como todas las obras visuales, *Round the Bend* tiene unas características propias que las distinguen del resto de la producción del artista. La primera que se ha comprobado es que gran parte del material visual que la forma, lo que en este estudio hemos denominado patrones, surge de otros trabajos del artista. Esta será

la única vez que Jeremy Blake utilice en gran medida material no original y afecta a toda la producción que Beck comisionó al artista para ilustrar el trabajo relacionado con su disco *Sea Change*. Esto incluye los cuatro diseños interiores del disco y muy posiblemente los visuales que se proyectaron durante los conciertos de esa gira. Es importante destacar la expresión "en gran medida", debido a que sí existen patrones que no aparecen en otras obras, pero son menores en cantidad.

Esta capacidad de reciclaje es posible, y en gran medida facilitada, por el sistema de animación que Blake utilizaba. Los patrones divididos en multitud de capas pueden ser combinados de múltiples formas para crear composiciones diferentes de manera sencilla. Por lo que se puede afirmar que tanto la tecnología digital como el método por capas utilizado para

¹¹ "Gente empujando con más fuerza contra sí mismos, hace que sus dagas sean más afiladas de lo que dicen sus caras." (Trad. a.)

animar las piezas son las que han facilitado esta reutilización de recursos visuales, consiguiendo un nuevo producto a partir de diferentes patrones que ya existían.

Con respecto a la clasificación de *Round the Bend* dentro de la narrativa utilizada por el artista, cabría destacar que esta pieza no encajaría ni dentro de sus retratos psicológicos *pop* ni de la recreación de mitos norteamericanos. Sin embargo, sí podría ser clasificada como una pieza de música visual. Un dato a tener en cuenta es la capacidad de esta animación de ser contemplada como un bucle continuo. El vídeo musical empieza con las mismas imágenes con las que termina. Blake utilizaba esta técnica en todas sus animaciones, lo que posibilitaba la opción de ser visualizadas repetidamente como una evolución continua sin que existan saltos ni rupturas en el discurso visual durante todo el tiempo de exhibición. *Round the Bend* podría ser exhibida sin la música que la acompaña —que no está compuesta a modo de ciclo— y funcionaría como una pintura en

movimiento. Una evolución visual que utiliza pautas de inspiración musical para su composición, pero que podría prescindir de su acompañamiento sonoro en una posible representación aislada.

Con frecuencia, *Round the Bend* no es nombrada entre la producción artística de Blake, posiblemente por su naturaleza de encargo o porque puede ser entendida como un trabajo más publicitario, vinculado con la función promocional del videoclip, pudiendo dar a entender que es un producto menor. Sin embargo, esa afirmación no es correcta. La presente investigación ha destacado como esta pieza de animación debe ser considerada un producto de creación independiente, con la huella y lenguaje indiscutible de su creador, llena de aspectos interesantes que trascienden su naturaleza promocional y lo más importante, la que seguramente sea la única pieza de música visual creada por Jeremy Blake.

Referencias bibliográficas

- BENDAZZI, Ginnalberto, 2003 [1988]. *Cartoons. 110 años de cine de animación*, trad. cast. Victor Cremer, Madrid: Ocho y medio. (*Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Venecia: Marsilio).
- BINSTOCK, Jonathan, 2007. *Wild Choir: cinematic portraits by Jeremy Blake*; Washington, D.C.: Corcoran Gallery of Art.
- COY, Chris, 2014. "An Email Interview with Jeremy Blake", en *Rhizome.org*, 27 de marzo, (<https://rhizome.org/editorial/2014/mar/27/email-interview-jeremy-blake/> [Acceso: mayo 2021])
- DENIS, Sébastien, 2017. *Le cinéma d'animation*, Malakoff: Armand Colin.
- EVANS, Brian, 2005. "Foundations of a visual music" en *Computer Music Journal*, Vol. 29, No. 4, pp. 11-24.
- GALLUCCI, Joseph, 2010. *Reading Jeremy Blake: issues of preservation and access to born-digital artists' archives in a multi-institutional context*. [Tesis de master, Universidad de Nueva York] Repositorio académico de la Universidad de Nueva York. (https://miap.hosting.nyu.edu/program/student_work/2011spring/11s_thesis_gallucci_y.pdf [Acceso: mayo 2021])
- HANSEN, Beck, 2002. "Round the Bend" en *Sea Change* [CD], Santa Mónica: Gefen Records.
- KEANE, Carolyn, 2014. *Chromatic Algorithms. Synthetic color, computer art and aesthetics after code*, Chicago: The University of Chicago Press.
- KIM, Julia, MENNERICH, Don. (2015-2016) "Jeremy Blake's Time-Based Paintings: A Case Study" en *Electronic Media Review*, Vol 4 (<https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-4-2015-2016/kim/> [Acceso: mayo, 2021])
- LEVIN, Dan, 2007. "After Death, Unfinished Artwork Gets a Life" en *The New York Times*, 29 de noviembre, (<https://www.nytimes.com/2007/11/29/arts/design/29blak.html> [Acceso: mayo, 2021])
- MORITZ, William, 1999. "The Absolute Film. Conferencia en WRO 99 Media Art Biennale", Wroclaw, Polonia, en *Center*

- for *Visual Music*. (<http://www.centerfor-visualmusic.org/library/WMAbsolute-Film.htm> [Acceso: mayo, 2021])
- MORITZ, William, 1995. "Musique de la Couleur - Cinéma Intégral", en BRENEZ, Nicole, y McKANE, Miles (eds.): *Poétique de la couleur, une histoire du cinéma expérimental*. Paris: Auditorium du Louvre Aix-en-Provence. Institut de l'Image, pp. 9-13.
- OLANDER, Torben, 2005. "The Winchester Trilogy - Interview with Jeremy Blake", en *Artificial.dk*, 9 de agosto, (<http://www.artificial.dk/articles/jeremyblake.htm> [Acceso: mayo, 2021]).
- PRICE, Brian, 2006. "Color, the Formless, and Cinematic Eros" en *Framework: The Journal of Cinema and Media*, Vol. 47, No. 1, pp. 22-35.
- RABISI, Marissa. 2003. "Fotografía Seachange, Beck stage show 2002" en *Afterall. A journal of art context and enquiry*, N° 7. pp 2-3
- RUSSET, Robert, STARR, Cecile, 1976. *Experimental animation: An illustrated anthology*, Nueva York: Van Nostrtrand Reinhold Co.
- SICHEL, Berta. 2003. *Jeremy Blake. Winchester*, Madrid: Museo Nacional de Arte Reina Sofía.
- SICHEL, Berta. 2014. "Jeremy Blake" en SICHEL, *14 artistas*, Sevilla: Athenaica, pp. 115-122.
- SONS ET LUMIÈRES. 2004. *Une Histoire du son dans l'art du XX siècle*. Catálogo de exposición. Paris: Éditions du Centre Pompidou.
- TIENE, Sonja. 2005. "Time-Based Paintings: Jeremy Blakes Winchester Trilogy (2001-2004)" en *Current Objectives of Postgraduate American Studies*, Vol 6 (<https://copas.uni-regensburg.de/article/view/81> [Acceso: mayo, 2021])
- WEIL, Benjamin, 2005. "Moving Painting Painted Cinema", en COERVER (ed.), *Jeremy Blake Winchester*, San Francisco: San Francisco Museum of Modern art, pp. 8-15.

© Del texto: Ricardo Roncero Palomar.

© De las imágenes: Geffen Records (Figs. 1, 2);
Geffen Records y Jeremy Blake Estate (Figs. 3 y 4).