

Trabajo final de graduación:

***Categorización de los
subgéneros del Heavy Metal
a través de los recursos del
diseño gráfico utilizados en
el arte de tapa discográfico***

Juan Manuel Arfinetti

Licenciatura en Diseño Gráfico
Año 2016



Resumen/Abstract

Desde mediados del siglo pasado hasta la fecha, el diseño gráfico en el arte de tapa discográfico ha sido uno de los principales recursos de marketing con los que cuentan los músicos y discográficas al momento de promover su arte, representando de forma gráfica los conceptos compositivos que encontraremos no solo en su música, sino también en su imagen proyectada.

El Heavy Metal es un género musical rico en material visual simbólico, por lo general de alta pregnancia y agresividad compositiva explícita, que lo diferencia de la mayoría de los géneros musicales. El Metal se divide en varios subgéneros, los cuales presentan patrones visuales y similitudes compositivas al momento de transmitir conceptos, los cuales ayudan a culminar en la imagen proyectada de las bandas.

El objetivo basal que liderará el siguiente trabajo de investigación es el de identificar visualmente los principales subgéneros del Heavy Metal a través de los recursos gráficos utilizados en el arte de tapa discográfico.

Para esto se trabajará con un estudio de tipo exploratorio, utilizando el método cualitativo bajo la técnica de análisis de contenido, y así poder leer e interpretar adecuadamente los diversos aspectos y fenómenos del diseño de portadas.

La recolección de dichos datos permitirá conocer cómo podemos identificar los subgéneros del Heavy Metal a través de los recursos gráficos. Habiendo diseñado la metodología y producido el análisis se pudo constatar que existen aspectos comunes entre las tapas de los álbumes del mismo subgénero. Concluiremos viendo como las bandas en sus portadas utilizan a su favor estímulos negativos y recursos compositivos tabúes para representar artísticamente las voces contestatarias.

Palabras Clave: *Heavy Metal, arte de tapa discográfico, identidad visual, diseño gráfico.*

ABSTRACT:

Since the middle of last century, graphic design in album covers has been one of the main marketing resources musicians and record companies have in order to promote their art, representing in a graphic way the concepts found in both the music and their projected image.

Heavy metal is a music genre rich in symbolic visual material, generally with strong, aggressive and explicit compositions, which differentiates from most musical genres. Metal is divided into several sub-genres, which have visual patterns and compositional similarities when transmitting concepts, which help form the projected image of the bands.

The baseline objective that will lead the following research paper is to visually identify the main Heavy Metal sub-genres through the graphic resources used in the art of the album cover.

This research was done with an exploratory study using the qualitative method, in which the main technique was content analysis. In this way, the different aspects and phenomena of cover design could be properly read and interpreted.

Data collection will reveal how we can identify sub-genres of Heavy Metal through graphic resources. Having designed the methodology and done the analysis, common aspects between the album covers of the same sub-genres have been discovered. The study ends analyzing how bands use in their favour negative stimuli and compositional resources usually thought of as taboos in order to artistically represent the rebellious voices.

Key words: *Heavy Metal, Discography Art Cover, Visual Identity, Graphic Design.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS	8
1. MARCO TEÓRICO	9
1.1. Identidad corporativa	10
1.1.1. Imagen proyectada y teoría de la gestalt corporativa	10
1.1.2. Imagen proyectada y trabajo corporativo	11
1.1.3. Públicos	12
1.1.4. Fuentes de información y marcos de referencia.	12
1.1.5. Proceso de comunicación	12
1.2. El sistema gráfico	14
1.2.1. La escala de iconicidad	14
1.2.2. Las interacciones imagen-texto	15
1.2.3. El lenguaje bimedia	16
1.3. Elementos de diseño.	16
1.3.1. Elementos conceptuales.	17
1.3.2. Elementos visuales	17
1.3.3. Elementos de relación	17
1.3.4. Elementos prácticos	17
1.3.5. Marcos de referencia	17
1.3.6. El plano de la imagen.	18
1.3.7. Forma	18
1.3.8. Interacción de formas	18
1.3.9. Estructura	19
1.3.10. Color	19
1.3.10.1 Definición	19

1.3.10. 2. Expresividad cromática	20
1.3.11. Tipografía	21
1.3.11.1. Clasificación	21
1.3.11.2. Fuentes Display	22
1.4. El sistema semiótico.	23
1.4.1. El signo.	23
1.4.1.1. La clasificación de los signos	23
1.4.1.2. Las dimensiones del signo	23
1.4.2. La denotación y la connotación	24
1.4.2.1. Tercer orden de significación.	24
1.4.3. El mensaje lingüístico.	25
1.4.4. Figuras retóricas	25
1.4.4.1. Figuras retóricas sintácticas	26
1.4.4.2. Figuras retóricas semánticas	26
2. MARCO CONTEXTUAL	28
2.1. El Heavy Metal	28
2.2. Black Metal	28
2.3. Power Metal	29
2.4. Thrash Metal	29
2.5. Death Metal	29
2.6. Doom Metal	30
2.7. Folk Metal	30
METODOLOGÍA	32
ANÁLISIS	34
CONCLUSIÓN	173
BIBLIOGRAFÍA.	175

INTRODUCCIÓN

El Heavy Metal empezó en el caos. Era el año 1970 y la salvaje música Rock del flowerpower junto a sus máximos exponentes comenzaba a derrumbarse, dejando a toda una generación de jóvenes hambrientos de libertad, decepcionados y sin voz. En esa época las autoridades respondieron a las protestas pacifistas encabezadas por la juventud con guerras, autoritarismo, pobreza y muertes, esto desarrolló en la generación hippie la predisposición a un cambio de perspectiva al momento de expresarse.

Gran parte de esa generación encontró su voz y representantes en Birmingham, Reino Unido, donde un grupo de adolescentes que se negaban a pasar sus vidas trabajando en las fábricas metalúrgicas decidieron canalizar todo su descontento explorando nuevas fronteras musicales. Fue así como nació Black Sabbath, la primera banda de Heavy Metal que sorprendió al mundo con un sonido que no se parecía a nada de lo que se había oído hasta ese momento.

Con los años, millones de personas seguirían su oscuro y profético mensaje y llenarían sus rompedores conciertos en todas partes. En poco tiempo aparecieron álbumes innovadores de otras bandas metálicas, que finalmente se fusionaron con otros estilos musicales para crear innumerables subgéneros englobados bajo la enorme categoría de Heavy Metal.

Gracias a los cincuenta años de formación de este estilo de música hoy en día cada subgénero trabaja con conceptos

definidos al momento de formar sus identidades que permiten identificar y clasificar desde sus sonidos particulares hasta su forma de vestir.

Para promocionarse, cada banda de Heavy Metal envía a sus públicos de forma directa o indirecta, una imagen proyectada mediante múltiples recursos de comunicación externa. Dicha imagen culminarán en una imagen mental que variará en cada receptor de los mensajes, pero que a su vez será similar en grupos según las propiedades de cada segmento.

Los principales elementos de comunicación externa, en los que las bandas pueden trabajar para crear su personalidad y proyectar su imagen, son los videoclips, la puesta en escena de recitales, el arte de tapa de discos

y las letras de las canciones.

El presente trabajo consiste en una investigación sobre la manera en que las bandas de los diferentes subgéneros del Heavy Metal, construyen su imagen proyectada a través de esos recursos de comunicación en el arte de tapa discográfico.

Mediante el análisis de los recursos que utilizan las bandas pilares de cada subgénero, detectaremos y clasificaremos los elementos que forman la personalidad de las bandas, los conceptos centrales que utilizan y describiremos el proceso comunicacional mediante el cual transmiten su imagen proyectada.

Por lo tanto, se definió la siguiente pregunta de investigación, que orienta el presente proyecto:

¿Cómo se identifican visualmente los principales subgéneros del Heavy Metal a través de los recursos gráficos utilizados en el arte de tapa discográfico?

JUSTIFICACIÓN

El Diseño Gráfico es un proceso que concibe, programa, proyecta y culmina en una pieza de comunicación visual, cuyo fin es crear significados en la mente de sus públicos y alentar acciones. Es contar algo a través de recursos gráficos como colores, formas y tipografías, y unirlos de forma armónica en una pieza (o sistema de piezas) que comunique a un determinado público un concepto portador de significados. Esta disciplina es la encargada de colaborar en el desarrollo de la personalidad de las organizaciones. Todos los elementos que conforman la identidad corporativa, llevadas a la comunicación, forman la imagen proyectada e intencional que las organizaciones emiten a diferentes públicos, intentando crear una imagen mental en los mismos que se aproxime lo más posible a la imagen intencional (Costa, 2007).

Las bandas de música tienen como objetivo principal comunicar con su arte un mensaje. Estos mensajes emitidos siempre están cubiertos por un contexto conceptual que ayuda a una lectura correcta del mismo, y que a su vez identifica, diferencia y le da género a una banda musical.

La imagen proyectada es una variable que se puede modificar. Las bandas pueden desarrollar dicha imagen a partir de acciones estrictamente comunicativas y de difusión.

En el caso del Heavy Metal se puede ver una marcada diferencia entre los subgéneros tanto a nivel musical como visual. Cada subgénero es rico en elementos denotativos y connotativos, que lo diferencian de otros subgéneros y otros estilos de música. Estos elementos sígnicos son el resultado de cuarenta años de la evolución del género musical, y es en la crisis discográfica actual donde vemos la fuerza que tiene este estilo de música sobre sus públicos. La industria discográfica del Heavy Metal cuenta con un amplio abanico de herramientas para realizar innovadoras piezas comunicacionales que logran superar las barreras del tiempo, la llegada de nuevos géneros musicales, y las crisis económicas.¹

A pesar que esta crisis viene intensificándose día a día, especialmente gracias al poco interés de las personas en pagar para consumir música, el submercado del Heavy Metal sabe aprovechar todos sus recursos para seguir satisfaciendo, manteniendo y haciendo crecer su nicho de mercado.

En la entrevista que realizó Luiz Filipe Tavares al periodista y musicólogo Vitão Bonesso publicada en virgula.uol.com.br. Vitão (2009) explicó que los sellos discográficos de Heavy Metal son un buen ejemplo de cómo la cultura de la colección y la independencia de los grandes medios, pueden lograr que los efectos de la crisis sean de menor intensidad y solucionables. Por ejemplo, la preferencia por los ítems coleccionables, ediciones especiales de discos, la vuelta de los vinilos, las versiones importadas y relanzamientos, hace que el mercado del Heavy Metal sea uno de los medios más competitivos y perennes de la industria musical, ya que gozan de un público realmente fiel, que tiene interés en artistas y géneros bastante específicos.²

1- Tavares, L. F. (3 de agosto de 2009). O mercado do heavy metal e o drible na crise da indústria fonográfica. Recuperado el 17 de mayo de 2012 de <http://virgula.uol.com.br/ver/noticia/musica/2009/08/02/214452-o-mercado-do-heavy-metal-e-o-drible-na-crise-da-industria-fonografica>

2- Ibidem

Vitão (2009) declaró que “el público del Heavy Metal aún consume productos relacionados con el estilo. Es claro que hubo una disminución en las ventas y que hoy, la venta de CDs no representa mucha cosa en las finanzas de una banda. Pero aún se consume más Heavy Metal en productos originales del que se consume de la industria del Pop, a la cual la piratería simplemente fulminó”.³

Es aquí donde el diseño gráfico junto a otras disciplinas encuentran la oportunidad y el desafío de crear nuevos productos cargados de valor agregado que sean resultado del mejor aprovechamiento de los elementos signícos de la cultura del Heavy Metal.

Este estudio aporta herramientas para una próxima lectura sobre los elementos que forman la imagen proyectada de alguna banda en particular. A su vez brinda herramientas y una base para realizar estudios sobre la imagen mental (real) de las bandas del Heavy Metal, producida por las imágenes proyectadas. Aquí delimitaremos los conceptos utilizados en cada subgénero que podrán utilizarse como parámetros para analizar el arte de tapa u otras piezas gráficas publicadas por bandas del Heavy Metal, e incluso compararlas con otros estilos musicales. También expondremos los elementos signícos y sus diferentes evoluciones a través del tiempo que servirán como marco conceptual o mood para llevar a cabo el diseño de productos relacionados con el Heavy Metal.

³ Tavares, L.F. (3 de agosto de 2009). O mercado do heavy metal e o drible na crise da indústria fonográfica. Recuperado el 17 de mayo de 2012 de <http://virgula.uol.com.br/ver/noticia/musica/2009/08/02/214452-o-mercado-do-heavy-metal-e-o-drible-na-crise-da-industria-fonografica>

OBJETIVOS

Objetivo general:

Analizar los recursos gráficos utilizados por los diseñadores en el arte de tapa discográfico, que representan los conceptos característicos de cada subgénero del Heavy Metal: Black, Death, Thrash, Folk, Doom, y Power Metal.

Objetivos específicos:

Detectar y clasificar los elementos que forman la personalidad de las bandas y describir cómo los comunican en el arte de tapa discográfico.

Identificar los conceptos centrales que cada subgénero utiliza al momento de diferenciarse y transmitir su personalidad en las piezas comunicacionales analizadas.

Analizar en las tapas de los álbumes: El mensaje denotado (lingüístico e icónico) y el mensaje connotado.

1. MARCO TEÓRICO

La interrogación que se desprende de nuestro tema planteado nos pauta el camino a seguir en el marco teórico. Podemos identificar tres conceptos pilares, de los cuales se desprenden el resto de los conceptos necesarios para fundamentar la investigación. Estos son la identidad corporativa, el sistema gráfico y el sistema semiótico.

Aplicaremos las teorías sobre la imagen organizacional (de Justo Villafañe y Paul Capriotti) al análisis de la imagen proyectada de las bandas de Heavy Metal. Esto es posible si nos basamos en la definición de organización que plantea Paul Capriotti en su libro *La imagen de empresa* (1992). Consideraremos algunos aspectos de las bandas de Heavy Metal que pueden coincidir con el de las organizaciones, por ejemplo:

Éstas son seres vivos: tienen “cuerpo”, historia, evolucionan y cambian. Por ejemplo: el cuerpo de la banda no se limita a las formaciones de las bandas que no sólo están compuestas por músicos, sino también por productores, sonidistas, agentes de RPI, sellos discográficos, etc. Éstas relaciones a su vez cambian y evolucionan en el transcurso del tiempo, tanto en un nivel cuantitativo como cualitativo.

A su vez se relacionan con los diferentes entornos, actuando sobre estos y viceversa, hecho visible en los recitales, donde se observa la influencia de las bandas sobre un público que es homogéneo en muchos niveles, y se observa un cambio de ambos a través del tiempo. Como seres vivos, tienen la necesidad de comunicarse por sí mismas buscando su integración social con el entorno.

El primer concepto que plantearemos es el de imagen organizacional. Pero antes de definir este término, es pertinente explicar primero qué es imagen. Justo Villafañe la define como:

La imagen como representación, es la conceptualización más cotidiana que poseemos y se reduce este fenómeno en unas cuantas manifestaciones. Sin embargo, comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual; implica también otros procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma: la conducta. (1993, pág. 23)

Aquí vemos que el concepto de imagen con el que vamos a trabajar no se limita a las clásicas definiciones de imagen como icono e imagen ficción (Capriotti, 1992). Ésta, al ser una representación mental implica por un lado estímulos externos y por otro, el trabajo mental del receptor que forme la imagen en su cerebro.

Esto nos da la pauta que la imagen de una organización “es el resultado interactivo que un amplio conjunto de comportamientos de aquélla producen en la mente de sus públicos” (Villafañe, 1993, pág. 23). Es decir que la organización envía un conjunto de imágenes con diferentes grados de intencionalidad al exterior, una de ellas es lo que se llama imagen intencional, la cual se crea a partir de la identidad visual y la comunicación organizacional.

1.1. IDENTIDAD CORPORATIVA

1.1.1. Imagen proyectada y teoría de la gestalt corporativa

Antes de profundizar en la imagen intencional, es pertinente utilizar el concepto de gestalt corporativa, el cual nos va a ayudar a entender este proceso de imágenes externas y representaciones internas. Villafañe (1993) explica que la concepción gestáltica de la imagen corporativa supone un proceso de conceptualización por parte del receptor, que metaboliza un conjunto de inputs transmitidos por una organización, contribuyendo decisivamente en lo que al resultado final se refiere, es decir que existe una parte de dicho resultado que no depende del estímulo externo, sino del propio proceso conceptualizador del individuo. La explicación gestáltica a este fenómeno se basa en una aplicación sencilla de la ley de cierre: tenemos un semicírculo casi cerrado que es observado como un círculo completo, resultado de los procesos mentales que lo cierran gracias a estructuras que poseemos con antelación, el autor dice: “el resultado en términos perceptivos es que conceptualizamos aquel estímulo que induce una estructura de la que poseemos un equivalente estructural en nuestro cerebro” (Villafañe, 1993, pág. 23). Lógicamente, este fenómeno exige una cierta similitud estructural entre el estímulo y dicho equivalente cerebral. Si el estímulo es muy poco equivalente al concepto o pattern de circunferencia, no será posible tal conceptualización; si, por el contrario, es muy parecido, se requerirá muy poco trabajo perceptivo y la conceptualización estará asegurada.

En resumen, el eje de esta analogía se puede explicar de la siguiente manera:

La imagen organizacional es un concepto construido en la mente de los públicos (la circunferencia total) a partir de un estímulo no necesariamente real (circunferencia que no lo es) que es corregido por los públicos (trabajo perceptivo) y cuyo resultado puede explicarse en términos de isomorfismo gestáltico entre el estímulo (lo que vemos: algo parecido a una circunferencia) y la experiencia (lo que conceptualizamos: una circunferencia). (Villafañe, 1993, pág. 26)

Villafañe (1993), en cuanto al hecho organizacional se refiere, explica que lo anterior implica los siguientes ámbitos:

- **La identidad de la organización, es decir, el estímulo o circunferencia ficticia.**
- **La imagen, que es el concepto que el público se forma de dicha organización.**
- **Un trabajo corporativo, que explica la diferencia fenoménica entre los dos anteriores.**

También el mismo autor resume el concepto de imagen corporativa como “la representación isomórfica de la identidad de la empresa” (Villafañe, 1993, pág. 28). Para ver más claramente los conceptos que forman esta definición, la dividiremos en tres partes:

a) La idea de representación hace referencia al proceso mismo de construcción de la imagen. El resultado es un concepto mental que establece una relación con su referente.

b) Esta relación se explica en términos de isomorfismo gestáltico, es decir, la imagen es un equivalente estructural de la identidad de la organización.

c) El tercer aspecto de la definición exige una concreción mayor del concepto de identidad. En este sentido ésta es equivalente a:

- **El comportamiento corporativo**, que resume los “modos de hacer” de la organización en lo que tiene que ver con sus políticas funcionales.

- **La cultura corporativa**, que se refiere a la ideología de la organización, es decir, sus presunciones y valores respecto a la propia empresa y al entorno en el que ésta se desenvuelve.

- **La personalidad corporativa**, se concreta en la imagen intencional que la propia empresa pretende proyectar de si misma a través de su identidad visual y su comunicación corporativa. En el transcurso de nuestro trabajo, denominaremos a éste término bajo el nombre de personalidad, ya que resulta más pertinente para aplicarlo a

nuestro objeto de estudio. (Villafaña, 1993)

La imagen organizacional es una síntesis gestáltica de esas tres “imágenes”.

1.1.2. Imagen proyectada y trabajo corporativo

La imagen proyectada es la manifestación de la personalidad de la organización. Desde la organización sólo se puede inducir (en mayor o menor grado) dicha imagen a partir de acciones estrictamente comunicativas y de difusión, de lo que podríamos llamar identidad comunicable. Es decir, podemos inducir una cierta imagen (la intencional) a partir de la manifestación de su personalidad.

La evaluación de la identidad visual y de algunos aspectos de la comunicación de las bandas, nos permitirán identificar los conceptos que buscan transmitir las bandas con su imagen proyectada, y así, interpretar el lenguaje gráfico que utilizan.

El trabajo corporativo persigue la creación de una imagen intencional que induzca una posible imagen real de la organización a partir de la intervención sobre dos de las tres variables corporativas canónicas: la identidad visual y la comunicación organizacional.

La identidad de una organización es lo que básicamente determinará su imagen, pero a través del trabajo corporativo es posible destacar algunos rasgos de identidad en detrimento de otros que, estratégicamente, no interesa explicitar.

Villafaña define la identidad visual como un “instrumento de configuración de la personalidad pública de la empresa que expresa, explícita y simbólicamente, la identidad global de ésta” (1993, pág. 115). Ésta tiene dos principios básicos: en primer lugar la normativa, es decir, determinar y homogeneizar las aplicaciones organizacionales en cualquier soporte empleado. Y en segundo lugar la integración, por parte de todos los elementos que participan en la comunicación, que no son usados de forma arbitraria.

La primer función, y la más general, que cumple la identidad visual es la de coadyuvar a la configuración de la personalidad corporativa de una empresa (expresión y traducción visual de su

identidad). El autor establece que, de ésta función genérica, se desprenden cuatro funciones pragmáticas:

La identificación: *la necesidad de identificar clara y concisamente la identidad de la organización.*

La diferenciación: *entre organizaciones (en nuestro caso sería diferenciarse de otras bandas y géneros).*

La memorización.

Y la asociación: *que garantiza la adscripción de esa imagen a su referente organizacional. (Villafaña, 1993)*

Ya habiendo definido identidad (organizacional) y trabajo corporativo, es clave utilizar un modelo de comunicación, que nos sirva para explicar cómo se comunica la imagen intencional a los públicos, ya que estos junto a las bandas exponentes, y mediante un feedback constante, son los creadores de mínimas unidades de transmisión cultural que en su conjunto son las fuentes para la creación de los conceptos expresados masivamente por las bandas. Antes de proponer un modelo de comunicación, es pertinente tratar otros términos que están presentes en todo hecho comunicativo, estos son: los públicos que cumplen un rol y un status en la comunicación, la fuente de información y marcos de referencia de los públicos, los códigos que utilizan los participantes, y los efectos que produce el intercambio de mensajes. Para definir estos conceptos nos basaremos en el libro de Paul Capriotti: “La imagen de la empresa”, el cual presenta un modelo de comunicación que sirve de marco para nuestro caso.

1.1.3. Públicos

Es importante el estudio de los destinatarios a los que va dirigido el mensaje ya que éstos poseen unas características específicas. Podemos definir precisamente el público como “el conjunto de miembros de un grupo social que, sin estar necesariamente unidos físicamente, reaccionan ante un estímulo común, o bien se encuentran unidos mediante vínculos mentales por un interés común definido hacia determinados temas o aspectos de la vida cotidiana” (Sánchez Guzmán, 1989, pág. 141) Es más preciso referirse a públicos de una organización, ya que son muchos grupos y diferenciados entre sí los que reciben los mensajes emitidos, a su vez estos cumplen un

rol y tienen un status. Podría decirse que lo que define un público es “el rol que desempeña un grupo de personas que ocupan un status determinado en relación con una organización” (Capriotti, 1992, pág. 35). Todo ese grupo de personas pueden ser completamente diferentes, con ideologías, edades, gustos diversos, pero que a la hora de relacionarse con la organización tienen algo en común: un status compartido que dará origen a intereses similares y que los llevará a tener unas expectativas y unas pautas de conducta comunes.

1.1.4. Fuentes de información y marcos de referencia

En cuanto a las fuentes de información y marcos de referencia de los públicos Capriotti (1992) define tres ámbitos que intervienen decisivamente en la formación de la imagen, facilitándole al individuo la información y los esquemas de interpretación necesarios:

- a) el ámbito de las comunicaciones masivas (nos vamos a concentrar en este ámbito en particular).
- b) el ámbito de las interacciones personales recíprocas.
- c) el ámbito de la experiencia personal.

Tanto las fuentes de información, los emisores y los públicos comparten un código que es necesario para que exista una correcta comunicación. Por código entendemos los sistemas de reglas que permiten la producción e interpretación de un discurso. Humberto Eco (1988) explica que existe un código primario, de base, que es aceptado y compartido por todos los miembros de una sociedad, pero a su vez existen una gran cantidad de subcódigos que permiten que un mensaje, comprendido por todos en su significado denotativo, sea entendido con significados connotativos diferentes por diferentes grupos con diferentes subcódigos (Capriotti, 1992).

-12-

1.1.5. Proceso de comunicación

Por último, para entender el proceso de imagen proyectada, nos basaremos en el concepto de proceso de comunicación. Paul Capriotti presenta un modelo de comunicación organizacional al que lo define como una herramienta de “descripción simplificada de la realidad” (1992, pág. 77).

Este proceso cuenta con tres fases: la producción por parte

del emisor, la circulación en el canal y el consumo por parte del destinatario.

La producción. Es la fase en donde se produce la elaboración del discurso por parte de la organización. Por discurso de la organización entendemos el conjunto de mensajes que elabora y emite la

organización, y que pretenden actuar en algún sentido de acuerdo a una determinada finalidad. En la producción del discurso intervienen una serie de factores que determinan la estructura del mismo:

El contexto: hace referencia a todo el ambiente que rodea la organización. Podemos distinguir entre: a) el contexto general, que es toda la estructura social, política, jurídica, económica y competitiva de la sociedad donde vive la organización, y b) el entorno, que es el contexto particular del sitio donde está ubicada físicamente la organización.

La circunstancia: es la situación concreta en que se encuentra la organización en el momento de la producción del discurso. Esta situación es determinante, pues orientará su discurso de acuerdo a esa situación.

La capacidad comunicativa: es el conjunto de conocimientos y capacidades que posee la organización, que ha ido adquiriendo a lo largo de su historia y de los cuales se valdrá para construir su discurso.

La identidad corporativa: es la personalidad de la organización, como se ve a sí misma. Es el conjunto de atributos con los que se identifica, es decir la imagen que la organización tiene de ella misma.

La realidad corporativa: es lo que la organización es materialmente. Es el conjunto de sus propiedades, empleados, productos, etc. La realidad de la organización influye en el discurso, ya que determina los límites de lo que se va a hablar (Capriotti, 1992).

La circulación. Consiste en la transmisión del discurso desde la organización hacia el destinatario.

Capriotti (1992) define los mass-media como aquellos medios que se utilizan para difundir el discurso a nivel general y no específico. Son medios técnicos, unidireccionales, impersonales, y por ello no crean una implicación psicológica fuerte y duradera en el destinatario.

Los micro-media son los que permiten un contacto directo entre la organización y el destinatario, pero que también implican el uso de la técnica. Son de carácter bidireccional, selectivos, directos, y generan una mayor implicación psicológica del destinatario (Capriotti, 1992).

El contacto personal es el contacto directo sin la intervención de ningún medio técnico. Provocan una implicación psicológica muy fuerte y duradera en el destinatario.

Los dos factores que influyen en la circulación del discurso son: por un lado el ecosistema comunicativo, que es el espacio público heterogéneo por donde circulan los diferentes mensajes, no solo de nuestra organización, sino de todas las organizaciones; y por otro lado las características propias de cada "media", que determinan la elección de cada uno de ellos (Capriotti, 1992).

El consumo. Es la última fase, en la cual se realiza la interpretación del discurso por parte del destinatario. En el caso de la comunicación organizacional, el destinatario son los públicos de la organización. Hay que tener en cuenta que el destinatario es activo por derecho propio, se convierte en un elemento creativo del proceso de comunicación. Y es creativo porque interpreta el mensaje y le da sentido. No lo incorpora tal como le llega, sino que lo "construye", construye su propio mensaje en base a sus características particulares y sus propios códigos. El mensaje, de esta manera, no queda totalmente construido hasta que el destinatario lo interpreta y le da un sentido determinado. Este sentido es una creación del destinatario. Es la "actividad" que realiza al recibir un mensaje. Para el destinatario el sentido del mensaje es el que él interpreta, y no necesariamente concuerda con el sentido que le dio el emisor al construirlo (Capriotti, 1992).

En muchos casos el sentido de un mensaje que tiene el destinatario puede ser totalmente diferente al sentido que le dio el emisor. Es lo que Eco (1987) denominó interpretación aberrante. Según Capriotti (1992) son cuatro los factores que condicionan el sentido que se dará el mensaje:

El contexto: En el caso del destinatario, este tiene un contexto ge-

neral, que es la estructura política, social, económica de la sociedad donde vive, y un contexto grupal, que engloba a sus grupos de pertenencia y de referencia.

La circunstancia: es la situación particular en que se encuentra el destinatario en el momento y engloba tanto la situación psicológica de recepción como la situación física de recepción.

La capacidad comunicativa: son el conjunto de conocimientos que posee el destinatario para poder interpretar el discurso recibido.

La personalidad: son las características psicológicas y psicoanalíticas que tiene el destinatario, que lo conforman como individuo.

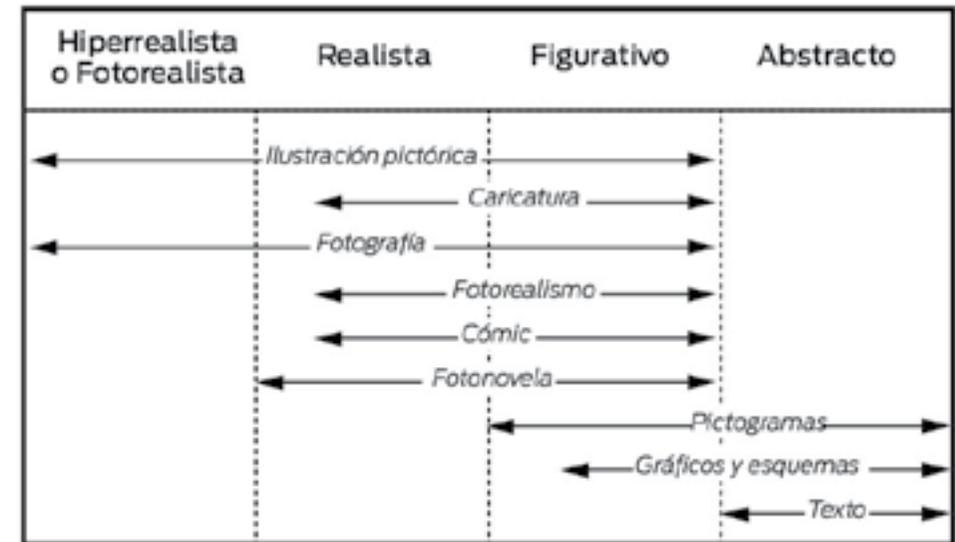
Los efectos. Si bien nos concentraremos en los procesos más que en los efectos, es necesario tener una noción amplia de los mismos, ya que el proceso de comunicación es cíclico y hay feedback de información, lo que genera cambios en las organizaciones y culturas. Existen tres tipos de efectos de la comunicación: cognitivos, afectivos y conductuales. Los cognitivos son aquellos que se refieren a las actitudes, creencias y valores de las personas. Los efectos afectivos implican una modificación de los sentimientos y emociones. Y los conductuales son los que afectan a las reacciones de las personas (Capriotti, 1992).

1.2. EL SISTEMA GRÁFICO

1.2.1 La escala de iconicidad

Joan Costa (2005), en su obra *“Publicidad y Diseño: el nuevo reto de la comunicación”* reúne las ideas de Abraham Moles sobre las escalas de iconicidad de una imagen y las presenta en un cuadro sintético que muestra la extensa cantidad de posibilidades que tienen las imágenes en cuanto a su nivel de abstracción en base al tratamiento gráfico que han recibido.

En el cuadro, las imágenes atraviesan por cuatro espacios, donde la representación icónica constituye una combinación entre: el grado de iconicidad o de figuratividad, o en su extremo opuesto, de abstracción; el género al que las imágenes pertenecen; y la técnica empleada. La variedad de estas combinaciones posibles genera lo que Joan Costa llama el “universo infinito de las imágenes” (Moles y Costa, 2005).



Moles, A. y Costa, J., 2005, pág. 79.

Dentro del repertorio del Diseño Gráfico sobre el tratamiento de imágenes, vemos que éstas gozan de diversidad y recubren grandes áreas de iconicidad. El autor expuso una escala decreciente que se divide en cuatro áreas, que van desde el hiperrealismo (o fotorealismo) hasta la máxima abstracción: los esquemas, pictogramas y el texto. Él explica esta categorización de la siguiente manera:

En el cuadro precedente se muestra cómo el espacio hiperrealista supone la máxima iconicidad representacional, con el mayor número de detalles por centímetro cuadrado (acuidad visual máxima) y la mayor sensualidad perceptiva. Este espacio se funde con su contiguo: el espacio realista, en el que las imágenes reproducen fielmente la realidad tal como la vemos, y que es una percepción que podemos llamar "impresionista" más que "detallista". Éste se funde a su vez con el contiguo espacio figurativista; en él caben las infinitas variables de la realidad menos realista y más ligada a la interpretación gráfica del autor: el esbozo, el dibujo simplificado de línea, la caricatura, las estilizaciones. El paso de este espacio al siguiente es brusco: es el paso de las imágenes

cuyos modelos o cuyas referencias no están en la realidad visual, como los gráficos o los esquemas, que son visualizaciones que muestran cosas invisibles en la realidad. En el extremo de este espacio abstracto es donde termina la representación icónica. Es el mundo del signo y el código: la iconicidad nula. (Moles, A. y Costa, J., 2005, pág. 79.)

Costa (2005) recalca que estos espacios sucesivos no deben ser considerados como limitaciones o fronteras: los diferentes tratamientos gráficos, o los distintos grados de iconicidad, definen los caracteres de las imágenes, esto quiere decir que siempre pueden jugar con la ambigüedad. Incluso en el caso más abstracto: el de los textos, gracias a sus valores rítmicos y repetitivos, a menudo adquieren la forma de una imagen (poesía visual, caligramas, fantasías tipográficas, logotipos), o pueden ser la textura misma de una imagen. Sería éste un territorio intermedio, una zona híbrida en la que imagen y texto forman un todo integrado, ambiguo pero indisociable y particularmente sugestivo.

-15-

1.2.2 Las interacciones imagen-texto

Joan Costa (2005) plantea que en la práctica, la especificidad de cada modo de lenguaje gráfico, es decir, su especialización, es la primera condición que el diseñador debe considerar. Al momento de diseñar, se establecen relaciones entre múltiples elementos gráficos. Por ejemplo en el arte de tapa discográfico, existen interrelaciones significantes entre textos, imágenes (y texto-imágenes) componiendo un discurso icónico múltiple que configuran el mensaje y su expresividad.

Costa (2005) distingue entre tres clases de interacciones entre estas diversas imágenes y los textos explicativos, argumentativos o las apelaciones que acompañan dichas imágenes completando así los mensajes. En las interacciones imagen-texto se dan situaciones delicadas o sutiles:

Puede existir una **relación de cooperación**, que es la forma óptima donde la expresividad específica de cada lenguaje colabora en la construcción del mensaje: el resultado podría ser una buena comunicación.

Otra puede ser una **relación de redundancia**, por la cual las imágenes y las descripciones textuales están "diciendo" lo mismo; no se apoyan recíprocamente ni asumen cada una lo que puede desarrollar mejor en función de sus capacidades comunicativas: el resultado puede ser pérdida de eficacia si la redundancia es excesiva, o al contrario, mayor capacidad didáctica y memorística, si la redundancia es la justa.

Y por último se puede establecer una **relación de conflicto**, donde ambos lenguajes parecen competir en sus funciones: el resultado es confusión e ineficacia.

Estas relaciones, Costa (2007) las enmarca bajo el término de lenguaje bimedia, en el cual explayó y categorizó estas interacciones en diferentes grados

1.2.3 El lenguaje bimedia

Todo lenguaje de comunicación visual funciona en dos niveles, en el primero, el lenguaje icónico y el escrito funcionan por separado, y en el segundo, colaboran ambos entre sí, éste último es denominado por Joan Costa (2007) como lenguaje bimedia.

Este autor establece que la complementariedad de la imagen y el texto en la comunicación, se basa en el hecho que los sistemas escrito/imagen se dirigen al mismo canal de percepción: la visión.

Todos los comunicadores visuales trabajan sobre todas las posibilidades combinatorias entre estos dos sistemas, las cuales pueden dar como resultado una pieza que perturbe la correcta percepción del mensaje, o por el contrario, que la atención no se disperse y, además se potencien uno al otro aumentando el poder didáctico y convincente del mensaje.

Joan Costa (2007) distingue las diferentes relaciones que se dan entre la imagen y el escrito, las cuales pueden ubicarse en una escala escrito/icónica, en cuyos extremos van desde la imagen desprovista de texto, a el texto sin imagen. Esta se da de la siguiente manera:

Grado 1. La imagen sin texto

Grado 2. La imagen y el texto

Grado 3. La imagen con el título y el texto

Grado 4. La imagen con el título, la leyenda y el texto

Grado 5. La imagen con el texto integrado en ella

Grado 6. El texto-imagen (o la imagen-texto)

Grado 7. El texto iconizado

Grado 8. El texto sólo, sin imagen

El autor explica esta escala:

“Los grados 1 y 8 corresponden a la relación de exclusión. El contenido de la escala muestra el rol creciente del texto, pero también la inclusión generalizada de la imagen (grado 1 al 5) y asimismo muestra la invasión icónica y la estatización operada sobre el material textual (grado 6 y 7)” (Costa, 2007, pág. 40).

A pesar de su complementariedad, cada lenguaje es autónomo y se desarrollan por separado, no necesitan de la existencia del

otro para funcionar ya que cada uno guarda sus particularidades interpretativas respecto al sentido perceptivo de los individuos. El campo de la imagen se rige por las interacciones entre el ojo y el espacio o la superficie donde las imágenes han sido plasmadas, habiendo un libre camino para la vista guiados por los diferentes centros de impacto visual de la pieza, la cual se percibe entera e instantáneamente. Por el contrario el campo del texto requiere la interpretación racional entre lecturas lineales de tipos, el espacio gráfico y el tiempo (Costa, 2007).

Los comunicadores gráficos al especializarse en estos dos campos, buscan crear un sistema bimedia, el cual crea una relación complementaria entre ellos a favor de una mejor funcionalidad comunicativa y una mayor expresividad.

1.3. Elementos de diseño

Wucius Wong (1998) describe los elementos del diseño en cuatro grupos, los cuales se interrelacionan y no pueden ser fácilmente separables en nuestra experiencia visual general. Existen normalmente dentro de marcos de referencia que señala los límites exteriores de un diseño y define la zona dentro de la cual funcionan los elementos creados. Se distinguen cuatro grupos de elementos:

-Elementos conceptuales.

-Elementos visuales.

-Elementos de relación.

-Elementos prácticos.

1.3.1. Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; y si están, ya no serían conceptuales y pasarían a ser una forma.

Punto: un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

Línea: cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano.

Plano: el recorrido de una línea en movimiento distinto a su dirección inicial, se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor, tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

Volumen: el recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio. (W. Wong, 1998)

1.3.2. Elementos visuales

Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible no tiene sólo largo, sino también ancho. Su

color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos.

Los elementos visuales forman parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos.

Forma: todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

Medida: Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable.

Color: una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.

Textura: la textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista. (W. Wong, 1998)

1.3.3. Elementos de relación

Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

Dirección: la dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

Posición: La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura.

Espacio: las formas de cualquier tamaño por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio puede estar ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.

Gravedad: la sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, o grupos de formas, individuales. (W. Wong, 1998)

1.3.4. Elementos prácticos

Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

Representación: cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

Significado: el significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

Función: la función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito. (W. Wong, 1998)

1.3.5. Marcos de referencia

Siguiendo bajo las teorías de Wong (1998), él establece que los mencionados elementos existen normalmente dentro de límites que denominamos "marcos de referencia". Esta referencia señala los límites exteriores de un diseño y define la zona dentro de la cual funcionan juntos los elementos crea-

dos y los espacios que se han dejado en blanco.

1.3.6. El plano de la imagen

Dentro de la referencia al marco está el plano de la imagen. El plano de la imagen es en realidad la superficie plana del papel (o de otro material) en el que el diseño ha sido creado.

Todos estos elementos visuales constituyen lo que generalmente llamamos "forma". En este sentido, no es sólo una forma que se ve, sino una figura de tamaño, color y textura determinados.

La manera en que una forma es creada, construida u organizada junto a otras formas, es a menudo gobernada por cierta disciplina a la que denominamos "estructura". (W. Wong, 1998)

1.3.7. Forma

Como fuera señalado, los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma. En un diseño bi-dimensional, el volumen es imaginario.

La forma como punto. Wucius Wong (1998) establece que una forma es

reconocida como un punto porque es pequeña. La pequeñez, desde luego, es relativa. Una forma puede parecer bastante grande cuando está contenida dentro de un marco pequeño, pero la misma forma puede parecer muy pequeña si es colocada dentro de un marco mucho mayor. Las características principales de un punto son: su *tamaño* debe ser comparativamente *pequeño*, y su *forma* debe ser *simple*.

La forma como línea. Una forma es reconocida como línea por dos razones: su ancho es extremadamente estrecho y su longitud es prominente. En una línea deben ser considerados tres aspectos separados: *La forma total*. Se refiere a su apariencia general, que puede ser descrita como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano. *El cuerpo*. Como una línea tiene un ancho, su cuerpo queda contenido entre ambos bordes. *Las extremidades*. Éstas pueden carecer de importancia si la línea es muy delgada. Pero si la línea es ancha, la forma de sus extremos puede convertirse en prominente.

Los puntos dispuestos en una hilera pueden dar la sensación de línea. Pero en este caso la línea es conceptual

y no visual, porque lo que vemos es todavía una serie de puntos. (W. Wong, 1998)

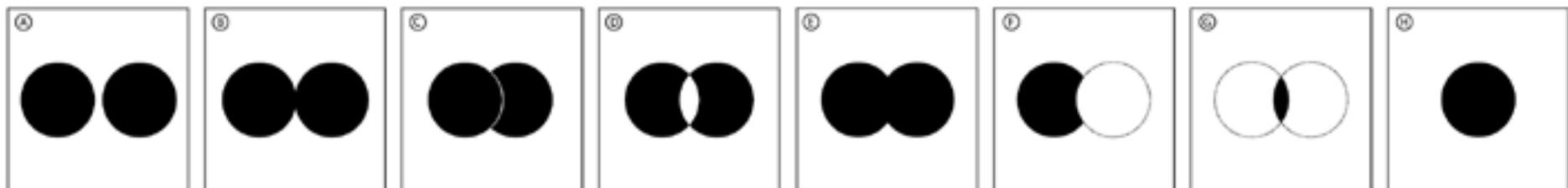
La forma como plano. En una superficie bi-dimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos. Las formas planas tienen una variedad de figuras que pueden ser clasificadas, Wong (1998) las diferencia entre:

- Geométricas.
- Orgánicas.
- Rectilíneas.
- Irregulares.
- Manuscritas.
- Accidentales.

1.3.8. Interacción de formas

Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras. Wong (1998) distingue ocho maneras diferentes para su interrelación:

- a) *distanciamiento.*
- b) *toque.*
- c) *superposición.*
- d) *penetración.*
- e) *unión.*
- f) *sustracción.*
- g) *intersección.*
- h) *coincidencia.*



1.3.9. Estructura

Wong (1998) explica que todos los diseños tienen una estructura. Ésta debe gobernar la posición de las formas en un diseño. Impone un orden y determina las relaciones internas de las formas en un diseño. Podemos haber creado un diseño sin haber pensado conscientemente en la estructura, pero la estructura está siempre presente cuando hay una organización. La estructura puede ser:

Estructura formal

Una estructura formal se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida, matemática. Las líneas estructurales habrán de guiar la formación completa del diseño. El espacio queda dividido en una cantidad de subdivisiones, igual o rítmicamente, y las formas quedan organizadas con una fuerte sensación de regularidad. Los diversos tipos de la estructura formal son la repetición, la gradación y la radiación.

Estructura semiformal

Una estructura semiformal es habitualmente bastante regular, pero existe la ligera irregularidad. Puede componerse o no de líneas estructurales que determinan la disposición de los módulos.

Estructura informal

Una estructura informal no tiene normalmente líneas estructurales. La organización es generalmente libre o indefinida.

Estructura inactiva

Se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales. Tales líneas estructurales son construidas en un diseño para guiar la ubicación de formas o de módulos, pero nunca interfieren con sus figuras ni dividen el espacio en zonas distintas, donde pueden ser introducidas las variaciones de color.

Estructura activa

Una estructura activa se compone de líneas estructurales que son asimismo conceptuales. Sin embargo, las líneas estructurales activas pueden dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras con los módulos que contienen:

a) Las subdivisiones estructurales aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada módulo existe aislado, como si tuviera su propia y pequeña referencia a un marco. Puede tener un fondo de color diferente al de sus módulos vecinos. Se pueden introducir eficazmente juegos alternados, sistemáticos o azarosos de formas positivas y negativas.

b) Dentro de la subdivisión estructural, cada módulo puede ser trasladado para asumir posiciones excéntricas. Puede incluso deslizarse más allá de la zona definida por la subdivisión estructural. Cuando esto ocurre, puede cortarse la porción del módulo que quede fuera de los límites, tal como éstos quedan claramente marcados por las líneas estructurales activas. De esta manera queda afectada la figura del módulo. (W. Wong, 1998)

1.3.10. Color

Como herramienta expresiva por excelencia usada por diseñadores, ilustradores y fotógrafos, y debido a su poder comunicacional, la gama cromática ha de considerarse un elemento clave y complementario en la identificación visual. El color es un atributo de la forma ligado psicológicamente a los modelos culturales o valores de los diferentes públicos que forman la sociedad. Por esto mismo, el color introduce a las piezas gráficas una carga emocional, estética, connotativa a la identidad y una notable fuerza señalética. (W. Wong, 1992)

1.3.10.1. Definición

Wong (1992) establece que todo color cromático tiene tres dimensiones medibles:

El tono

es el atributo que permite clasificar los colores como rojo, amarillo, azul, etc. Cada tono tiene sus propias características y es posible distinguirlos entre primarios (rojo, azul y amarillo) de los secundarios (naranja, verde y violeta).

El valor

Se refiere al grado de claridad u oscuridad de un color.

La intensidad o saturación

Indica la pureza de un color respecto a la proporción de gris que poseen.

1.3.10.2. Expresividad cromática

Moles y Janiszweski (1992) proponen diferentes aplicaciones del color en el grafismo funcional basado en las aptitudes principales del color, es decir, representación o realismo; emotividad o carisma; funcionalidad y codificación:

El color denotativo

Vinculado a la representación de lo real y empírica del mundo, cuando el color es utilizado en su capacidad figurativa como atributo natural de las cosas para incorporar un mayor realismo para la identificación de los objetos representados. De esta primera categoría se desprenden tres gradaciones:

Color icónico: que ejerce una función de aceleración identificadora, adhiere al color natural de las cosas, dándole un efecto realista y posibilitando una rápida lectura.

Color saturado: “se trata de un cromatismo exaltado de la realidad, más brillante y por eso más pregnante. Los colores son ahora más densos, más puros, más iluminados y contrastados en la imagen que en la realidad” (Moles y Janiszweski, 1992, pág. 135).

Color fantasioso: se mantiene la forma, pero el color se lo manipula, el color ahora es una cualidad de la imaginación que se independiza de la representación. (Moles y Janiszweski, 1992)

El color connotativo

Que evoca el mundo de los valores psicológicos, tiene la capacidad de incorporar valores que no están presentes en la realidad

visible. “La connotación es la acción de factores no descriptivos, no veristas ni explícitos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a una subjetividad universal. [...] La connotación es el componente estético, y por eso que afecto no tanto a los mecanismos de la percepción icónica como las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.” (Moles y Janiszweski, 1992, pág. 138).

Cada color es un signo que posee sus propios significados. Sus variables son *el color psicológico y el simbólico*:

El primero es percibido “ya no por el reconocimiento de la forma que lo encierra, es sentido como una atmósfera o un clima que impregna toda la escena tiñendo el color particular de cada cosa y causando una impresión global que invade el espíritu.” (Moles y Janiszweski, 1992, pág. 138).

El color simbólico pasa de ser una experiencia sensitiva a un fenómeno cultural. (Moles y Janiszweski, 1992)

El color esquemático

Que es el campo de los códigos de la funcionalidad y también de lo arbitrario y lo espontáneo. Tres variables: *emblemática, señalética y convencional*.

“**El color emblemático** junto a una figura, forman un elemento codificado de uso social, ahora podemos reconocer un simbolismo práctico, utilitario y creado bajo el espíritu corporativista, para ayudar a identificar y memorizar (a través del emblema

cromático, las organizaciones, servicios y productos. [...] **La variable señalética** extrae del color toda su potencia esquemática, toda su pregnancia, para convertirse en la base del repertorio sígnico de un código fuertemente sensitivo.” (Moles y Janiszweski, 1992, pág. 144). **El color convencional**, no está sujeto ni a la realidad ni a los códigos simbólicos, se aplica para dar color a figuras, superficies y estructuras gráficas con alto nivel de abstracción, dando en algunos casos resultados de alto nivel estético. (Moles y Janiszweski, 1992)

De forma complementaria a las aplicaciones descritas anteriormente, es pertinente exponer las clasificaciones funcionales de los colores realizadas por Costa (2003) que agrupa los colores en tres grupos en base a su grado de iconicidad cromática (correspondencia relativa entre el color y la forma con la realidad representada):

Color realista

Es la manifestación más fiel del aspecto que tienen las cosas del entorno. En este nivel el color realista y forma realista van unidos. Sus variantes son:

Color naturalista: en esta instancia los colores son percibidos como naturales de las cosas, se crea una ilusión de realidad.

Color exaltado: empleando los máximos niveles de saturación, juega con su fuerza cromática, dando como resultado una imagen brillante, potente de plenos contrastados que la cromática naturalista no puede lograr. Se busca con ello la competitividad de los elementos gráficos y el impacto visual.

Color expresionista: busca una mayor expresividad y dramatismo, sin llegar a la exaltación. Tiene un carácter retórico, donde juega lo psicológico y lo social-cultural. Como herramienta poética, le añade significado a la imagen sin que haya contradicción entre la realidad y lo representado. (Moles y Janiszweski, 1992)

Color fantasioso

Siendo opuesto a la cromática realista, este alude a lo irreal, lo imaginario, a la fantasía. Sus variantes son:

Color imaginario: utilizado para crear escenas e imágenes que no existen en la realidad, sino en lo imaginario y en la literatura, pero conservan su iconicidad. Pertenecen a la mitología, la fábula, los cuentos infantiles, etc. (por ejemplo el color rojo de un dragón chino)

Color arbitrario: no está sujeto a aspectos de la realidad ni a sus connotaciones psicológicas, sino que abandona lo real como referencia para explotar sus posibilidades gráficas y generar nuevas experiencias estéticas. En este caso el color se vuelve autónomo y toma preponderancia sobre la forma icónica. (Moles y Janiszweski, 1992)

Color sígnico

En este caso el color abandona su expresión de la forma realista y figurativa, ahora experimenta de forma independiente la superficie gráfica, ya que como sostiene Costa: “ahora el color por sí mismo significa. Opera en un estado puro y no como atributo natural de las cosas que nos rodean.” (Joan

Costa, 2003, Pág. 77). Las variables que expone son:

Color esquemático: se despoja de sutilezas tonales, matices y se muestra en su naturaleza plana y saturada porque simplifica, se abstrae concentrándose en su esencia.

Color señalético: es una variable del anterior, cuyo nexos es el carácter sígnico. Extrae del color toda su potencia esquemática, toda su pregnancia, a fin de convertirse en la base del repertorio de signos de un código fuertemente sensitivo. Este color antes que signo es señal óptica, es decir sensación luminosa, ya que transmite una sensación instantánea pero también un significado (cómo los colores de la señalética vial) Lo que define su especificidad es su carácter de código, por el cual dentro de un determinado contexto cultural admite un significado específico para cada caso.

Color emblemático: contiene rasgos de los colores esquemáticos, señaléticos, y una codificación cultural y social. Se aplican partiendo de convenciones de la sociedad. (Moles y Janiszweski, 1992)

1.3.11. Tipografía

1.3.11.1. Clasificación

Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios (Montesinos, 2001).

Son muchos los intentos por lograr agrupar las formas tipográficas en conjuntos que reúnan ciertas condiciones de igualdad. Generalmente están basados en la fecha de creación, en sus orígenes dentro

-21-

Clasificación de fuentes tipográficas DIN 16518-Atyp1

Clasificación por familias			
Romanas	Palo seco	Rotuladas	Decorativas
Antiguas	Grotescas	Caligráficas	Fantasia
Transición	Lineales	Góticas	Época
Modernas	sin modulación	Cursivas informales	
Mecanas			
Incisas			

(2004, 13 de septiembre). En desarrolloweb.com. Recuperado el 22 de mayo de 2013 a las 09:20 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php>

de las vertientes artísticas por las que fueron influenciadas o en criterios morfológicos.

En su obra, Montesinos (2001) muestra la clasificación de familias tipográficas más completa y abarcadora que es utilizada hasta el día de hoy por los diseñadores. Esta es la creada en 1964 por la Asociación Tipográfica Internacional (ATYPI), que estableció una clasificación general de familias tipográficas basada en la agrupación de fuentes por características similares, normalizada con el nombre DIN 16518.⁴

1.3.11.2. Fuentes display

Según Francisco Gálvez (2005), las fuentes display son tipos ornamentales que son aptas para la visualización de palabras más que para una lectura extensa y su uso debe ser de forma esporádica y aislada.

Los tipos display mantienen ciertas diferencias en relación las tipografías utilizadas para texto: “En primer lugar, por el tamaño: mientras el tipo destinado al texto era pequeño, el ornamental era considerablemente mayor. En segundo lugar, por sus orígenes: mientras las letras normales para el texto se basaban en fuentes manuscritas o romanas, las letras ornamentales se apartaban claramente de esas tradiciones tipográficas, bien como resultado de un embellecimiento del modelo o, más tarde, con figuras o motivos que lo rodeaban.” (Baines y Aslam, pag. 64)

El Gálvez (2005) hace una distinción general de las fuentes display reuniéndolas en dos grupos:

Fuentes de fantasía: similares a las letras capitulares iluminadas medievales, por lo general poco legibles. Estas no se adecuan a una composición de texto extenso y su utilización se circunscribe a titulares cortos.

Fuentes de Época: pretenden sugerir una época, una moda, vanguardia o una cultura. Anteponen la función a lo formal, con trazos sencillos y equilibrados, casi siempre uniformes. Muy utilizados en la realización de rótulos de señalización de edificios y anuncios exteriores comerciales.



FUENTES DE FANTASIA
Fuentes de fantasía
FUENTES DE FANTASIA

FUENTES EPOCA
Fuentes Época
FUENTES ÉPOCA

⁴ (2004, 13 de septiembre). En desarrolloweb.com. Recuperado el 22 de mayo de 2013 a las 09:20 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php>

1.4. EL SISTEMA semiótico

1.4.1 El signo

Tomando la definición provista por el fundador de la semiótica, Charles Sanders Peirce (1839-1914), decimos que signo o representamen (término técnico que empleaba Peirce para referirse a signo) consiste en ser “algo que está en lugar de otra cosa bajo algún aspecto o capacidad. (...) es una representación por la cual alguien puede mentalmente remitirse a un objeto”. (Zecchetto, 2005, pág. 52)

En su obra, Zecchetto (2005) explica que la semiótica de Peirce aplica al signo una tríada lógica que descompone a éste en tres componentes: el representamen, el interpretante y el objeto. El primero es la representación de algo, o sea, es el signo como elemento inicial de toda semiosis. Es el signo en sí mismo, tomado formalmente en un proceso concreto de semiosis, pero no debemos considerarlo objeto, sino una realidad teórica y mental. El interpretante es lo que produce el representamen en la mente de la persona. En el fondo es la idea del representamen, o sea, del signo mismo. Por último tenemos el objeto, que es aquello a lo que alude el representamen.

Peirce explica la interrelación entre estos elementos de la siguiente manera:

Un signo, o representamen, es cualquier cosa que existe para alguien en lugar de otra cosa, sea cual fuere su acepción o ámbito. El signo va dirigido a alguien y crea en la mente de esta persona otro signo equivalente, o quizás más desarrollado. El signo que se crea lo llamamos interpretante del primer signo. Este signo existe por alguna razón, el propio objeto. Tiene sentido por ese objeto, no en todas sus acepciones, sino enfocado a una clase de idea particular, a la que alguna vez me he referido como el terreno de la representación (Peirce, 1986, pág. 228)

1.4.1.1 La clasificación de signos

Partiendo de la relación entre un signo con su objeto, es decir aquella cosa a la que hace referencia o designa, Peirce distingue tres clases de signos:

Ícono. Un signo adquiere esta categoría cuando posee alguna semejanza o analogía con su referente. Por ejemplo, un dibujo, una escultura, una fotografía, un esquema, un pictograma, etc.

Índice. Este caso se da en un signo cuando se conecta y mantiene una relación directa con su objeto. Por ejemplo podemos encontrarlos en el suelo mojado, indicio de que llovió; o en una huella, indicio del paso de una persona o un animal.

Símbolo. Podemos reconocer un signo como símbolo cuando la relación con el objeto es arbitraria y convencional. Como es el caso de las palabras, tanto habladas como escritas, son en su mayoría símbolos.

Recordemos que el modelo que establece Peirce (1986) se basa en una tríada y ninguna clasificación de las recién nombradas es excluyente, por lo que ciertos signos participan de dos e incluso tres de estas categorías.

1.4.1.2 Las dimensiones del signo

Oswaldo Dallera (1996) señala tres tipos de relaciones que pueden establecerse con los signos, y entre ellos.

Primera dimensión: dimensión sintáctica. Relaciones con otros signos. En esta primera instancia nos abocamos a la construcción misma del signo, su formación, o bien a la formación de nuevos signos a partir de otros ya existentes; sin tomar en cuenta aún al objeto.

Segunda dimensión: dimensión semántica. Relaciones con la cosa o las cosas que designa, o sea con su contenido. Aquí sí hacemos énfasis en el significado. Por lo tanto, la relación que nos interesa es aquella que surge entre el signo y su contenido. De la formación del signo, pasamos al alcance que obtiene en su uso.

Tercera dimensión: dimensión pragmática. Relaciones con quienes los usan. Este nivel nos permite estudiar a los signos en relación a “todas aquellas características y circunstancias que rodean y condicionan a quienes los usan. Las reglas pragmáticas enuncian las condiciones sociológicas, políticas, psicológicas, biológicas que se dan en la relación entre los usuarios y los signos (...) nos indica cómo debe interpretarse un signo a partir de las condiciones que lo rodean, o bien cómo hay que proceder para verificar un enunciado del lenguaje”. (Darella, 1996, pág. 11)

1.4.2 La denotación y la connotación

Para la definición y descripción de éstos términos, nos basaremos en la obra de Daniel Chandler (1999) “*Semiótica para principiantes*”, en la cual establece que la denotación y la connotación son términos que describen las diferentes formas en las que podemos ver la relación entre el signo y su referente. “La ‘denotación’ tiende a describirse como el significado definicional o ‘literal’ de un signo; mientras que la ‘connotación’ se refiere a sus asociaciones socioculturales y personales (ideológicas, emocionales, etc.)”. (1999, pág. 73) Así, las connotaciones de un signo pueden definirse como el conjunto de sus significados posibles, y una de las denotaciones como a la connotación más estable y aparentemente más verificable de todas éstas.

Daniel Chandler cita un ensayo del sociólogo británico Stuart Hall, que explica estas relaciones de la siguiente manera:

El término ‘denotación’ es ampliamente equiparado con la significación literal de un signo: porque este es reconocido casi universalmente, esto sucede especialmente cuando el discurso visual está siendo empleado [...] Por otra parte, la connotación es empleada sólo para referirse a significaciones asociativas menos arregladas y, por lo tanto, más convencio-

nalizadas y cambiantes, las cuales varían de una manera muy clara de ejemplo a ejemplo y consecuentemente deben depender de la intervención de códigos. (Hall S. citado por Daniel Chandler, 1999, pág. 75)

Chandler (1999) destaca la necesidad de una competencia mental que brinde el código necesario para la interpretación del texto. En el nivel connotativo, los signos son polisémicos y están abiertos a la interpretación personal, por eso se requiere de códigos, los cuales suelen estar sujetos, no sólo a variables socioculturales, sino también a factores históricos: cambian a través del tiempo.

1.4.2.1 Tercera orden de significación

Chandler (1999) relaciona la connotación con lo que Ronald Barthes denomina ‘mito’. Barthes explica que los órdenes de significación llamados denotación y connotación se combinan para producir a la ideología -lo que John Hartley ha descrito como ‘el tercer orden de la significación’ (Friske & Hartley, 1978, pág. 43) la cual sirve para que los valores compartidos, las actitudes y las creencias parezcan naturales, normales, de sentido común y hasta verdaderas para los públicos de dichas culturas. En este contexto, los ‘mitos’ culturales “expresan, y sirven para organizar, maneras compartidas para conceptualizar algo.” (Friske & Hartley, 1978, pág. 41, citado por Chandler, 1999, pág. 77)

Chandler (1999) en su obra distingue y define tres niveles de significación propuestas con fines descriptivos y analíticos, los cuales utilizaremos durante nuestro posterior análisis de imágenes:

-PRIMER TIPO: Nivel denotativo de la significación. “Es visto como si fuese esencialmente representacional y relativamente contenido-en-sí;” (Friske & Hartley, 1978, págs. 40 y 47, citado por Chandler, 1999, pág. 77).

-SEGUNDO TIPO: Nivel connotativo de la significación. “refleja a los valores ‘expresivos’ que se encuentran conectados a un signo;” (Friske & Hartley, 1978, págs. 40 y 47, citado por Chandler, 1999, pág. 77).

-TERCER TIPO: Nivel mitológico de la significación. Aquí “el signo refleja conceptos que son muy variables culturalmente, y subestima una vista mundial en particular”. (Friske & Hartley, 1978, págs. 40 y 47, citado por Chandler, 1999, pág. 77)

1.4.3 El mensaje lingüístico

La gran mayoría de las imágenes plasmadas en el arte de tapa discográfica, además de fotografías e ilustraciones, entregan de inmediato a los lectores mensajes cuya sustancia es lingüística (nombre de la banda, título del álbum, mensajes legales, etc.). Por lo general estos mensajes lingüísticos, ya sea por sus tratamientos estilísticos tipográficos como por su contenido retórico, adquieren significados tanto denotativos como connotativos (Barthes, 1992).

Las imágenes que podemos encontrar en el arte de tapa discográfica son polisémicas, es decir que pueden despertarnos muchos significados: tienen una cadena significante pero sus significados son flotantes, y los lectores puede elegir algunos e ignorar otros. En relación con el mensaje icónico, el mensaje lingüístico tiene dos funciones: la de anclaje y la de relevo. La noción de anclaje, Barthes la describe de la siguiente manera:

En todas las sociedades se desarrollan técnicas destinadas a fijar la cadena flotante de los significados, de modo de combatir el terror de los signos inciertos: el mensaje lingüístico es una de esas técnicas. A nivel del mensaje literal la palabra responde a la pregunta ¿qué es? Ayuda a identificar los elementos de la escena y la escena misma: se trata de una descripción denotada de la imagen (descripción a menudo parcial), o [...] de una operación (opuesta a la connotación). (1992, pág. 36)

La función de anclaje del mensaje lingüístico nos ofrece un control, es una función denominativa que pone nombres y evita darnos todos los sentidos posibles de los objetos (denotados). Es el control del creador (y por lo tanto de la sociedad) sobre la imagen. El anclaje es evidente y fácil de detectar en la fotografía de prensa y en publicidad.

Por otro lado tenemos la función de relevo, Barthes (1992) la describe como una ayuda para leer las imágenes móviles. Es una

función lingüística de valor complementario y se lee junto a la imagen como fragmentos de un discurso superior. Dispone una secuencia de sentidos que no están en la imagen, la complementan. Es frecuente en el cine o comics cuando aparecen fragmentos de diálogo que relevan lo que dice la imagen.

1.4.4 Figuras retóricas

Sumado a los diferentes tratamientos estéticos que se pueden realizar sobre las imágenes que forman una pieza gráfica, existen otros recursos estilísticos que adicionan, ordenan y potencian significados, que se construyen de forma intelectual e intencional para influir en los significados que se desarrollan en la mente de los públicos. A estos recursos estilísticos se los denomina figuras retóricas. Victorino Zecchetto explica que:

La estructuración de los textos está sujeta a múltiples expresiones creativas, atañen al manejo formal y semántico del discurso. Estas expresiones suelen llamarse figuras retóricas y sirven para darle pertinencia al paradigma que sostiene al discurso. (2003, p. 263)

En el campo del diseño gráfico, la retórica resurge como modo de construir el discurso para favorecer su efectividad:

La retórica de la comunicación visual permite manejar las técnicas de la persuasión en el campo gráfico: desde la perspectiva del diseño consiste en una serie de herramientas que facilitan al comunicador visual el encontrar aquel metalenguaje adecuado para definir el mensaje. (Cecilia Iuvaro M. C. 1987)

Cecilia Iuvaro (1987) establece que todos los signos percibidos pueden ser comprendidos desde dos aspectos, su forma (lenguaje, color, texturas, etc.) y desde su significado generalmente construido en un contexto cultural determinado y dependiente de éste. La retórica, para organizar el discurso apela a estos dos as-

pectos de los signos, y dependiendo de cuál se presenta con mayor fuerza, podemos hablar de figuras retóricas sintácticas (las que se apoyan en la forma y su organización) y las figuras retóricas semánticas (las que se apoyan en su significado).

1.4.4.1 Figuras retóricas sintácticas

La autora explica que las figuras apelan a lo que vemos, a lo que se muestra, a lo que la forma, por su organización interna y en el campo, dice. Si bien tienen por objeto el significado, apelan a leyes perceptivas y morfológicas para su construcción. Apelan a la denotación del signo y operan a partir de la forma de ordenar los elementos comunicacionales. Esto no implica que el significado de los signos utilizados no esté presente sino que, en este tipo de propuestas el mensaje se construye desde su dimensión formal.

A partir de los diferentes modos de organización de los signos podemos definir cinco figuras distintas:

Figuras transpositivas. Se construyen alterando el orden normal y esperado.

Figuras privativa. Consiste en suprimir parte de elementos de la imagen, que finalmente se sobreentiende de acuerdo al contexto.

Figuras repetitivas. Se basan en la repetición, un recurso al que apelamos casi naturalmente para asegurarnos la comprensión de los mensajes. Así mismo, la reiteración puede indicar interés, énfasis, atención. Puede ser tanto del mismo elemento, como de elementos similares, y puede producirse tanto por simple reiteración, como por acumulación y por gradación. Cada una de estas alternativas tiene, a su vez, características distintivas desde el significado. Este recurso es particularmente valioso cuando la importancia del suceso está dada por la cantidad.

Figuras acentuativas. En este caso se trabaja parte de la imagen para crear centros de impacto visual, y así reforzar aquello que se quiere comunicar, se marca una parte, un detalle, un elemento, etc.

Tipogramas. Estas figuras apelan a la forma tipográfica y sus posibilidades de semantización, cambios en la lectura, combinación de signos, etc. Permiten construir imágenes nuevas con mensajes reforzados que ayudan a cumplir la intención comunicacional. (Cecilia Iuvaro, 1987)

1.4.4.1 Figuras retóricas semánticas

Estas figuras apelan a lo que significa lo que vemos, a lo que el signo connota. Tienen un mayor compromiso con el destinatario ya que demandan de éste un mayor conocimiento y un trabajo de construcción posterior más profundo.

Dentro de las figuras retóricas semánticas podemos encontrar dos grupos:

Figuras contrarias. Implican una unión de referentes opuestos, se resalta o que se quiere decir por yuxtaposición con su contrario. La asociación se produce por contraste, a partir de este encuentro se resaltan las diferencias y con ello se refuerza la idea.

Figuras comparativas. Se basan en la comparación de referentes. Existen diferentes modos de comparación, veremos a continuación los utilizados por la retórica visual. Dentro de las figuras comparativas encontramos:

a) Hipérbole: se construye a partir de la exageración ya sea positiva o negativa para acentuar los elementos de la pieza gráfica y así fortalecer significados.

b) Metáfora: implica una traslación de sentido desde un elemento a otro. Lo que enriquece a un elemento de la metáfora es precisamente todo aquello que le es ajeno y que el otro elemento le aporta, desde su mundo. Las metáforas pueden representarse por medio de la fusión entre elementos o llegar hasta la sustitución de uno por otro.

c) Personificaciones: se comparan elementos animales, fantásticos o inanimados con los seres humanos, atribuyéndoles palabra, vida o acción. (Cecilia Iuvaro, 1987)

Figuras sustitutivas. Se basan en la sustitución de un referente por otro, esta sustitución puede producirse por contigüidad y por inclusión.

a) Relación de contigüidad: metonimia. Se usa, en vez de la palabra propia, otra que significa lo mismo y que se toma de algo consiguiente, aunque sea traslación de distinto género.

b) Relación de inclusión: sinécdoque. Se sustituye un elemento por otro en base a una relación de inclusión. Se basa en la relación de “más por menos”, del “todo por la parte”.

Figuras secuenciales. Se basan, en como su nombre lo indica, en una secuencia, se basa en el desarrollo de una serie, en la aparición de uno o varios elementos protagonistas. (Cecilia Iuvaro, 1987)

2. MARCO CONTEXTUAL

2.1 El heavy metal

En su libro *“El sonido de la bestia”* el musicólogo y escritor Ian Christe (2005) describe el Heavy Metal, o simplemente Metal, al género musical que incorpora y se nutre de muchos otros estilos, tomando elementos del blues, del rock and roll, del rock psicodélico de los años 60, de la música clásica, e incluso del folk rock y de la música celta, dependiendo del artista y del subgénero.

El autor citado (2005), establece que la primera vez que se usó el término “Heavy Metal” fue para referirse a Black Sabbath por el grupo SteppenWolf “un trueno de metal pesado”, haciendo alusión al sonido de una motocicleta.

El origen del Metal se remonta a fines de los años 60 y principios de los años 70, impulsado por la influencia y formación de varios grupos de aquella época, los cuales fueron incorporando mayor potencia y densidad a su música, dependiendo y avanzando respecto a los avances técnicos de la industria musical.

Entre los pioneros de este género, figuran nombres como Blue Cheer, Cream, The Jimi Hendrix Experience, Iron Butterfly, Steppenwolf, Vanilla Fudge, Deep Purple, Budgie, Rush, Uriah Heep, Lucifer’s Friend, Mountain, Sir Lord Baltimore, Thin Lizzy, Pentagram, Judas Priest, Scorpions, Led Zeppelin, UFO, Alice Cooper, Gun, MC5, The Stooges, Ted Nugent, Humble Pie, Wishbone Ash, Bang, Dust, Iron Claw, Bedemon, y principalmente Black Sabbath, quienes comprenden la primera generación de grupos en innovar el sonido de la época en lo que llegó a evolucionar en el Heavy Metal, a partir del rock progresivo, blues rock y principalmente el rock psicodélico dominante de la década. (Christe, 2005)

En base al paso del tiempo, distribución por todo el planeta, influencia de los medios masivos de comunicación, nacimiento de nuevos géneros musicales, y otros múltiples factores que han nutrido éste género musical, el mundo Heavy Metal se divide en múltiples subgéneros. A continuación, describiremos los principales subgéneros (es decir los más puros) que lo conforman. (Christe, 2005)

2.2 Black metal

Este subgénero extremo del Heavy metal surgió a mediados de los años ochenta y se consolidó en los países escandinavos. Ian Christe (2005) describe, que este estilo se caracteriza principalmente por sus letras anticristianas, que generalmente abarcan temas como el odio, la misantropía, el satanismo, la violencia, el negativismo, el suicidio, el ocultismo, el nazismo, el nihilismo y la guerra.

Nació como expresión musical de los movimientos anticristianos que proliferan alrededor del continente europeo, incluso quedando ligado y relacionado directamente con la quema de numerosas iglesias cristianas y asesinatos (incluso entre integrantes de bandas) ocurridos durante los años noventa. Christe describe este fenómeno musical de la siguiente manera:

En un principio consideradas exponentes de un Power Metal de mala calidad por los críticos de los fanzines de mediados de los ochenta, las primeras bandas de Black Metal, con sus atavíos de cuero y sus cruces invertidas, recibieron una recepción desdeñosa equivalente a la que antes se reservaba para el punk. De todas formas, los medios siguieron hablando de ellas, debido a su popularidad y sus extremismos, y en poco tiempo surgieron pequeños tributos a Venom, que corrían a su aire por todas partes. La imitación de los extremismos satánicos fue pronto reemplazada por un desarrollo más profundo en los casos de Slayer, Bathory, Possessed y Celtic Frost, generando un culto serio que no se interesaba por los colores llamativos ni sentía la necesidad de atención del heavy metal tradicional. Tocaban a una velocidad agotadora, con una emoción cruda y primitiva que surgía del corazón. Cuando sus acólitos se convirtieron en millones, el Black Metal pasó a ser un elemento clásico del underground, proporcionando la base espiritual y la inspiración musical directa del Death Metal. (2005, pág. 115)

El Black Metal, que consistía en la destilación del Death Metal en un estilo más sencillo y más concentrado, reemplazó el caos reptante con un ataque a los sentidos a un millón de millas por hora. Más tarde, la música se enredó en las peleas y dramas terroristas

de Noruega y terminó generando un florecimiento creativo de angustia orquestal, con arreglos corales y fugas techno. Los músicos del Black Metal produjeron parte del Heavy Metal más conmovedor que se haya creado jamás, mientras que los criminales que existían entre ellos también plantearon las preguntas más perturbadoras sobre la utilización social de la música. (2005, pág. 267)

2.3 Power metal

Nacido a principios de los años ochenta, el Power Metal es un subgénero del heavy metal que combina características del heavy metal tradicional con elementos de la música escolástica, y siendo considerado una de las vertientes que conforman el speed metal (los subgéneros del Metal que se basan en la rapidez del ritmo, en contraste al Doom). A diferencia del Thrash, el Power Metal no sólo se concentra en la velocidad, sino también en el lado melódico de la música, sin tanta agresividad como el Black o el Death. Se consolidó como un estilo altamente técnico a nivel musical: “el doble de velocidad, el doble de púas: el Power Metal lo había duplicado todo.” (Christe, 2005, pág. 103)

En cuanto a sus orígenes, Christe (2005) establece que si bien no hay certezas de cuál fue la primera banda de Power Metal, se reconocen dos grandes variantes del mismo: la vertiente europea y la estadounidense. La europea se caracteriza por tener un sonido rápido, un enfoque más melódico, centrándose más en temas ficticios, medievales o épicos y dando como resultado la creación de un estilo musical más optimista y alegre. La estadounidense, tiene como característica principal la potencia en sus riffs y tambores (siendo a veces confundido con el Trash). A diferencia del europeo, generalmente su música no usa elementos sinfónicos. (Christe, 2005)

2.4 Thrash metal

El Thrash Metal es un subgénero del heavy metal nacido en la década de los ochenta, que se caracteriza principalmente por su rit-

mo rápido y agresivo. Las canciones del Thrash suelen utilizar percusión rápida y un bajo registro de riffs de guitarra, los cuales suelen ser así mismo rápidos y cortantes.

En 1985 el Power Metal ya no era lo bastante veloz como para contener el tempo del underground. Una nueva generación de bandas de Thrash Metal se pasaron, al parecer de la noche a la mañana, a tocar riffs con tresillos al estilo de Metallica. Mientras el Power Metal era Heavy Metal con esteroides, las notas reiteradas y aleteantes del Thrash cobraban vuelo sin esfuerzo alguno. Era una música que estaba siempre en movimiento, una compleja avalancha de sonidos enormes. Los trajes de escena y otros adornos del negocio del espectáculo quedaron olvidados cuando los headbangers asomaron la cabeza y se concentraron en la música y en letras más serias.” (Christe, 2005, pág. 141)

Las letras de las canciones del Thrash a menudo se enfrentan con los problemas sociales, en muchas ocasiones con un lenguaje directo y de denuncia. Las bandas de este estilo suelen utilizar conceptos anticristianos, pero a diferencia del Black Metal, lo usan como recurso retórico y contestatario a grupos conservadores de la sociedad, y no como portavoces de ideologías anticristianas. (Christe, 2005)

2.5 Death metal

Nacido en 1983, el Death Metal, es un subgénero extremo del heavy metal, considerado uno de los más duros y pesados. Se originó como radicalización de las tendencias musicales ya presentes en el Trash Metal, pero desde una perspectiva que buscaba enfatizar el sonido y la óptica del Metal, buscando una complejidad compositiva y sin abandonar el virtuosismo musical, separándose de las aproximaciones que el Thrash tenía con el Punk. De acuerdo con Ian Christe (2005), este subgénero se caracteriza por impronunciables y profundas voces, conocidas como guturales (growls –gruñidos– en inglés), guitarras distorsionadas y de afinaciones un poco bajas, líneas de percusión rápida con un dominante uso del doble pedal, complejas estructuras musicales para lo habitual en la música de masas, con numerosos quiebres, paradas y cambios de tempo, y

complejos-asonantes riffs de guitarra.

La temática del Death Metal abarca desde el odio hasta la religión pasando por la historia, paganismo, temas de política y medio ambiente, violencia y principalmente gore.

El autor describe a este subgénero, como un quiebre en la línea del Metal que

[...] Marcó el pináculo musical y la profundidad más revulsiva el Heavy Metal, utilizaban la velocidad y la intensidad para encajar en una sola canción ideas que valdrían para todo un álbum. Todo el brillo y la ampulosidad de los estilos previos se amplificaron considerablemente, incluyendo los solos de guitarra, el ritmo con dos bombos y las imágenes inspiradoras en el ocultismo. (Christe, 2005, pág. 235)

2.6 Doom metal

Distinguiéndose del Thrash y el Death Metal, el Doom es un subgénero extremo del Heavy Metal considerado el de tempo más lento y pesado, es la “antítesis de paso lento de la evolución típicamente acelerada del Metal, Tuvo su inicio con Black Sabbath y siguió vivo a lo largo de las décadas gracias a bandas devotas como Witchfinder General, Trouble y Cathedral, grupos cuya calidad emocional compensaba con creces su falta de brillo.” (Christe, 2005, pág. 335)

Christe (2005) establece sus orígenes, remontándose a los 70's bajo la influencia de Black Sabbath con su álbum homónimo, y su segundo álbum Paranoia, de donde algunos sugieren nace el nombre del estilo. En Hand of Doom, Electric Funeral y Iron Man ya se percibe lo que posteriormente sería parte del subgénero: riffs graves, armonía oscura y repetitiva, ritmos lentos y pesados, distorsiones opresivas, “una frecuencia lenta cuya mejor calificación podría ser la de atemporal” (Christe, 2005, pág. 335) que inmediatamente trasladan mentalmente a ambientes oscuros y depresivos.

En 1971 se funda la banda pionera del subgénero, Pentagram, cuya marcada influencia de Iron Butterfly y Cream comienza a notarse en sus riffs lentos y psicodélicos. Pero no es sino hasta 1974, momento en que se une Randy Palmer (Pentagram y Bedemon) toma total influencia del Doom creado por la banda británica que

lideraba Ozzy Osbourne (Black Sabbath) y la manifiesta en Pentagram, y dejando ver el camino que habría de tomar el nuevo género aún sin nombre. (Christe, 2005)

Sin embargo no es sino hasta finales de los ochenta, que el ex-vocalista de Napalm Death, Lee Dorrian funda Cathedral, banda metalera británica extremadamente lenta, con fuerte influencia en los riffs y voz gutural del Death Metal pero con influencias psicodélicas y del doom metal tradicional de bandas como Pentagram y Dream Death que sienta las bases del doom metal actual, permitiendo que el subgénero alcanzara fama insospechada.

El resurgimiento de Black Sabbath a fines de los noventa fue lo suficientemente significativo como para impulsar la reaparición de grandes bandas que se mantenían en el underground y así terminar de consolidar el estilo.

El autor (2005) describe la lírica de este estilo como uno de los aspectos más cuidados al momento de componer, sobre todo si se trata de las bandas con influencias del Death Metal. Históricamente son pesimistas y nihilistas, incluyendo temas como: pérdida, ocultismo, sufrimiento, depresión, miedo, dolor, muerte, odio, amor y religión. Si bien hay muchas bandas que suelen tratar temáticas sobre las luchas internas de los individuos, hay un tema que siempre ha sobrevolado al Doom: el simbolismo religioso.

2.7 Folk metal

Desarrollado principalmente en Europa a partir de 1990, el folk metal es un subgénero del heavy metal que, como su nombre sugiere, es una fusión de las distintas vertientes del heavy metal con la música folk tradicional, por lo que incluye un amplio uso de instrumentos y cantos tradicionales. En esencia, cualquier banda de metal que utilice música tradicional en sus composiciones puede ser considerada como exponente del folk metal. (Christe, 2005)

Ian Christe (2005) considera que el primer exponente de este género fue la banda británica Skyclad. Su álbum debut "The Wayward Sons of Mother Earth" fue lanzado en 1990, en él pueden verse conceptos e imágenes que se repetirán a lo largo de la maduración del subgénero. No fue hasta 1994 y 1995 que otras bandas

comenzaron a emerger de manera importante en diversas regiones de Europa. Pero a pesar de estas contribuciones, el Folk Metal seguía siendo poco conocido y con muy pocos representantes durante los años. Fue en el año 2000, donde el género estalló en prominencia, principalmente en los países nórdicos, y particularmente en Finlandia, gracias a los esfuerzos de los grupos como Finntroll, Ensiferum, Korpiklaani, y Moonsorrow. Pero aún sigue siendo uno de los subgéneros del Metal con menos bandas exponentes.

Estas bandas mezclan los diferentes subgéneros del metal con la música tradicional, dando por resultado su principal característica: su diversidad. Se utiliza una gran variedad de instrumentos étnicos por lo que a menudo las bandas pueden contener seis o más miembros en sus formaciones regulares. Si bien existen bandas que utilizan instrumentos propios del folclore de su país, algunas bandas también utilizan los teclados para simular el sonido de instrumentos tradicionales. Las líricas en el género tratan normalmente sobre el paganismo, la naturaleza, la mitología y la historia de sus pueblos, además de temas festivos como el alcohol o la fiesta. (Christe, 2005)

Christe (2005) describe que debido a sus tradiciones, historia y herencia cultural, algunos países y regiones han destacado en la escena del Folk Metal; Finlandia, Rusia y Alemania son quizá los tres países que encabezan esta lista con bandas sobresalientes. Finlandia tiene algunas de las bandas más reconocidas del género, como Finntroll, Korpiklaani, Moonsorrow, Ensiferum o Turisas, las cuales han sabido combinar el Metal con las influencias folk finlandesas como el humppa, el polka, los cantos "yoik", junto a otras influencias como la música celta. Además de utilizar estos recursos musicales propios de Finlandia, suelen basar sus letras en leyendas locales, trolls y mitología finesa.

3. Metodología

Todo trabajo de investigación tiene un proceso, el cual a su vez requiere de un método que sirve para dar respuesta al interrogante inicial. En este marco metodológico definiremos el tipo de estudio a realizar, el método de investigación que aplicaremos, la técnica de investigación y el corpus de análisis.

En nuestro caso, tendremos un estudio de tipo exploratorio. Sampieri, Collado y Lucio (1998) establecen que este tipo de estudios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. El resultado de un estudio exploratorio servirá para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos.

Es pertinente utilizar un estudio exploratorio al momento de abordar nuestro corpus de análisis, ya que no hay un estudio previo que describan los recursos comunicacionales que construyen las imágenes del arte de tapa discográfico que utilizan las bandas de heavy metal, que pueden ser diferenciadas y comparables entre subgéneros.

Para este estudio exploratorio, usaremos el método cualitativo. Éste nos da la posibilidad de recopilación de datos profundos, comprender al actor o situación de nuestro objeto de estudio, y reconocer como éstos se desenvuelven en diferentes contextos.

Taylor y Bogdan se refieren a este método como “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (1987, pág. 7). Para terminar de entender el método que usaremos, los autores anteriormente nombrados citan a Ray Rist (1977) en su libro, quien señala que la metodología cualitativa es más que un conjunto de técnicas de recoger datos, es un modo de encarar el mundo empírico de una forma inductiva, ya que los investigadores siguen un diseño de investigación flexible y amplio, que sirve para observar y estudiar los escenarios y personas desde una perspectiva holística, imparcial y no intrusiva.

Para abordar este caso en particular es pertinente el uso del método cualitativo. Para llevar a cabo este tipo de investigación, utilizaremos la técnica de análisis de contenido, la cual consiste en

el análisis de los mensajes variados, obras literarias, audiovisuales, imágenes, etc. Esta técnica:

Ofrece la posibilidad de tratar de manera metódica la información y los testimonios que presentan cierto grado de profundidad y de complejidad (...) permite, en tanto que contengan un material rico y profundo, satisfacer armoniosamente las exigencias del rigor metodológico y la profundidad inventiva que no son siempre conciliables” (Campenhoudt, 1998, pág. 216)

En esta etapa del trabajo de investigación se llevará a cabo el análisis del corpus, para poder así identificar los recursos de la comunicación visual que forman la personalidad de las bandas y describir cómo los comunican en el arte de tapa discográfico. Para poder llevar a cabo esta parte de la investigación se utilizará una grilla de análisis, que permitirá descubrir de una manera específica lo que cada gráfica tiene para ofrecer, dentro de las estructuras sintácticas, semánticas y pragmáticas.

Corpus de análisis

El criterio muestral bajo el cual se seleccionaron las piezas a analizar es de tipo no probabilístico intencional. Es ‘no probabilístico’ ya que no hay un marco disponible para propósitos de muestreo y no se requieren cifras exactas sobre representatividad estadística de los resultados. Por otro lado, es ‘intencional’ ya que en este caso los elementos son escogidos con base en criterios preestablecidos por el investigador, debido a la falta de estudios previos sobre la diferenciación de subgéneros del Heavy Metal bajo un enfoque del Diseño Gráfico. (Sampieri, Collado y Lucio, 2010)

En el material anexo se presentan las doce piezas gráficas que han sido seleccionadas para el análisis dependiendo de los subgéneros del Heavy Metal. La elección de las mismas está dada tanto por su importancia a nivel histórico-musical, como por la riqueza

gráfica del arte de tapa que haya aportado conceptos y elementos comunicacionales al subgénero. Cada pieza de análisis será precedida por una breve introducción que explique el contexto en el que fue lanzado el álbum para dar pie a su posterior entendimiento.

VARIABLES DE ANÁLISIS

Cada una de las siguientes tres categorías cuenta con diferentes variables de análisis correspondientes a cada nivel del signo:

NIVEL SINTÁCTICO

Recordemos que éste nivel se ocupa de la conformación de los signos y de las relaciones formales que se establecen entre ellos:

Grado de iconicidad: hiperrealista (o fotorrealista), realista, figurativo o abstracto.

Elementos visuales: forma, medida, color y textura.

Elementos de relación: dirección, posición, espacio y gravedad.

Elementos prácticos: representación realista, estilizada o semiabstracta.

Grado de integración: la imagen y sin texto (grado 1); la imagen y el texto (grado 2); la imagen con el título y el texto (grado 3); la imagen con el título, la leyenda y el texto (grado 4); la imagen con el texto integrado en ella (grado 5); el texto-imagen (o la imagen-texto) (grado 6); el texto iconizado (grado 7); el texto sólo sin imagen (grado 8).

Estructura: formal, semiformal, informal, inactiva, activa.

Grado de iconicidad cromática:

-color realista: naturalista, exaltado o expresionista.

-color fantasioso: imaginario o arbitrario.

-color sígnico: esquemático, señalético o emblemático.

Expresividad cromática:

-color denotativo: icónico, saturado o fantasioso

-color connotativo: psicológico o simbólico.

-color esquemático: emblemático, señalético o convencional.

Tipografía:

-Romanas: antiguas, transición, modernas, mecánicas o incisivas.

-Palo seco: lineales sin modulación o grotescas.

-Rotuladas: caligráficas, góticas o cursivas informales.

-Decorativas (fuentes display): fuentes de fantasía o fuentes de época.

NIVEL SEMÁNTICO

En el segundo nivel se hace énfasis en el significado, analizando la relación que surge entre el signo y la cosa o cosas que designa (su contenido): **nivel denotativo; nivel connotativo; relaciones imagen-texto: cooperación, redundancia o conflicto.**

NIVEL PRAGMÁTICO

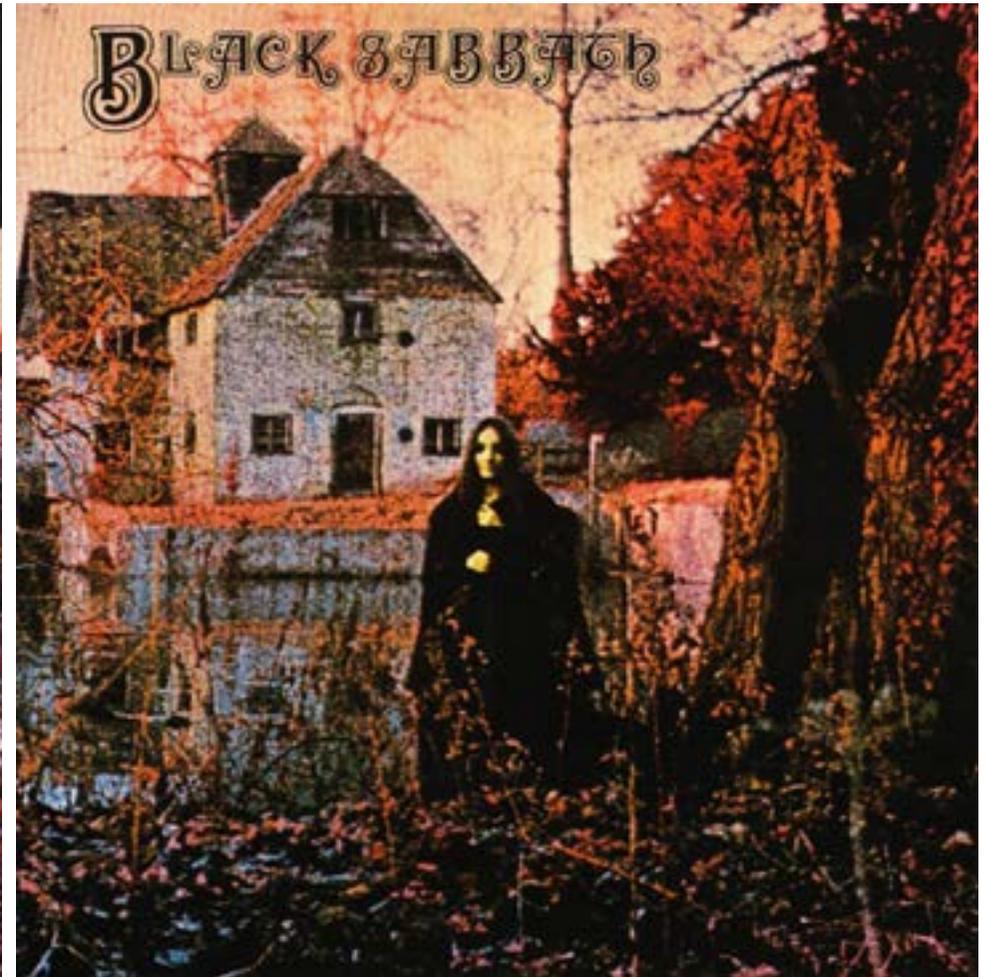
En el último nivel se tratará la relación que se presenta entre un signo y quienes hacen uso de él, teniendo en cuenta las condiciones, factores y el entorno que rodean a éstos.

Nivel mitológico y Nivel retórico

A partir de estos puntos y del análisis de contenido se llevará a cabo el análisis de las piezas gráficas, para poder identificar los elementos que han sido más utilizados, cuales se dejaron de lado, como se complementaron los recursos y de qué manera fueron tratados tanto la imagen como el texto, entre otras cosas, para transmitir los ejes de comunicación de un gobierno, para lograr adhesión a la ideología.

ANÁLISIS: DOOM METAL - PIEZA 1:

Black Sabbath (1970): Black Sabbath



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Realista
Elementos visuales	<p>Forma: figura humana Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, amarillo verdoso claro. Textura: plana y suave, dado el contraste de la imagen.</p> <hr/> <p>Forma: molino. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el objeto. Color: negro, gris, verde, colores de la gama sepia, detalles en celeste. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación. Porosa, dado por el trabajo de puntillismo.</p> <hr/> <p>Forma: lago. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, gris, verde, colores de la gama sepia, detalles en celeste. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación y la superposición de elementos del follaje.</p> <hr/> <p>Forma: follaje. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: negro, magenta claro, colores de la gama sepia, detalles en celeste y verde oscuro. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación.</p> <hr/> <p>Forma: árbol seco. Medida: plano entero. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, colores de la gama de los naranjas. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación y la superposición de elementos del follaje.</p>
Elementos de relación	<p>Figura humana: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 10% del espacio total. Gravedad: estable.</p> <hr/> <p>Molino: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: pesado, estable.</p>

Elementos de relación	<p>Lago: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al eje de las Y, desplazado hacia la izquierda. Espacio: ocupa un 30% del espacio total. Gravedad: estable.</p> <hr/> <p>Follaje: Dirección: estático/ascendente. Posición: hace presencia en toda la composición en diferentes cantidades, se presenta con abundancia en la mitad inferior y en la mitad derecha de la imagen. Espacio: ocupa un 60% del espacio total. Gravedad: estable.</p> <hr/> <p>Árbol seco: Dirección: estático/ascendente. Posición: hace presencia marginal en el lado derecho de la imagen, tocando el margen en su parte superior. Espacio: ocupa un 30% del espacio total. Gravedad: inestable por inclinación del objeto hacia la derecha.</p>
Elementos prácticos	Representación estilizada.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección.</p>
Grado de integración	Grado 2
Estructura	Informal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Realista - expresionista
Tipografía	"Black Sabbath": display de rasgos: incisas; caja alta; línea de escritura variable; peso: liviana; eje de construcción redonda; ancho: semi-condensada.

Nivel Semántico

Grado de iconicidad	Portada del arte de tapa del vinilo autotitulado de la banda Black Sabbath.
Elementos visuales	Misterio, suspenso, miedo, magia, ocultismo, frío, otoño.
Elementos de relación	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, la magia negra, brujería y ocultismo, el otoño, el misterio, la paz, el silencio.
Retórica	Figura acentuativa: la mujer. Hipérbole: en la exageración de los colores para generar un clima agreste y dotar de connotaciones oscuras y misteriosas a la figura femenina.

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Realista
Elementos visuales	<p>Forma: figura animal de un ave. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro. Textura: plana.</p> <hr/> <p>Forma: construcción. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el objeto. Color: negro, gris, verde, colores de la gama sepia, detalles en celeste. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación. Porosa, dado por el trabajo de puntillismo.</p> <hr/> <p>Forma: lago. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, gris, verde, colores de la gama sepia, detalles en celeste. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación y la superposición de elementos del follaje.</p> <hr/> <p>Forma: follaje. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: negro, magenta claro, colores de la gama sepia, detalles en celeste y verde oscuro. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación.</p> <hr/> <p>Forma: árbol seco. Medida: plano entero. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, colores de la gama de los naranjas. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación y la superposición de elementos del follaje.</p>
Elementos de relación	<p>Figura animal de un ave: Dirección: estático. Posición: centrado en el cuadrante superior derecho. Espacio: ocupa un 5% del espacio total. Gravedad: en reposo.</p> <hr/> <p>Construcción: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto superior derecho respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: pesado, estable.</p>

	<p>Lago: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al eje de las Y, y se desplaza de forma creciente de izquierda a derecha. Espacio: ocupa 30% partes del espacio total. Gravedad: estable, vibrante.</p> <hr/> <p>Follaje: Dirección: estático/ascendente. Posición: hace presencia en toda la composición en diferentes cantidades, se presenta con abundancia en la mitad inferior y en la mitad izquierda de la imagen. Espacio: ocupa 70% del espacio total. Gravedad: estable.</p> <hr/> <p>Árbol seco: Dirección: estático/ascendente. Posición: centrado en el marco de referencia, y rotado hacia la derecha 45°. Espacio: ocupa 30% del espacio total. Gravedad: pesadez, inestable por inclinación hacia la derecha.</p>
Elementos prácticos	Representación estilizada.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección.</p>
Grado de integración	Grado 2
Estructura	Informal.
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Realista - expresionista
Tipografía	No presenta

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del vinilo autotitulado de la banda Black Sabbath.
Nivel connotativo	Misterio, suspenso, miedo, soledad, frió, otoño.
Relaciones imagen-texto	Grado 1

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, la, brujería y ocultismo, el cuervo como augurio, el otoño, el misterio, la paz, el silencio.
Retórica	Figura acentuativa: el ave. Animalización: de la maldad y el ocultismo en el ave

-40-

Black Sabbath 1970, contexto del lanzamiento

El Heavy Metal cobró vida justo en el momento en que la salvación de la generación anterior, el Rock & Roll, pasaba por una abrupta desintegración. En 1969 ocurre la primera gran decepción para la juventud pacifista y el inicio de la caída del Flower Power, fueron cuatro los muertos en un concierto gratuito de los Rolling Stones en Altamont; en abril de 1970, Paul McCartney sorprendía al mundo anunciando la disolución de los Beatles; los gigantes del Rock como Janis Joplin, Jimi Hendrix y Jim Morrison morían de sobredosis de drogas en menos de un año; poco después John F. Kennedy, Robert F. Kennedy y Martin Luther King fueron asesinados mientras otros grandes del Rock seguían cayendo por las drogas; decepcionados por el fin de la utopía hippie miles de jóvenes escapan de las grandes ciudades para recluirse en comunidades apartadas, la mayoría de los que quedaban en las ciudades

se unen a la militancia de los Panteras negras, esparciendo ideologías violentas y sangre por todo Estados Unidos y otros países de Europa; durante varios años el clan de Charles Manson perpetúa una serie de matanzas que conmocionaron el mundo entero; el 4 de mayo de 1970, una protesta en contra de la invasión estadounidense a Camboya celebrada en el campus de la Universidad de Kent, Ohio, termina con cuatro muertos y nueve heridos a causa de la intervención violenta de la policía. (Christe, 2005)

En este clima adverso, la juventud encuentra una nueva voz que los represente. En Birmingham, Inglaterra, durante la noche del viernes 13 de febrero de 1970 es lanzado el autotitulado álbum debut de la banda Black Sabbath, el mismo fue creado bajo un concepto totalmente diferente; el cantante de la banda, Ozzy Osbourne decía que si la gente pagaba entradas de cine para asus-

tarse viendo películas de terror, entonces pagarían para asustarse escuchando música de terror. Los instrumentos fueron afinados mas graves para un sonido con mayor cuerpo, la voz de Ozzy era desgarradora e intensa, su álbum debut contenía imágenes y líricas que conmocionaban a las clases conservadoras de todo el mundo, trataban temas como el suicidio, la abolición a la guerra, el satanismo, las adicciones, entre otros temas tabúes. (Christe, 2005)

La polémica fue tan grande que en pocos meses ya habían vendido millones de copias para luego posicionarse en el puesto número uno de las listas de los más vendidos en Inglaterra y Estados Unidos. (Christe, 2005)

Fueron la voz de esa generación de jóvenes enojados y decepcionados, y la primera banda de Heavy Metal (incluso mucho antes que existiera el término para denominar el género), aportaron cientos de elementos musicales, estéticos, gráficos y audiovisuales que serían la base para la creación de todos los subgéneros del Metal. (Christe, 2005)

Datos del arte de tapa

La fotografía fue tomada y editada por Marcus Keef. La casona abandonada en realidad es un antiguo molino de Mapledurham, situado en el condado de Oxfordshire, a orillas del río Támesis. Es el último de los molinos de agua de Inglaterra que continúa en funcionamiento y recibe multitud de visitas turísticas al año, por lo que de lúgubre e inhóspito tiene poco. (Christe, 2005)

Según la leyenda urbana, aquella misteriosa mujer no se encontraba presente en el momento en el que fue tomada la fotografía, sino que apareció después, durante el revelado, incluso algunas versiones dicen que la modelo murió en un trágico accidente a los pocos días del lanzamiento del vinilo. Diferentes historias sobre esta imagen fueron trascendiendo dentro de los diferentes públicos de Black Sabbath, convirtiéndose así en un ícono de las portadas del rock.

Ningún integrante de la banda intervino en el proceso de diseño, fue la discográfica la que decidió añadir elementos paganos como estrategia de ventas. (Christe, 2005)

ANÁLISIS

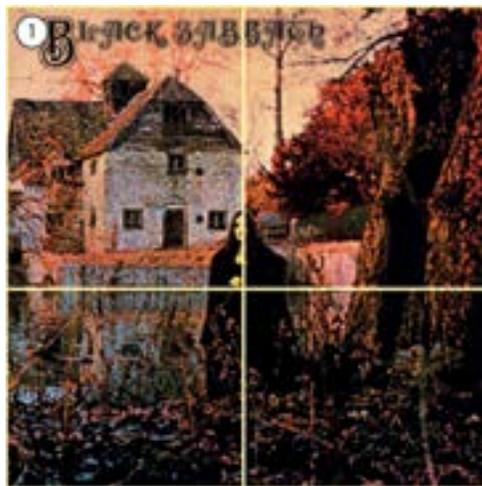
El arte de tapa de este álbum consta de una fotografía de plano general largo dividida en la mitad en dos partes del mismo tamaño, la primera de la izquierda para la contraportada y la segunda para la portada. La imagen presenta una escena en la cual hay un paisaje otoñal y agreste donde tenemos tres elementos escenográficos de fondo: una casona, un lago y un bosque; estos elementos son el marco que contornea el centro de impacto visual, el cual en este caso es la figura central. La contratapa contiene el lado izquierdo de la fotografía, en él se puede observar la continuación de la casa, el lago, el bosque, y un segundo sujeto en la composición: un ave. Ésta ya no aparece como un centro de impacto visual, sino más bien se visualiza a partir del contraste de su contraforma, la cual llama la atención por ser la única figura de su clase en la composición.

Podemos afirmar que la escena donde ocurre la composición es un paisaje agreste y otoñal, sea por los colores rojos y naranjas como también por el estado de la vegetación. Es aquí donde vemos el trabajo de edición detallado que realizó Marcus Keef; la casona que se encuentra detrás y el paisaje en realidad no están descuidados ni mucho menos presentan esa naturaleza muerta, por el contrario, se trata de un famoso molino antiguo que forma parte del patrimonio de Inglaterra, fue el trabajo de edición lo que logró un nuevo significado en la imagen. El alto contraste que generan las texturas rugosas de abundante negro se logra a partir de la superposición del negativo fotográfico sobre la foto original en blanco y negro, luego con pinturas especiales aplicó técnicas de coloreado expresionista para generar una exaltación y dramatismo de la escena. Podemos ver la intervención artística en el molino, que si bien en la realidad se trata de un patrimonio conservado, se logró un efecto de deterioro mediante la técnica de puntillismo en las paredes, donde utilizó color verde y cian, este último color se lo puede ver evidenciado en pinceladas sobre el lago y en la vegetación. También, es el mismo verde el que se presenta como recurso para connotar el deterioro en la casona, como el que utilizó para pintar los pastizales que se elevan sobre el lago, los cuales probablemente fueron agregados después de ser tomada la fotografía.

La escena connota serenidad y paz en los elementos, esto se

debe a que las distancias entre los elementos visuales son naturales y espontáneas. Esta sensación de paz está dada por la estructura informal que subyace en la composición, las líneas estructurales que pueden deducirse a simple vista son horizontales y verticales, esto sumado a la ausencia de diagonales pronunciadas y el tratamiento de edición fotográfica da como resultado una percepción plana de los elementos, y con esto, una sensación de paz compositiva.

La línea horizontal que marca la parte superior del lago junto a la parte inferior de la construcción de la casona, y la línea vertical que traza el lado derecho de la casa forman un eje cartesiano, cuyo punto de encuentro está dado en el centro de la portada. En ese punto está posicionada la figura humana, cuyo centro de gravedad (a milímetros de la mano derecha) coincide con el encuentro de los ejes cartesianos (ver img.1). Esta posición en el plano genera un equilibrio en la percepción, llevando la vista del lector al centro.



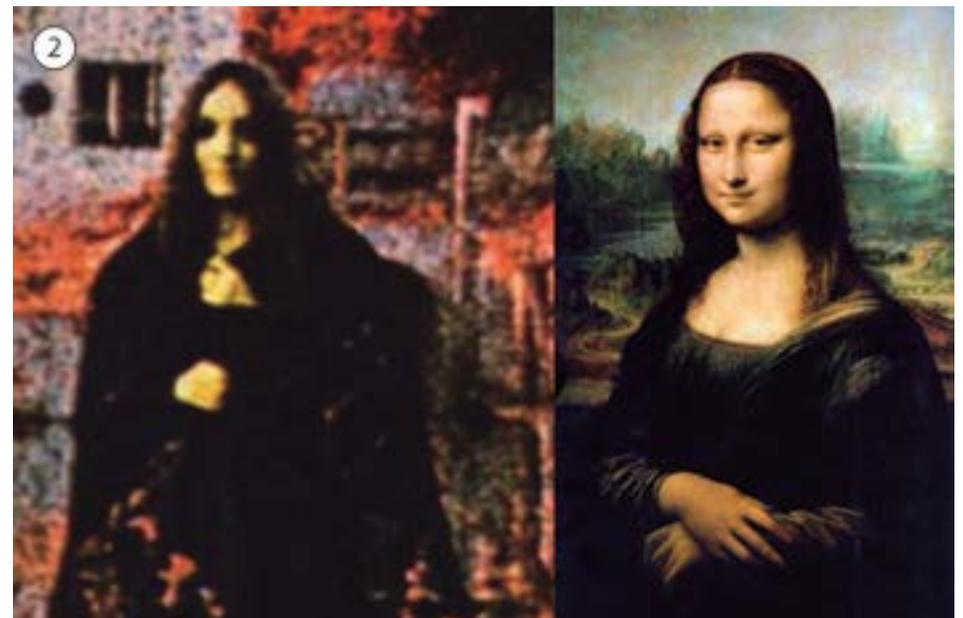
En cuanto a la figura humana, no está claro si se trata de un hombre o una mujer, si bien observamos una cabellera larga y un rostro andrógono podemos alegar que se trata de una figura femenina por la forma en la utiliza sus manos para cubrirse con su tapado, son unas manos pequeñas que toman con delicadeza su tapado para sostenerlo. También podemos alegar su feminidad en base al nombre de la banda y al autotítulo del disco, ya que Sabbath viene de sabbat (también conocido

como aquelarre), ritual nocturno que realizaban las supuestas brujas en Europa que consistía básicamente en la adoración colectiva del Diablo u otros demonios. Se creía que los aquelarres se celebraban en lugares apartados, generalmente en zonas boscosas o cuevas. En base a esto podemos suponer que esta figura se trata

de una bruja u ocultista.

Los dos colores con los que el fotógrafo trabajó son el negro y el verde, el abundante negro del tapado y el pelo da un aspecto sombrío y profundo, este color sónico es de tipo esquemático, es decir que se despoja de sutilezas tonales, matices y se muestra en su naturaleza plana y saturada porque simplifica, se abstrae concentrándose en su esencia, a su vez funciona como marco para contrastar aún más las manos y el rostro que son de un color verdoso que si presenta matices. Ese color de la piel no es natural, sino que fue intervenido por el fotógrafo, este uso de color imaginario busca darle un aspecto no humano a la mujer, sino más bien un aspecto mortuorio como el de un cadáver.

La línea horizontal del eje cartesiano anteriormente mencionado atraviesa esta mujer por su abdomen encuadrándola, dando lugar a otra posible connotación de la figura, esta es que existe una profunda similitud entre la mujer-bruja y la pintura de Leonardo da Vinci, la Gioconda o Mona Lisa (ver img. 2). La elección de la postura de las mujeres retratadas por ambos artistas se denomina com-



posición piramidal, partiendo de las manos y codos hacia la cabeza, podemos apreciar una pirámide de base mucho más ancha que su cima, esto da estabilidad y guía la mirada hacia el rostro, a su vez da una sensación de relajación y naturalidad en los sujetos (ver img.3).

En ambas piezas se observa una luz lateral desde la izquierda que genera sombras en manos y contornea el rostro, dándole mayor expresión. Los vestuarios de la Gioconda y la bruja llaman la atención en dos cosas: la ausencia de collares y otras joyas y que su ropa sea oscura. Si fuera justo al revés, las expresiones no destacarían



tanto. En el caso de la bruja se puede ver una mirada oscura, maquillada y de cejas ligeramente inclinadas al centro, esto le da un aspecto sombrío y una mirada penetrante, diferente y contraria al de la pintura de da Vinci.

En la contratapa el único elemento con vida que puede percibirse es la figura de un ave sobre el corte de un árbol seco, la cual por su contexto, color y forma podemos alegar que se trata de un cuervo. El cuervo ha recibido a lo largo de la historia diferentes significados simbólicos, en su mayoría tristes y negativos. El cuervo, de plumaje negro y brillante, tiene un fuerte pico que necesita para su voraz alimentación omnívora, dentro de la cual se encuentran

la carroña. Fácilmente reconocible por su graznido es seco y monótono, muy utilizado en películas de terror para dotar de connotaciones negativas un ambiente. El cuervo ha sido considerado tradicionalmente como un animal solitario e inteligente, se creía que presagiaba enfermedades y guerras, actuando además como aviso de la muerte, creencia cuyos orígenes se encuentra en que estas aves prosperaban después de las guerras porque se alimentaban de los caídos en batalla.

En la composición el cuervo se posiciona en un punto alto de la pieza, expectante a la figura femenina. La inclinación del árbol fortalece la percepción de la dirección del campo de acción del cuervo, a su vez el hecho que el ave este apoyada sobre un tronco roto y el árbol este seco y cayéndose, nutre la connotación de los cuervos sobre el mal presagio y muerte.

Podemos terminar de concluir la relación entre la mujer, el cuervo y el espectador de la pieza, a partir de un extracto de la letra de la primera canción del disco, que tiene el mismo nombre de la banda y del álbum:

*“What is this that stands before me?
Figure in black which points at me
Turn around quick and start to run
[...]
Big black shape with eyes of fire
Telling people their desire
Satan’s sitting there, he’s smiling”⁵*

En esas estrofas queda evidenciado que se trata de nuestro encuentro casual (el que observa la tapa del disco) con esta figura humana femenina en un bosque, ésta posiblemente se estaba adentrando al bosque para el sabbat nocturno, y que a su vez nos maldice y mal presagia nuestro destino, elemento que habíamos correspondido a la figura del cuervo anteriormente en este análisis. Viendo el uso retórico del cuervo en esta pieza, podemos alegar que representa la presencia del Demonio en ese lugar, ya que su ubicación y su posición de descanso y vigilia en el árbol puede ligarse a la frase “Satan’s sitting there, he’s smiling”.

Por último, tenemos el logotipo de la banda ubicado en el la

⁵ Iommi, F., Ward, W., Butler, T. y Osbourne, J. (1969). Black Sabbath. Black Sabbath. Warner.

parte superior izquierda de la portada. Su posición está dada en base a la punta del triángulo que forman las aguas del techo del molino; si trazamos una línea vertical desde la punta del triángulo notaremos que coincide con el espacio existente entre las dos palabras que forman el nombre de la banda (ver img. 4). Esto evidencia el aprovechamiento del área correspondiente al cielo, delimitada por la contraforma resultante entre techo de la casona y el bosque. Es común que el diseñador coloque logotipos y textos sobre superficies de colores planos y sectores delimitados por la propia composición, dejando espacios vacíos o con pocas figuras relevantes, para que así sea posible aprovecharlos para colocar elementos de lectura. En este caso vemos un posicionamiento del logotipo que por su locación, tamaño y contraste, no resalta sobre la imagen central, sino más bien acompaña y funciona como pie para

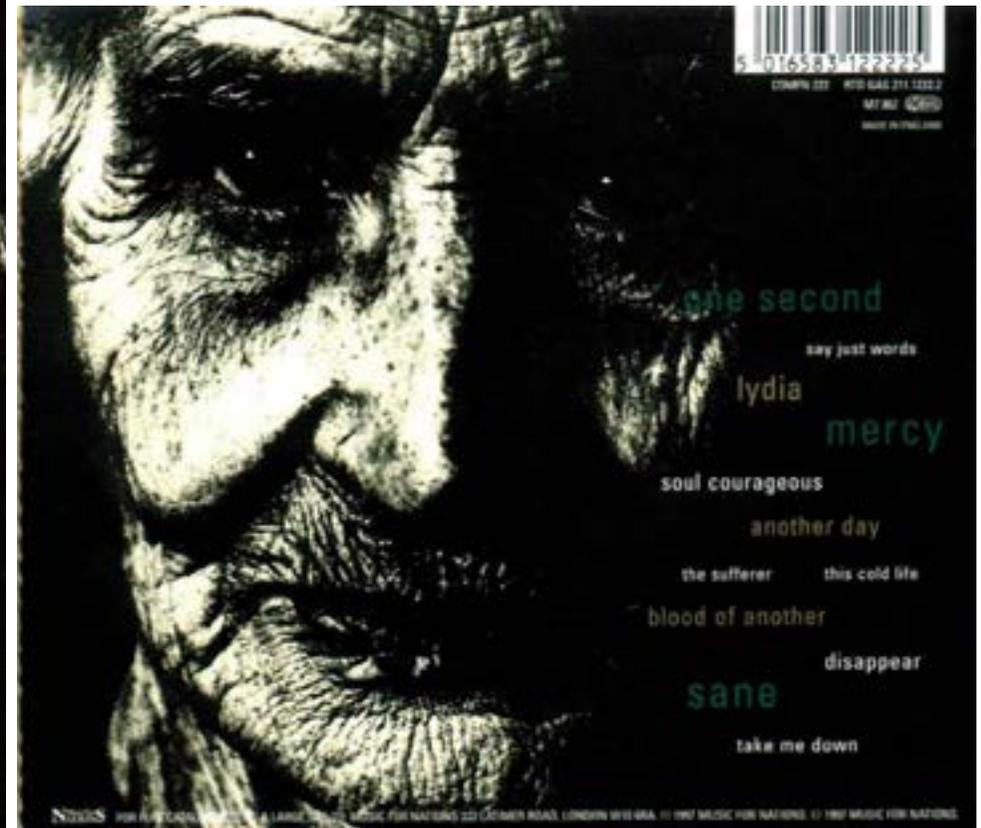
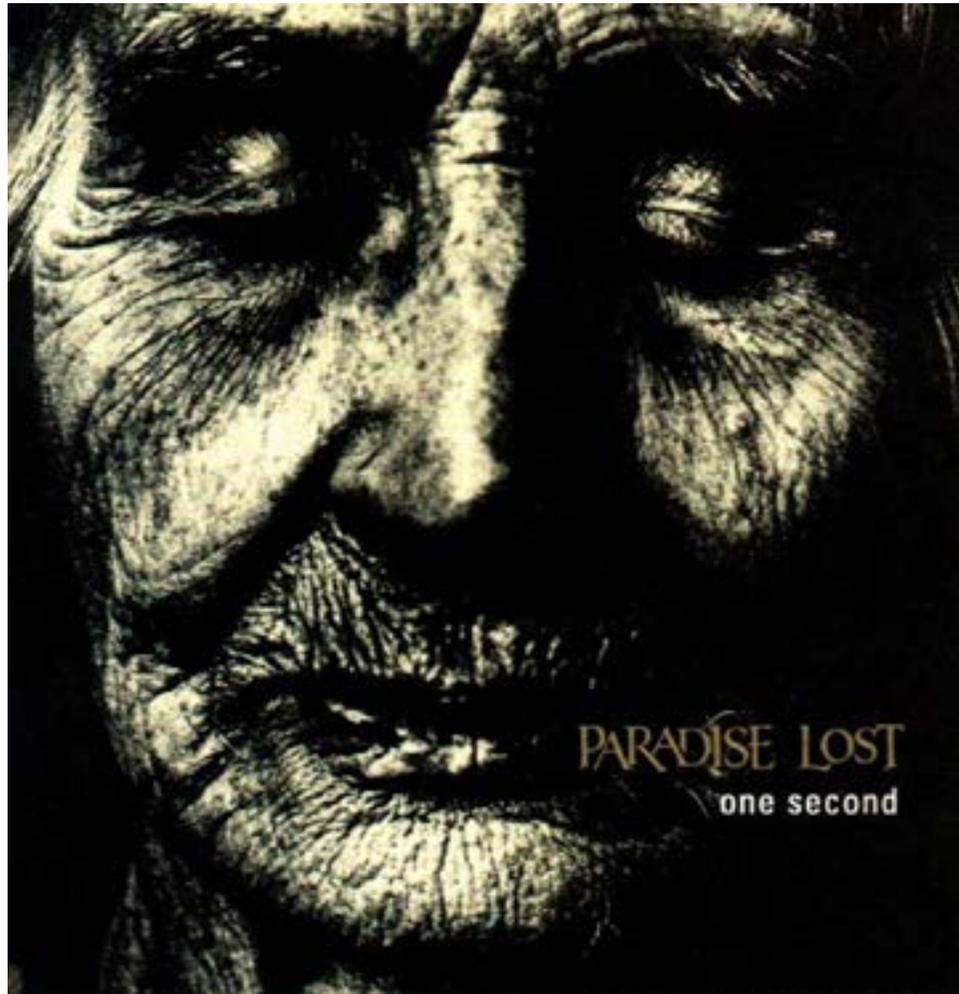
la interpretación de la misma.

La tipografía utilizada para el logotipo es de tipo display, con elementos de los cambios de ritmo en las ascendentes y descendentes propias de las letras góticas y fuertes rasgos de la caligrafía de las tipografías heráldicas. A su vez tiene un estilo de reminiscencia psicodélica de los años setentas y anteriormente observables en el art nouveau, donde también se hacía uso de infrasignos decorativos en las terminales de las letras. En este caso las terminales helicoidales y espirales han sido utilizadas en todas las letras. Éstas le dan efecto de movimiento a las tipos y connotan misterio, trazados manuales, enigma y fluidez. A su vez el logotipo en su totalidad, y teniendo en cuenta el contexto en el que se presenta, connota psicodelia, los manuscritos cristianos antiguos, la escritura carolingia y la magia negra.



ANÁLISIS: DOOM METAL - PIEZA 2:

Paradise Lost (1997): One Second



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Realista
Elementos visuales	<p>Forma: rostro humano. Medida: plano de detalle del rostro. Color: negro, blanco, dos colores tierra: uno claro de fondo y otro saturado en el logo. Textura: dado por las líneas de expresión del rostro.</p>
Elementos de relación	<p>Dirección: estático. Posición: centrado respecto al marco de referencia. Espacio: ocupado totalmente por el rostro. Perspectiva plana. Gravedad: estable.</p>
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas Interacción: superposición del texto sobre la imagen.</p>
Grado de integración	Grado 2
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Realista - expresionista
Tipografía	<p>“Paradise lost”: display de rasgos: incisas; caja alta; línea de escritura variable; peso: liviana; eje de construcción redonda; ancho: semi-condensada. “One second”: lineales; palo seco; caja baja; ascendentes y descendentes poco prolongadas; peso: liviana; eje de construcción: redonda; ancho: regular.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del disco One second de la banda Paradise Lost
Nivel connotativo	En la imagen predomina una fotografía contrastada de un longevo rostro humano con los ojos cerrados que connota paz y quietud de la víspera del final de la vida. La desaturación de los colores tierra contrastando con el negro, connota ausencia de energía, oscuridad, quietud, oscuridad. El texto que lleva el nombre del álbum está escrito con una tipografía simple, que coopera con la imagen para acentuar esta idea de tranquilidad y sugerencia (junto al contenido: “un segundo”) de rapidez y simpleza del fin de la vida.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, la paz en la víspera de los últimos momentos de la vida, la vejez, lo fugaz de la presencia del hombre en el mundo durante su vida.
Retórica	La muerte.

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Realista
Elementos visuales	<p>Forma: rostro humano. Medida: plano de detalle del rostro. Color: negro, blanco, dos colores tierra: uno claro de fondo y otro saturado en el logo. Textura: dado por las líneas de expresión del rostro.</p>
Elementos de relación	<p>Dirección: estático. Posición: centrado respecto al marco de referencia. Espacio: ocupado totalmente por el rostro. Perspectiva plana. Gravedad: estable.</p>
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas Interacción: superposición del texto sobre la imagen.</p>
Grado de integración	Grado 2
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Realista - expresionista
Tipografía	<p>Lista de temas: lineales; palo seco; caja baja; ascendentes y descendentes poco prolongadas; peso: liviana; eje de construcción: redonda; ancho: regular. En la composición varían de tamaño y color cromático. Textos legales: lineales; palo seco; caja alta; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada; ancho: regular. En la composición solo se utilizaron mayúsculas.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del disco One second de la banda Paradise Lost
Nivel connotativo	En la imagen predomina una fotografía contrastada de un longevo rostro humano con los ojos observando al espectador. Connota paz, quietud y advertencia. La desaturación de los colores tierra contrastando con el negro, connota ausencia de energía, oscuridad, quietud, oscuridad.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, la paz en la víspera de los últimos momentos de la vida, la vejez, la resistencia del cuerpo humano.
Retórica	Figura acentuativa: los ojos. Metáfora: la figura anciana como representación de la muerte.

Paradise Lost 1997, contexto del lanzamiento

Paradise Lost es una banda inglesa de Doom Metal considerada de culto dentro del género, que fue formada en 1988 en Halifax, Inglaterra. Muchos musicólogos consideran a esta banda como los padres del metal gótico, y junto con otras bandas del mismo país como Anathema y My Dying Bride, pueden considerarse los creadores del subgénero del Doom conocido como Doom-Death.

Esta banda es reconocida por su calidad de músicos y por su constante búsqueda de sonidos nuevos. Paradise Lost grabó en 1992 el disco llamado Gothic, el cual gozó de un éxito rotundo, ya que este fue el primer disco del Metal que combinó las guitarras eléctricas con elementos orquestales, voces femeninas y solos de guitarra. Gracias a ese disco, la banda cuenta con el privilegio de haber dado nombre a un subgénero del Doom llamado Gotic Metal, hecho que suele ocurrir cuando una banda crea un sonido nuevo e innovador respecto a los demás y luego sus públicos utilizan títulos de canciones o discos e incluso extractos de las letras para referirse a ese nuevo sonido.

Como ocurrió con muchas otras bandas, la corriente del Grunge a mediados de los años noventa fue tan intensa e influyente que muchas bandas tomaron elementos de este género. En 1996 la banda inicia su siguiente etapa, Nick Holmes (cantante) anuncia cambios drásticos en las influencias y en el sonido de Paradise Lost: las bases son más rockeras, los teclados adquieren mayor protagonismo y la voz de Holmes ya es más limpia, el disco incluye dos canciones que servirían de himnos hasta estos días: Say Just Words y la canción que le da nombre al disco One Second. Este mismo disco sería una influencia para muchas bandas que buscaban un sonido similar en esa época.

Por estas características influyentes, es pertinente incluir el álbum One Second en nuestro corpus de análisis.

ANÁLISIS

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que establece un juego de relación de continuidad cronológica entre la imagen de la portada y la de la contraportada. Ambas tapas son similares en

cuanto a elementos presentes y técnicas de edición aplicadas. Para las tapas se utilizaron dos fotografías de un primerísimo primer plano de una persona longeva, en éstas podemos detectar que el fotógrafo hizo un enfoque selectivo en la zona de ojos y boca, razón por la cual estas partes del rostro se ven más nítidas; al momento de tomar las fotografías, vemos que se recurrió a una combinación de recursos entre una sobre-exposición junto a una fuerte luz artificial lateral, recurso que se evidencia en el rostro dividido en dos partes y en las texturas que forman las sombras remarcadas de las arrugas del rostro.

Ambas composiciones tienen una dirección de lectura de tipo "Z" que nos guía en un recorrido partiendo los ojos, pasando por la nariz hasta la boca y luego reposar la vista sobre el texto (ver img.1).



En la portada tenemos una la figura contrastada de un rostro humano muy deteriorado por el paso del tiempo, el cual debido a la falta de elementos que evidencien el género éste se presenta andrógono, lo cual nos permite concentrarnos solamente en aspecto físico de la vejez. Este rostro tiene los ojos cerrados, lo cual en base al contexto en el que se presentan, éstos connotan paz, descanso y muerte, pero hay una ligera inclinación de la cabeza, que sugiere que

la persona no está en posición horizontal y por ende, puede ser un descanso o sueño en posición erguida.

Los colores grises comunican ausencia de energía, los cuales a su vez no tratan de resaltar ni señalar, sino que son utilizados como recursos para generar un clima estático y apagado que ayuda al concepto de simpleza y depresión que la banda comunica. Los

grises también connotan las primeras fotografías en blanco y negro, y con ello la idea de imágenes de antaño.

Las texturas del rostro que se forman por las facciones propias del paso del tiempo amplificadas por las sombras que genera este tipo de técnicas de iluminación, connotan la muerte en la naturaleza. Estas texturas junto a estos colores pueden verse en los ríos secos, en el desierto, en las frutas secas, en la maleza de otoño, en los nudos de la madera. De esta manera, podemos alegar objetivamente que al momento de elegir la forma en que se debía retratar a esta persona, se buscó hacer énfasis en estos tipos de rasgos.

Cuando vemos la contraportada podemos ver cumplidas o rechazadas muchas suposiciones y predisposiciones que nos planteábamos en la lectura de la portada. En este caso tenemos el mismo rostro pero esta vez en posición erguida y con los ojos abiertos. La imagen ya no connota con la misma intensidad la idea de muerte y descanso, pero si se mantienen las ideas de paz y tranquilidad, que ahora se le suma la percepción de fuerza, seguridad y desafío. Estas connotaciones son posibles gracias a que: los ojos que ahora están abiertos, y debido a la fusión de las pupilas con el iris tenemos unos planos circulares de color negro, que junto a contracción y posición en V de las cejas, logran una mirada profunda y penetrante que se dirige al lector; y por otro lado, tenemos una nueva lectura en los rasgos faciales gracias a que el rostro está erguido y ligeramente inclinado hacia delante, generando una contracción en la boca y exhibición de los arcos superciliares (donde reposan las cejas), comunicando desafío y seguridad ante el lector.

Gracias a una lectura total del arte de tapa, ahora vemos la situación que planteó el diseñador. Para ejemplificar este análisis, supongamos una situación de compra de este disco en la cual veríamos primero la portada, cuya figura principal nos connotaría muerte, enfermedad, descanso, sueño, debilidad, para luego encontrarnos en la contraportada con connotaciones de fuerza, desafío y resistencia. Incluso podemos sugerir objetivamente que al levantar el disco para observar la portada, nosotros despertamos este personaje.

En cuanto a los textos, podemos ver que esta gráfica es fiel a los conceptos que ha comunicado la banda, partiendo desde el nombre Paradise Lost, que proviene del paraíso perdido dentro

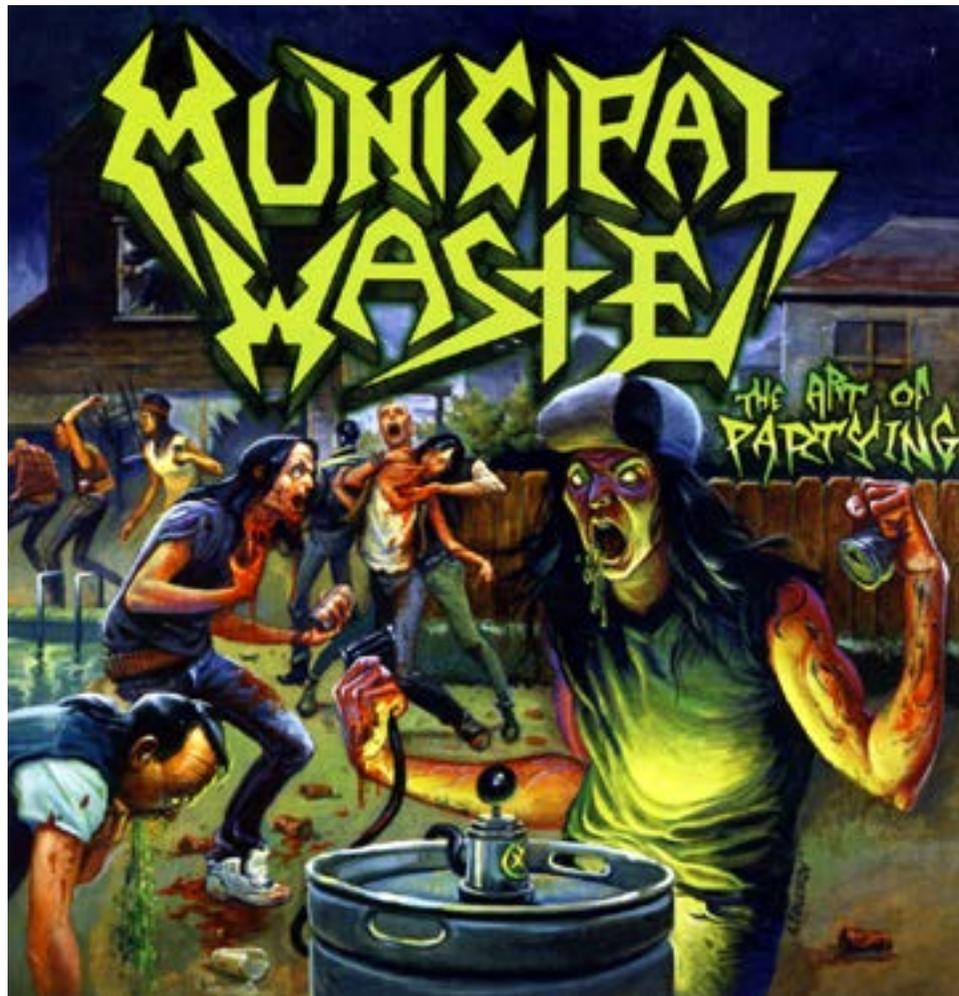
de la psicología del hombre; siguiendo por el nombre del álbum, el cual fue representado con una tipografía de una forma simple y poco llamativa. El nombre del álbum connota, tanto la fugacidad de la vida de un hombre sobre la tierra, como también lo natural y rápida que es la muerte.

La fuente del logo es de tipo display, pero podemos detectar que las letras están hechas en base a la escritura lapidaria de origen en el alfabeto latino, cuya construcción se realiza sobre la base de las formas geométricas básicas (triángulo, círculo y cuadrado). Este parentesco también se ve evidenciado en las terminaciones (las cuales en este caso hay retoques en los serif) y en los trazos ascendentes delgados y los descendentes más gruesos.

La tipografía utilizada para el título del disco y para la lista de temas vemos que se trata de un tipo de trazos lineales, de palo seco, liviana, de caja baja, y que tiene ascendentes y descendentes poco prolongados, características que permiten una rápida y clara lectura y transmiten neutralidad. En la contraportada vemos que el nombre de los temas están ubicados de forma aleatoria en el lado derecho de la pieza, a su vez presentan diferentes colores y tamaños, esto nos connota los recursos utilizados por los artistas de las vanguardias del suprematismo ruso y el dadaísmo.

ANÁLISIS: THRASH METAL - PIEZA 3:

Municipal Waste (2007): The Art of Partying



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: figuras humanas de fondo. Medida: plano general. Color: negro, azul, blanco, rojo, verde, colores de la gama pastel. Textura: orgánica y suave (en los individuos), trama suave (en la indumentaria)</p>
	<p>Forma: piscina. Medida: plano medio. Color: negro, gris, marrón, verde oscuro, colores de la gama de los verdes, detalles en cian oscuro y magenta oscuro. Textura: suave.</p>
	<p>Forma: figura humana central. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, gris, rojo, verde oscuro, detalles en colores de la gama de los verdes y amarillos, detalles en cian oscuro y magenta oscuro. Textura: orgánica, rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: choppera. Medida: plano medio. Color: azul, gris, negro, detalles en blanco y verde. Textura: lisa, suave.</p>
	<p>Forma: jardín-patio. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra, verdes y sepias. Textura: orgánica, suave.</p>
	<p>Forma: casas. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, rojo oscuro, gamas de los colores tierra, verdes y sepias. Textura: lisa, orgánica.</p>
	<p>Forma: cielo. Medida: plano general largo. Color: azul, cian y negro. Textura: lisa, suave.</p>

Elementos de relación**Figuras humanas****de fondo:****Dirección:** dinámicas, caóticas.**Posición:** ubicado en el cuarto inferior izquierdo respecto al marco de referencia.**Espacio:** ocupa un 25% del espacio total.**Gravedad:** inestable, dinámico, pesado.**Figura humana****central:****Dirección:** estático.**Posición:** ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia.**Espacio:** 30% partes del espacio total.**Gravedad:** estable.**Choppera:****Dirección:** estático.**Posición:** centrado respecto al eje horizontal, en la parte inferior del eje vertical.**Espacio:** ocupa 15% del espacio total.**Gravedad:** posición estable, pesadez.**Jardín-patio:****Dirección:** estático, estable.**Posición:** ubicado en la mitad inferior de la composición.**Espacio:** ocupa 40% del espacio total.**Gravedad:** estable, pesado.**Casas:****Dirección:** estático.**Posición:** ubicado en la mitad inferior de la composición.**Espacio:** ocupa 40% del espacio total.**Gravedad:** estable, pesadez.**Cielo:****Dirección:** estático.**Posición:** hace presencia en la parte superior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal**Espacio:** ocupa 25% del espacio total.**Gravedad:** estable, levitación.

Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p><i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. superposición del texto sobre la imagen.</p> <p><i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Fantástico - imaginario.
Tipografía	<p>“Municipal Waste”: display de rasgos góticos modernos. Trazos modulados con terminaciones triangulares.</p> <p>“The art of partying”: display. Trazos modulados.</p>

Nivel Semántico

-55-

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>The art of partying</i> de la banda Municipal Waste.
Nivel connotativo	Fiesta, descontrol, vicios, violencia, locura, festejo.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la fiesta, el descontrol, la locura, el canibalismo, la violencia, los efectos de los desechos tóxicos, la destrucción, la diversión sin control.
Retórica	<p>Hipérbole: en las facciones y acciones de los individuos.</p> <p>Metáfora: festejar hasta la muerte.</p> <p>Figuras acentuativas: en los rostros y los líquidos verdes.</p>

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: figuras humanas de fondo. Medida: plano general. Color: negro, azul, blanco, rojo, verde, colores de la gama pastel. Textura: orgánica y suave (en los individuos), trama suave (en la indumentaria)</p>
	<p>Forma: piscina. Medida: plano medio. Color: negro, gris, marrón, verde oscuro, colores de la gama de los verdes, detalles en cian oscuro y magenta oscuro. Textura: suave.</p>
	<p>Forma: figura humana central. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, gris, rojo, verde oscuro, detalles en colores de la gama de los verdes y amarillos, detalles en cian oscuro y magenta oscuro. Textura: orgánica, rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: choppera. Medida: plano medio. Color: azul, gris, negro, detalles en blanco y verde. Textura: lisa, suave.</p>
	<p>Forma: jardín-patio. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra, verdes y sepias. Textura: orgánica, suave.</p>
	<p>Forma: casas destruidas. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, rojo oscuro, gamas de los colores tierra, verdes y sepias. Textura: áspera.</p>
	<p>Forma: cielo. Medida: plano general largo. Color: azul, cian y negro. Textura: lisa, suave.</p>

Elementos visuales

Forma: fotografía de la banda.
Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto.
Color: multicolor, con mayor presencia del negro, gris, azul oscuro, gamas de los colores tierra, verdes y sepías.
Textura: áspera, orgánica.

Elementos de relación

Figuras humanas de fondo:
Dirección: estáticas.
Posición: ubicado en el cuarto inferior izquierdo respecto al marco de referencia.
Espacio: ocupa un 20% del espacio total.
Gravedad: estable, pesado.

Piscina:
Dirección: estático
Posición: ubicado en el cuarto inferior izquierdo respecto al marco de referencia.
Espacio: ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia.
Gravedad: 30% partes del espacio total.
estable.

Choppera:
Dirección: estático.
Posición: ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia.
Espacio: ocupa 10% partes del espacio total.
Gravedad: posición estable, pesadez.

Jardín-patio:
Dirección: estático, estable.
Posición: ubicado en la mitad inferior de la composición.
Espacio: ocupa 40% del espacio total.
Gravedad: estable, pesado.

Casas destruidas:
Dirección: estático.
Posición: ubicado en la mitad superior de la composición.
Espacio: ocupa 40% del espacio total.
Gravedad: estable, pesadez.

Elementos de relación	<p>Cielo: Dirección: estático. Posición: hace presencia en la parte superior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal Espacio: ocupa 25% del espacio total. Gravedad: estable, levitación.</p> <hr/> <p>Fotografía de la banda: Dirección: rotación hacia la izquierda. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo de la composición. Espacio: ocupa 30% del espacio total. Gravedad: estable.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas.superposición del texto sobre la imagen. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	<p>Lista de canciones y texto sobre la foto: display. Trazos modulados. Textos legales: lineales; palo seco; caja baja; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada de puntas redondas; ancho: regular. "Earache": display. Trazos modulados y biselados con terminaciones en punta.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>The art of partying</i> de la banda Municipal Waste.
Nivel connotativo	Fiesta, descontrol, vicios, violencia, muerte, silencio después del caos.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la fiesta, la muerte, el descontrol, la locura, la violencia, los efectos de los desechos tóxicos, la destrucción, la diversión sin control.
Retórica	Figuras acentuativas: la cabeza fisurada del cadáver.

-59-

Municipal Waste 2007, contexto del lanzamiento

Formada en el 2001 en Richmond, Virginia, esta banda de Thrash es considerada desde sus comienzos una revelación joven en el Metal. Municipal Waste tuvo un fuerte éxito debido a su calidad musical, además de la perspectiva adolescente-punk para encarar el género.

Dejaron de lado el cuero, el satanismo, las cruces y el color negro para tratar temáticas del espíritu adolescente bajo un marco de la agresividad compositiva. Esto generó la simpatía del público joven y la aprobación de los metaleros clásicos.

Sumado a la escasez de bandas nuevas que representaran la voz de la gente y la disolución de grandes exponentes del Metal, no les fue difícil tomar notoriedad rápidamente.

Desde su primer lanzamiento hasta el día de la fecha han sido constantes en cuanto a los conceptos a tratar en todos sus traba-

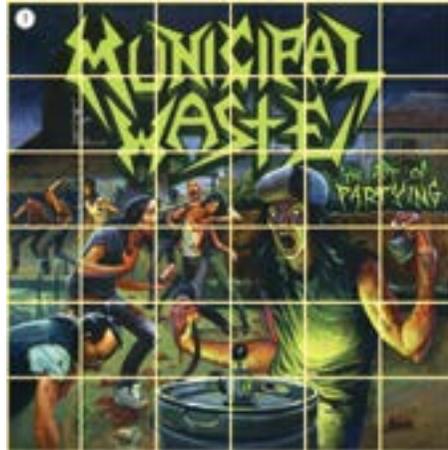
jos (desde el audio a lo gráfico), esto sumado a la aprobación de la gente, hoy en día es exponente de un género propio que se está desarrollando constantemente.

ANÁLISIS

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que establece una relación de continuidad cronológica de los hechos entre la portada con la contraportada. Ambas tapas están ilustradas por el artista visual Andrei Bouzikov que utiliza la técnica de la pintura al óleo pero de manera digital mediante el uso de tableta gráfica.

La composición tiene una dirección de lectura de tipo "Z" y si bien tiene una estructura que se encuentra inactiva, existe un ba-

lance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula de seis columnas y seis filas iguales (ver img. 1). En esta grilla que trazamos podemos observar que si colocamos un eje de coordenadas centrado en la composición, obtenemos cuatro bloques de acción en el cual los dos del hemisferio superior contienen el logo de la banda y las casas de fondo; en el bloque inferior izquierdo tenemos el grupo de figuras semihumanas interactuando, y en el bloque inferior derecho tenemos actuando el personaje principal de la pieza.



El título del disco se traduce en 'El arte de hacer fiestas' y en la composición podemos observar populares elementos de las fiestas juveniles estadounidenses que se realizan en casas particulares:

la chopera de cerveza, los vasos de plástico rojo, latas, botellas de cerveza, y un jardín con pileta en un barrio de clase media-alta. Argumentamos que se trata de un barrio de esta clase por la apariencia conservada del jardín y la pileta donde se desarrolla la fiesta, y el tamaño y forma de las casas de fondo.

La situación principal que transcurre en la escena está ubicada en el centro de la pieza, tenemos una figura semihumana sosteniendo la boquilla de una chopera. La garrafa de la chopera está posicionada exactamente en el centro de la composición, la misma deja ver en la parte superior del dispensador el isotipo de la banda, esto sumado a las otras imágenes colindantes y teniendo en cuenta el nombre de la banda (Municipal Waste: desecho municipal) connota que la chopera contenía desechos tóxicos, los cuales fueron llevados voluntariamente por participantes de la fiesta con la certeza que todo terminaría en destrucción; recordemos que este subgénero del Metal está ligado al punk, por lo cual las mismas bandas se presentan a todos sus públicos como basura y desperdicio social, términos que también utilizan para sus propias producciones. En base a esto podemos establecer que la chopera es una

analogía de la esencia de la propia banda haciendo presencia en esa fiesta y la versión alegórica que ellos proponen de lo que puede ocurrir con el consumo de Municipal Waste.

Argumentamos nuestra alegación respecto a que la chopera fue llevada con intenciones del descontrol resultante, gracias a los elementos thrashers de la indumentaria de los personajes. El thrash como los otros subgéneros del Metal, cuenta con numerosos elementos visuales que muchas veces son utilizados por sus públicos en sus formas de versarse para establecer relaciones de identificación entre ellos. En la composición los elementos de indumentaria pertenecientes al Thrash pueden observarse en (por orden de superposición de las figuras, de adelante hacia atrás): el personaje principal tiene una gorra de visera plegada oldschool, una remera negra de mangas cortadas; el personaje que está vomitando tiene un chaleco de jean con una remera blanca abajo; el que se encuentra detrás tiene un cinturón bullet-belt (cinto de balas que utilizaron las primeras bandas de thrash) y zapatillas tipo Niké-Jordan; el grupo de tres individuos que siguen pueden verse dos chalecos, una chaqueta negra, y los todos usan borcegos; en el grupo que les sigue podemos ver una bandana, una remera blanca de mangas arremangadas, un chaleco negro con parches, y una camisa de leñador sin mangas; notemos que todos los personajes tienen cabellera larga y pantalones de jean ajustados metidos por dentro del calzado.

Todos los personajes se encuentran en poses las cuales que en el léxico de la ilustración se llaman posturas absolutas, éstas constan en dibujar a los actores de nuestra pieza en posturas que contengan el mayor número de elementos de dramatismo kinesico, de forma tal que el lector pueda interpretar de una forma más rápida la acción y movimiento que pueda estar realizando el personaje de una ilustración que se encuentra estática.

En la composición vemos cinco situaciones que cuentan diferentes momentos de la fiesta, pero que a su vez, por el tamaño gradual de los individuos y la superposición de los mismos, podemos relacionarlos, ordenarlos y ver la dinámica de los efectos del consumo de la chopera Municipal Waste (ver img. 2):

Primero tenemos la figura central que connota que acababa de consumir la sustancia, esto es posible de asegurar ya que sos-

tiene en su mano derecha el disparador de cerveza que apunta a él mismo y está escupiendo un líquido verde; su rostro está deformado y es similar al de un zombi; las venas de sus brazos están hinchadas y de color violáceo que connota esfuerzo muscular y que algo está circulando por dentro; su mano izquierda está compactando una lata, lo cual connota que el líquido genera locura y fuerza sobrehumana; otro elemento retórico es la iluminación de color verde que choca contra el personaje y parece provenir de la chopera.

Luego tenemos la siguiente figura, que es un individuo que está levantándose del suelo, tomándose de la garganta y vomitando. Este sujeto connota que está sufriendo los síntomas propios del abuso en el consumo de alcohol, pero a su vez gracias a las facciones de su rostro, el color verde del vómito y la luz que ilumina su rostro, y la forma de sujetar su garganta como si se estuviera desgarrando, nos muestra los primeros síntomas del consumo.

Le sigue un sujeto que está incorporándose con una lata en la mano y tiene el cuello perforado. Esto nos connota que ya ha sufrido los primeros síntomas como el anterior mencionado, pero ahora se está reincorporando con un rostro menos humano y con una cerveza en la mano, lo que comunica que va a seguir activo en la fiesta.

Detrás tenemos un sujeto que está mordiendo a otro. Ambos tienen sus rostros deformados como zombis, el sujeto de adelante tiene sangre y roturas en la ropa, y el de atrás está sujetándolo mientras muerde su cuello. En este caso vemos por primera vez las acciones que cometen los que han tomado de la chopera y se han reincorporado. La situación connota las ideas preestablecidas por los medios de comunicación respecto a los comportamientos

deshumanizados de los zombis: inmortalidad momentánea, canibalismo, atacar a sus semejantes, y la tendencia de morder en el cuello para propagar el contagio. Ambos sujetos forman la única figura en la cual vemos que se desarrolla una verdadera acción tabú. El hecho de que uno esté practicando canibalismo a otro connota que esa fiesta a pasado a un nivel de destrucción y autodestrucción nunca visto en la vida real. La situación ha llegado al punto en

que un amigo se devora a otro, y es aquí donde vemos el grado de descontrol máximo que el diseñador quería comunicar.

Detrás del pico de descontrol de la situación anterior, vemos dos sujetos con rasgos de zombi en posición de espectadores. Es aquí donde toman aún más significado las acciones de las figuras colindantes; el hecho de que uno esté sosteniendo una lata de bebida y ambos estén en una postura neutra e incluso de relajación connota que los actos de destrucción tienen un grado de conciencia. Al momento de describir las connotaciones de los sujetos, ya no podemos hablar de zombis propiamente dichos, sino más bien de individuos afectados por Municipal Waste, es decir, están bajo el efecto del Thrash Metal.

Detrás de estas figuras tenemos otro personaje que está sujetando una silla por encima de él. La posición connota una acción típica al momento de representar una pelea en un bar, que es el uso de sillas como armas. Éste elemento en ese contexto y situación cumplen dos funciones totalmente contrarias: la de reposo y descanso, y luego como objeto contundente para pelear. Es por eso que podemos ver el uso retórico de este recurso al momento de significar los conceptos utilizados en la composición.

Colindante al sujeto anteriormente mencionado, tenemos



otro que aparentemente está reincorporándose de un movimiento. Si bien una rápida lectura de estos dos últimos personajes puede connotar un enfrentamiento entre ellos, podemos alegar que se tratan de dos situaciones diferentes basándonos en la dirección a donde apuntan sus rostros y en el tamaño relativamente mayor del primer sujeto respecto al segundo, lo cual nos hace suponer que se encuentran a metros de distancia. Éste último personaje liga la escena del patio con las casas que están detrás, en la medida que podemos ver que su posición puede coincidir con el lanzamiento de un elemento a las ventanas de los vecinos. Esto se puede explicar teniendo en cuenta que el personaje anteriormente descrito a éste estaba por lanzar o golpear con una silla, y si nos basamos en la linealidad cronológica de las acciones que propusimos, podemos establecer que este sujeto connota la expansión de la fiesta destructiva a otras casas.

Habiendo concluido con el análisis del último sujeto presente en la pieza, objetivamente podemos establecer la relación cronológica entre ellos basándonos en su tamaño y posición en el plano: el personaje en la fiesta va hasta la chopera Municipal Waste y bebe su contenido desde el pico dispensador e inmediatamente siente los efectos; luego cae al suelo por el malestar y vomita el líquido verde que a su vez le desgarró la garganta; con la garganta ya desgarrada se reincorpora ya completamente afectado por el líquido; ataca o es atacado a mordidas por otro compañero; luego siguiendo bajo los efectos de la sustancia se detiene a beber y observar la fiesta; para después comenzar a destruir todo lo que ve a su paso dentro y fuera de la casa. Podemos alegar que el autor de la ilustración utilizó este recurso para contar al lector de qué se trata el contenido de la chopera y la forma en la que se desarrolla la fiesta bajo los efectos de la sustancia que contiene.

En la contraportada nos encontramos con una escena que connota el resultado de la fiesta planteada en la portada, esto se puede explicar basándose en que: hay una mayor cantidad de vasos rojos en el suelo; la chopera ahora está vacía y rota; ahora no hay casas definidas de fondo, solamente hay escombros; ya no hay elementos que muestren movimiento. Además de los elementos recién mencionados, en esta ilustración podemos detectar otros elementos que también formaban parte de la portada, como por

ejemplo podemos reconocer las zapatillas tipo Nike-Jordan en las piernas que aparecen en la parte inferior al lado del código de barras. También vemos tendidos en el suelo otros dos personajes, de los cuales en uno de ellos es visible un rostro que ya no es humano y que a sufrido una contusión en la cabeza lo suficientemente fuerte como para haber perdido la mitad de ella, lo cual nos connota la mayoría de historias de zombies que cuentan que la única forma de vencerlos es decapitarlos o dispararles en la cabeza.

En el cuadrante superior izquierdo tenemos una foto de la banda, la cual nos presenta los integrantes y en ellos podemos ver muchos elementos del estilo de la indumentaria thrasher que también estaban presentes en los personajes de la ilustración. Tres de ellos tienen botellas en sus manos, lo cual nos connota y refuerza la idea de fiesta y borrachera que se había planteado.

En cuanto a las tipografías presentes en el arte de tapa nos encontramos primero en la portada con el logotipo de la banda, el cual está escrito en una tipografía display que si bien está evidenciado que no han respetado una retícula, han acomodado las terminaciones de las letras de forma tal que generen una pieza homogénea. La forma en punta de las terminaciones y la forma de acomodarlas haciendo coincidir u oponer las direcciones de las mismas connotan las formas que tienen las guitarras clásicas



de las bandas de Heavy Metal; de hecho el guitarrista de la banda, Ryan Waste, utiliza una con la forma de la "W" del logotipo (ver img. 3). En este contexto de la pieza, el color verdoso que tiene el logo connota la idea de desechos tóxicos, peligro biológico y la putrefacción.

La tipografía con la que está escrito el nombre del disco, es la misma que utilizaron en la contratapa para escribir los temas y el nombre de los integrantes de la banda. Se trata de otra fuente display y tiene rasgos similares al del logotipo, está basada en una escritura a mano alzada de trazos relativamente geométricos, pero a diferencia del logo las extremidades tienen puntas redondeadas. Esto sumado a que hay presentes varias versiones de la misma letra, connota formas orgánicas-líquidas que nos trae a la mente los conceptos de residuos químicos que la banda trabajó en todas sus piezas. Estas letras tienen un halo negro que permite una mejor legibilidad y hace contrastar el color degradado interno de las letras, lo cual nos connota el color y el brillo con lo que se suele representar a los desechos tóxicos.

Las tipografías de los textos legales es de tipo palo seco grotesca, de caja baja con ascendentes y descendentes poco prolongadas. Estas permiten una lectura mucho más fluida y no resalta sobre los otros elementos de diseño, pero acompañan al mismo con su forma y color.

ANÁLISIS: THRASH METAL - PIEZA 4:
Destruction (2007): Day of Reckoning



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: ojo humano. Medida: plano de detalle. Color: negro, gris, gris verdoso, gris rojizo, rojo. Textura: orgánica y suave.</p>
	<p>Forma: mosca. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el objeto. Color: negro, gris, verde, detalles en colores de la gama sepia. Textura: rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: criatura alada. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, rojo oscuro, rojo, naranja, amarillo. Textura: lisa, orgánica, rugoso en la parte superior.</p>
	<p>Forma: ciudad destruida. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: negro, rojo oscuro, rojo, naranja, amarillo. Textura: rugosa, dado el contraste de la iluminación.</p>
	<p>Forma: serpiente. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, rojo oscuro, rojo, naranja, amarillo. Textura: orgánica, suave, lisa.</p>
Elementos de relación	<p>Ojo humano: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: Estable, pesado.</p>
	<p>Mosca: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al eje de las Y, desplazado hacia la izquierda. Espacio: 30% partes del espacio total. Gravedad: estable.</p>

Elementos de relación	<p>Criatura alada: <i>Dirección:</i> tendencia de movimiento hacia adelante. <i>Posición:</i> centrado respecto al marco de referencia. <i>Espacio:</i> ocupa un 30% del espacio total. <i>Gravedad:</i> posición estable, gestos dinámicos.</p> <hr/> <p>Ciudad destruida: <i>Dirección:</i> estático, estable. <i>Posición:</i> ubicado en la mitad inferior de la pieza, enmarcado por la figura “ojo humano”. <i>Espacio:</i> ocupa 40% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesado.</p> <hr/> <p>Mosca: <i>Dirección:</i> estático/tendencia de movimiento dado por la cabeza y la cola del animal. <i>Posición:</i> hace presencia en el centro del eje horizontal, y a la derecha del eje vertical. <i>Espacio:</i> ocupa 10% del espacio total. <i>Gravedad:</i> inestable, pesadez.</p>
Elementos prácticos	Representación estilizada.
Formas	<p><i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 3. La imagen con el título y el texto.
Estructura	Informal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	<p>“Destruction”: display de rasgos góticos modernos. Palo seco. Trazo lineal sin modulación. “Day of reckoning”: display de rasgos grotescos.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD Day of reckoning de la banda Destruction.
Nivel connotativo	Magia negra, guerra, explosiones, bombas químicas, infierno, terror, muerte.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el Apocalipsis, la muerte, el exterminio, brujería y ocultismo, el infierno sobre la tierra, el fin de los tiempos.
Retórica	Metáfora: en la serpiente y en la criatura. Figura privativa: vemos parte de un rostro.

-67-

ANÁLISIS: THRASH METAL - PIEZA 4:
Destruction (2011): Day of reckoning - CONTRAPORTADA

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: serpiente. Medida: plano entero. Color: negro, gris, rojo, naranja, amarillo. Textura: orgánica y rugosa, dada por el patrón escamado.</p>
	<p>Forma: suelo tallado. Medida: primer plano. Color: negro, gris, rojo, detalles en colores de la gama sepia. Textura: rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: triángulo con un ojo. Medida: plano general. Color: blanco y negro. Textura: rugoso, por el tratamiento de trama.</p>

Elementos de relación	<p>Serpiente: Dirección: estático. Posición: centrado en el eje vertical y horizontal, pero desplazado levemente hacia abajo. Espacio: ocupa un 40% del espacio total. Gravedad: posición estable, pesado.</p> <hr/> <p>Suelo tallado: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al eje de las Y, desplazado hacia la izquierda. Espacio: ocupa 80% del espacio total. Gravedad: pesado, firme, estable.</p> <hr/> <p>Triángulo con un ojo: Dirección: estático. Posición: junto al texto forma un triángulo centrado respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa 30% del espacio total. Gravedad: levitación estable.</p>
Elementos prácticos	Representación estilizada.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado en ella.
Estructura	Informal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	<p>Listado de temas: Fuentes de palo seco, lineales sin modulación, caja alta, peso: normal. Ancho: angosta. Textos legales: lineales; palo seco; caja baja; ascendentes y descendentes prolongadas; peso: liviana; eje de construcción: redonda; ancho: regular.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD Day of reckoning de la banda Destruction.
Nivel connotativo	Magia negra, sacrificio, ritual, ocultismo, capitalismo, masones.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, brujería y ocultismo, el infierno, satanismo.
Retórica	Metáfora: en el asesinato de la serpiente. Figura privativa: solo vemos parte del pentagrama. Tipograma: la pirámide tipográfica con el ojo de la providencia.

-69-

Destruction 2011, contexto del lanzamiento

El auge del Thrash Metal estuvo en los años 80's encabezado por los cuatro grandes del Thrash (Big Four): Metallica, Megadeth, Anthrax y Slayer. Estos formaron el género tomando elementos del Black Metal y del Punk, diferenciándose e incluso enfrentándose a las bandas Glam y Hard Rock que estaban en pleno auge popular.

La banda Destruction fue fundada en 1982 en Baden-Württemberg, Alemania. Fue una de las agrupaciones que aportó al género, ocultos detrás del éxito hermético del Big Four.

En los 90's la banda perdió casi todos sus integrantes originales excepto el cantante-bajista. Simultáneamente el género musical Grunge era la nueva voz de la juventud en esa nueva década, y debido a ello múltiples discográficas cancelaron sus contratos con las bandas menos recaudadoras. Destino que sufrió Destruction, quedando por su cuenta la producción y promoción de sus discos.

Tuvieron que pasar quince años para el resurgimiento de la banda. El Grunge pasó de moda y los Big Four tomaron rumbos creativos distantes al Thrash, a su vez los nuevos subgéneros y bandas modernas del Metal no fueron capaces de cautivar gran porcentaje de los nuevos y antiguos seguidores del género. En este marco donde existía un gran público que demandaba Metal clásico resurgieron numerosas bandas como Black Sabbath, Destruction y Anthrax.

Gracias a los avances en los medios de comunicación, la maduración en la forma de comercializar el Metal, y la creación de megarecitas como los Wacken alentó a bandas como Destruction a buscar sus integrantes originales y crear nuevos materiales respetando la esencia del género.

Hoy en día la banda es considerada parte de los nuevos Big Four del Thrash, junto a Kreator, Sodom y Tankard.

ANÁLISIS

El arte de tapa de *Day of reckoning* establece una relación de continuidad entre elementos de la portada y contraportada. Ambas tapas están ilustradas por el artista visual Gyu-la Havancsák, que utilizó la técnica de la pintura digital mediante el uso de tableta gráfica y trabajo de capas en photoshop.

La composición tiene una dirección de lectura de tipo "Z": parte desde la esquina superior izquierda haciendo una lectura horizontal (de izquierda a derecha) del nombre de la banda; la vista descende de forma oblicua hacia la esquina inferior izquierda guiándonos por el puño de la figura central, luego por las llamas hasta llegar a la mosca que nos da pie para el título del disco; por último el ojo vuelve al punto medio de la pieza para descansar sobre el centro de impacto visual.



Sí bien tiene una estructura que se encuentra inactiva, existe un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula de cinco columnas y seis filas iguales (ver img. 1). En esta grilla que trazamos podemos observar que si colocamos un eje de coordenadas centrado en la composición, vemos que coincide con el punto medio de la distancia a entre la nariz del sujeto central y su mano izquierda (ver img. 2).

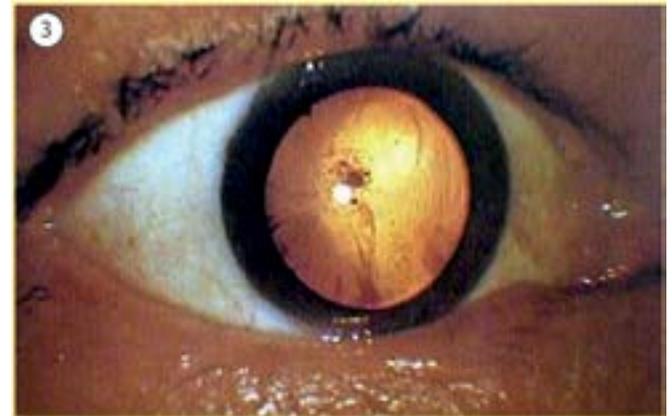
A nivel composición, en la portada podemos observar que se utilizó el recurso del reflejo para generar un efecto de trescientos sesenta grados y así posicionar al espectador en el centro del he-



cho que estaría ocurriendo en la pieza. Tenemos el plano de detalle de un ojo donde los párpados funcionan como marco para otra imagen que puede estar ocurriendo en frente del mismo. De esta forma es pertinente analizar primero el ojo y luego la situación reflejada antes de ver la relación entre ambas.

En cuanto al ojo, podemos observar que sus párpados están abiertos, estas facciones son propias de los gestos oculares de la sorpresa, atención, miedo y situaciones en las que el ojo se prepara para dejar pasar la mayor cantidad de luz por la pupila con el objetivo de tener una visión aún más clara en determinadas contingencias. En la piel vemos texturas que generan relieves circulares e iluminaciones que (junto a los grupos de pestañas pegadas) logran el efecto propio de las superficies húmedas. Para el color de la piel que cubre el ojo el artista

utilizó colores grises y verdosos, y usó el rojo oscuro en sombreados, venas y gotas de sangre que brotan del corte en el párpado inferior. Este conjunto de texturas, trazos y colores, comunican piel enferma, lacerada o muerta. Dentro de las con-



notaciones posibles para esta figura, y teniendo en cuenta que el ojo refleja una explosión y la aproximación de un personaje del Apocalipsis, podemos alegar que en su conjunto connotan las cataratas nucleares (ver img. 3) que padecen las personas que establecen contacto visual directo con la explosión de una bomba atómica; en base a esto otra idea que nos trae a la mente es la de un ataque de armas químicas, basándonos en las laceraciones y colores de la piel, idea que se ve reforzada por la imagen de la mosca. La mosca que reposa en el parpado inferior está acercándose al globo ocular. Ésta es de color verdoso y tiene un gran tamaño. A esta figura la interpretamos como elemento retórico para potenciar la idea de muerte y

putrefacción que nos daban los recursos gráficos mencionados en el párrafo anterior. En este caso la mosca connota el padecer del sujeto que aún estado con vida la naturaleza le da a este tipo de insectos señales para identificarlo como alimento y lugar propicio para desovar como si él ya estuviera muerto.

En la imagen reflejada en el ojo podemos observar una criatura que sostiene una serpiente y de fondo una ciudad destruida en llamas. Por su fisonomía y morfología podemos alegar que el artista visual representó a Baphomet en la composición (ver img. 4). En la mitología esotérica, era el encargado del purgatorio de los siete infiernos y general de los diferentes demonios de los siete pecados capitales; a su vez, también lo describen como un demonio que se aparece ante la gente para tentarlos al pecado. (Binsfeld, 1589)

En su mano derecha, vemos que sostiene una serpiente que muerde su propia cola. Esta figura es uno símbolo muy antiguo que se remonta a la civilización egipcia, es una serpiente (también representado por otras culturas con un dragón, pez o gusano) que adopta una disposición circular, con la cola introducida en la boca, para indicar que continuamente se devora a sí misma y renace de sí misma. Esta criatura se llama Uróboros (del griego oyrá: cola; borá: alimento), y representa la unidad de todas las cosas materiales y espirituales, que no desaparecen nunca, sino que cambian de aspecto en un ciclo perpetuo de destrucción y creación. (Barral, 1973)

Otro dato visible es que esta criatura señala hacia nosotros con su mano izquierda, connotando el mensaje de “i want you” del afiche del Uncle Sam creado por James Montgomery Flagg.

Detrás de Baphomet tenemos de fondo una ciudad destruida

en llamas (que también están presentes en la criatura y el logo de la banda) lo cual nos permite suponer que la destrucción de ese lugar se está llevando a cabo en ese instante.



Teniendo en cuenta las imágenes de destrucción de fondo, el terror y la enfermedad en el plano del ojo, el nombre de la banda y el título del disco (el que se traduce a ‘día de ajuste de cuentas’), objetivamente esto nos permite alegar que la connotación de la relación de todos estos elementos es que el individuo está presenciando el fin de los tiempos ocasionados por el hombre, y en ese momento sabe que tendrá que hacerse cargo de sus acciones; al ver el reflejo en los ojos de este hombre, también vemos a través de esos ojos, entonces ahora podemos decir que en cuanto a ese ojo podemos reinterpretarlo como el ojo de la humanidad misma, consumida y deteriorada por sus propios actos, viendo acercarse a paso firme el cobrador de nuestros pecados, el cual sostiene en su mano el símbolo de la prosperidad infinita ahora reinterpretado como el fin del ciclo de creación después de la destrucción.

Desde estos puntos de vista, podemos interpretar las llamas presentes en la composición como símbolos de la destrucción de la guerra, las cuales sólo nos afectan a nosotros. Esto es visible en las llamas que cubren el demonio y aparentemente no lo afectan, en contraste a la escena desoladora que está detrás de él.

En la ilustración de la contratapa podemos ver una serpiente cortada en tres partes sobre una superficie en la cual puede verse parte de un pentagrama tallado en ella. Sobre esta ilustración y centrado en el marco de referencia vemos una imagen-texto de un triangulo truncado formado por el nombre de los temas, y en su base superior el dibujo de un triangulo con un ojo dentro de él.

Esta figura piramidal ubicada en la parte superior del nombre de los temas, es el símbolo masónico de la providencia y el símbolo egipcio de Horus. En este caso al observar en esta figura el trabajo de tramas propias del grabado en billetes y el hecho de posicionarse sobre el triángulo trunco que insinúa el texto, es pertinente considerarla de origen masón. Este símbolo es la abstracción por parte de esta religión para significar a Dios, como arquitecto del universo y como ojo que todo lo ve; al formar parte de la imagen impresa en los billetes de un dólar estadounidense, hoy en día también connota el control del capitalismo sobre nosotros.

Si hacemos un lineamiento desde la portada a la contra portada, la serpiente cortada sobre el pentagrama connota el fin de los tiempos ya concretado, pudiendo de esta manera definir al pentagrama como una analogía para referirse a Baphomet indirectamente, ya que en el ocultismo los puntos ubicados en cuernos, orejas y boca de la criatura forman un pentagrama invertido (ver img. 5).

En la masonería, la serpiente tiene un fuerte lugar en muchos de sus símbolos para representar la unión y la fuerza. Teniendo en cuenta la historia de poder político con los masones, sí relacionamos la figura de la serpiente con el Ojo de la Providencia y con el concepto de exterminio de la portada, nos da una base para alegar que los cortes de la serpiente connotan el fin del orden político y social establecido.

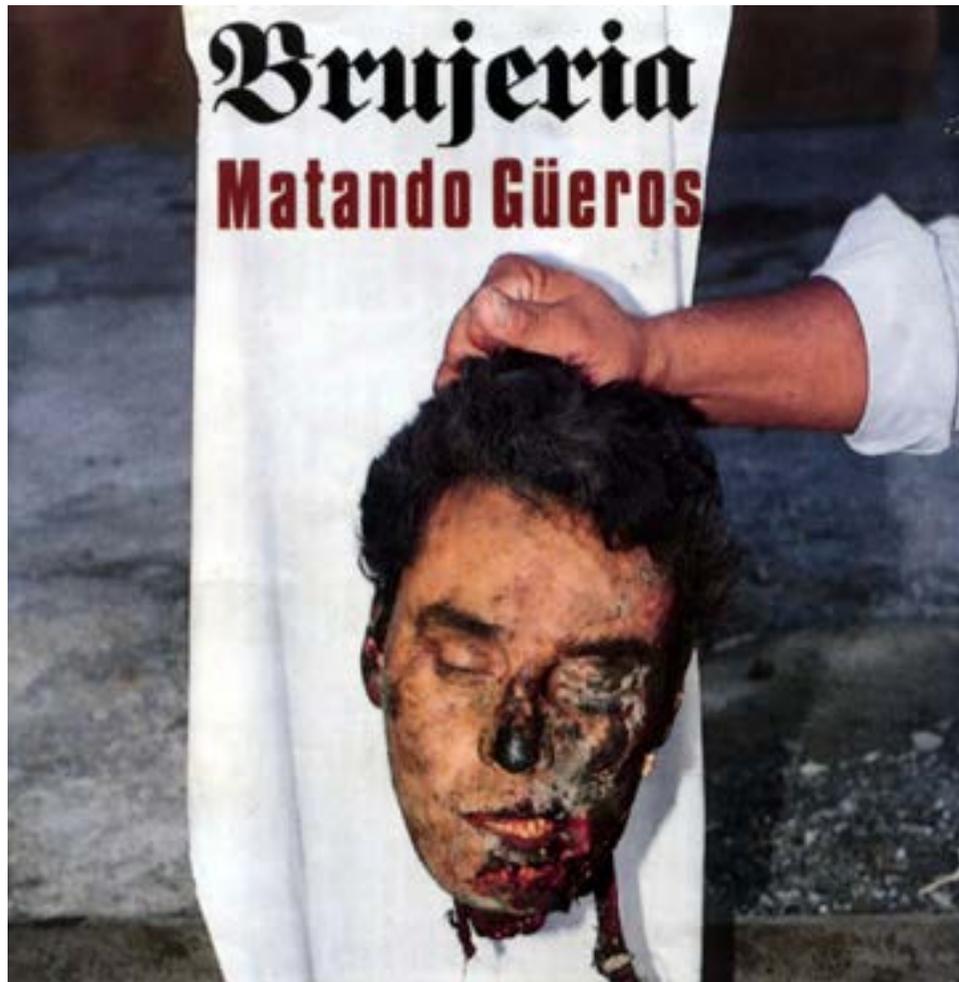
En cuanto a las tipografías utilizadas en la composición vemos que figuran cuatro tipografías: el logotipo de la banda, el título del disco, los nombres de los temas, y los textos legales.

Para el logotipo de la banda utilizaron una tipografía display customizada para la composición, cuyas letras son de palo seco y los trazos son rectos sin modulaciones. Podemos ver que muchas de las letras fueron creadas en base a triángulos rectángulos, isósceles, acutángulos y escalenos, todos regulares o invertidos; esto da como resultado terminaciones en punta y letras con estructuras triangulares que connotan fuerza y estabilidad. Este logotipo fue customizado para este arte de tapa, agregándole llamas y una perspectiva negativa, que le da un efecto de relieve, fuerte impacto, y mayor fusión con la composición.



ANÁLISIS: DEATH METAL - PIEZA 5:

Brujería (1993): Matando Güeros



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Fotorrealista																																						
Elementos visuales	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Forma:</i></td> <td>cabeza humana.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Medida:</i></td> <td>primer plano.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Color:</i></td> <td>negro, gris, rojo, colores de la gama de los tierra.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Textura:</i></td> <td>áspera.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Forma:</i></td> <td>mano y antebrazo.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Medida:</i></td> <td>primer plano.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Color:</i></td> <td>blanco, gris, marrón, colores de la gama de los tierra.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Textura:</i></td> <td>suave, rugosa.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Forma:</i></td> <td>pañó blanco.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Medida:</i></td> <td>plano general.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Color:</i></td> <td>blanco, gris.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Textura:</i></td> <td>suave.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Forma:</i></td> <td>fondo.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Medida:</i></td> <td>plano general.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Color:</i></td> <td>gris claro, gris oscuro, negro.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Textura:</i></td> <td>lisa, suave.</td> </tr> </table>	<i>Forma:</i>	cabeza humana.	<i>Medida:</i>	primer plano.	<i>Color:</i>	negro, gris, rojo, colores de la gama de los tierra.	<i>Textura:</i>	áspera.	<hr/>		<i>Forma:</i>	mano y antebrazo.	<i>Medida:</i>	primer plano.	<i>Color:</i>	blanco, gris, marrón, colores de la gama de los tierra.	<i>Textura:</i>	suave, rugosa.	<hr/>		<i>Forma:</i>	pañó blanco.	<i>Medida:</i>	plano general.	<i>Color:</i>	blanco, gris.	<i>Textura:</i>	suave.	<hr/>		<i>Forma:</i>	fondo.	<i>Medida:</i>	plano general.	<i>Color:</i>	gris claro, gris oscuro, negro.	<i>Textura:</i>	lisa, suave.
<i>Forma:</i>	cabeza humana.																																						
<i>Medida:</i>	primer plano.																																						
<i>Color:</i>	negro, gris, rojo, colores de la gama de los tierra.																																						
<i>Textura:</i>	áspera.																																						
<hr/>																																							
<i>Forma:</i>	mano y antebrazo.																																						
<i>Medida:</i>	primer plano.																																						
<i>Color:</i>	blanco, gris, marrón, colores de la gama de los tierra.																																						
<i>Textura:</i>	suave, rugosa.																																						
<hr/>																																							
<i>Forma:</i>	pañó blanco.																																						
<i>Medida:</i>	plano general.																																						
<i>Color:</i>	blanco, gris.																																						
<i>Textura:</i>	suave.																																						
<hr/>																																							
<i>Forma:</i>	fondo.																																						
<i>Medida:</i>	plano general.																																						
<i>Color:</i>	gris claro, gris oscuro, negro.																																						
<i>Textura:</i>	lisa, suave.																																						
Elementos de relación	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Cabeza humana:</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Dirección:</i></td> <td>estático.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Posición:</i></td> <td>ubicado en el centro respecto al marco de referencia, desplazado hacia abajo.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Espacio:</i></td> <td>ocupa un 35% del espacio total.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Gravedad:</i></td> <td>Estable, pesado.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Mano y antebrazo:</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Dirección:</i></td> <td>estático.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Posición:</i></td> <td>ubicado en el cuarto superior derecho según el marco de referencia.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Espacio:</i></td> <td>ocupa un 20% del espacio total.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Gravedad:</i></td> <td>estable, pesado.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><hr/></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Paño blanco:</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Dirección:</i></td> <td>hacia abajo.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Posición:</i></td> <td>ubicado en el centro respecto al marco de referencia.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Espacio:</i></td> <td>ocupa 50% del espacio total.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"><i>Gravedad:</i></td> <td>inestable, liviano.</td> </tr> </table>	Cabeza humana:		<i>Dirección:</i>	estático.	<i>Posición:</i>	ubicado en el centro respecto al marco de referencia, desplazado hacia abajo.	<i>Espacio:</i>	ocupa un 35% del espacio total.	<i>Gravedad:</i>	Estable, pesado.	<hr/>		Mano y antebrazo:		<i>Dirección:</i>	estático.	<i>Posición:</i>	ubicado en el cuarto superior derecho según el marco de referencia.	<i>Espacio:</i>	ocupa un 20% del espacio total.	<i>Gravedad:</i>	estable, pesado.	<hr/>		Paño blanco:		<i>Dirección:</i>	hacia abajo.	<i>Posición:</i>	ubicado en el centro respecto al marco de referencia.	<i>Espacio:</i>	ocupa 50% del espacio total.	<i>Gravedad:</i>	inestable, liviano.				
Cabeza humana:																																							
<i>Dirección:</i>	estático.																																						
<i>Posición:</i>	ubicado en el centro respecto al marco de referencia, desplazado hacia abajo.																																						
<i>Espacio:</i>	ocupa un 35% del espacio total.																																						
<i>Gravedad:</i>	Estable, pesado.																																						
<hr/>																																							
Mano y antebrazo:																																							
<i>Dirección:</i>	estático.																																						
<i>Posición:</i>	ubicado en el cuarto superior derecho según el marco de referencia.																																						
<i>Espacio:</i>	ocupa un 20% del espacio total.																																						
<i>Gravedad:</i>	estable, pesado.																																						
<hr/>																																							
Paño blanco:																																							
<i>Dirección:</i>	hacia abajo.																																						
<i>Posición:</i>	ubicado en el centro respecto al marco de referencia.																																						
<i>Espacio:</i>	ocupa 50% del espacio total.																																						
<i>Gravedad:</i>	inestable, liviano.																																						

Elementos de relación	Fondo: Dirección: estático. Posición: ubicado de fondo en toda la composición. Espacio: ocupa 50% del espacio total. Gravedad: Estable, pesado.
Elementos prácticos	Representación realista.
Formas	Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición.
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Denotativo - icónico.
Expresividad cromática	Realista - naturalista.
Tipografía	“Brujería”: rotulada, gótica. “Matando güeros”: palo seco, grotesca, caja alta, cuerpo condensado, bold..

-75-

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD Matando güeros de la banda Brujería.
Nivel connotativo	Muerte, narcotráfico, tortura, advertencia, xenofobia, magia negra.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la muerte, la violencia, la tortura, el terror, narcotráfico, ajustes de cuenta, xenofobia.
Retórica	Metáfora: en el mensaje de advertencia narco. Figura acentuativa: la cabeza.

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Fotorrealista	
Elementos visuales	<p>Forma: bultos de la derecha. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, gris, verde oscuro, colores de la gama de los tierra. Textura: rugosa.</p>	
	<p>Forma: bultos de la izquierda.. Medida: plano general. Color: blanco, gris, marrón, colores de la gama de los tierra. Textura: suave, áspero.</p>	
	<p>Forma: recuadro superior. Medida: plano general. Color: negro, verde azulado oscuro. Textura: suave.</p>	
	<p>Forma: fondo. Medida: primer plano. Color: gris claro, gris oscuro, negro. Textura: suave.</p>	
Elementos de relación	<p>Bultos de la derecha Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 40% del espacio total. Gravedad: posición estable, pesado.</p>	
	<p>Bultos de la izquierda: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto inferior izquierdo según el marco de referencia. Espacio: ocupa 35% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p>	
	<p>Recuadro superior Dirección: ligera inclinación hacia la derecha. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa 30% del espacio total. Gravedad: inestable, liviano.</p>	

Elementos de relación	<p>Fondo</p> <p>Dirección: estático.</p> <p>Posición: ubicado de fondo en toda la composición.</p> <p>Espacio: ocupa 60% del espacio total.</p> <p>Gravedad: pesado, estable.</p>
Elementos prácticos	Representación realista.
Formas	<p>Formas de la imagen: irregulares, geométricas, rectilíneas.</p> <p>Interacción: distanciamiento, toque, superposición.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado en ella.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Denotativo - icónico.
Expresividad cromática	Realista - naturalista.
Tipografía	<p>Listado de temas: palo seco, grotesca; mayúsculas, caja y cuerpo normal.</p> <p>Textos legales: palo seco, grotesca, caja baja, cuerpo normal.</p>

-77-

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>Matando güeros</i> de la banda Brujería.
Nivel connotativo	Narcotráfico, xenofobia, ocultismo.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el narcotráfico, la violencia, magia negra, ajustes de cuenta, negocios oscuros.
Retórica	<p>Figuras repetitivas: en la secuencia de bultos.</p> <p>Figura acentuativa: los bultos.</p>

Brujería 1993, contexto del lanzamiento

Brujería es una banda de Death Metal estadounidense-mexicana formada en 1989. En realidad más que una banda tradicional, la formación de Brujería es lo que suele llamarse supergroup, un grupo formado por miembros de otras bandas destacadas, en este caso en el momento de su formación y del lanzamiento del disco *Matando Güeros* la banda contaba con miembros de Fear Factory, Faith No More, de Napalm Death, Dead Kennedys, Carcass, Cradle of Filth, entre otras.

Fue polémica la portada de *Matando Güeros*. Se podía ver una cabeza separada de un cuerpo y a medio quemar, también una mano sosteniéndola por el cabello. Con el tiempo se supo que la foto fue extraída de un diario amarillista de una zona del norte de México asediada por el narcotráfico, a su vez por el estado del rostro de la cabeza no está clara la identidad del sujeto, por lo cual la banda nunca tuvo problemas legales con familiares de la víctima.

ANÁLISIS

Iniciando el análisis a partir de la portada, nos encontramos con una rápida lectura vertical (desde la parte superior a la inferior) que nos lleva directo a la figura central de la composición. Se trata de una cabeza humana decapitada con golpes y quemaduras en su rostro, la cual está siendo sujeta desde su cabello por una mano que, a partir de su apariencia y anatomía, podemos establecer que se trata de un hombre.

Como se mencionó anteriormente, la foto fue extraída de un diario amarillista del norte de México donde existe una realidad de crimen y narcotráfico, por lo tanto podemos alegar que se trata de una foto montada y preparada por los autores de ese crimen. En ese sector mexicano que comparte frontera con EE.UU. son habituales las disputas territoriales entre los cárteles del narcotráfico que utilizan el terror psicológico a modo de mensajes de advertencia a todos aquellos que quieran interferir en sus negocios. Podemos argumentar que la fotografía proviene de ese contexto tanto por el

Posteriormente, la imagen de esta cabeza se convertiría en un emblema de la banda, convirtiéndola en su emblema y mascota conocida como *Coco Loco*. Gracias a este disco y a los rumores que generó, Brujería se hizo más popular.

El disco fue censurado y prohibido en decenas de países, lo cual lo convirtió en un disco codiciado. Para lograr ventas en países como EE.UU. la banda tapó la imagen con una placa negra que sería retirada después de su compra, lo cual generó aún más ventas. Debido a su prohibición en tantos países la discográfica decidió sacar una versión del disco a modo de parodia donde las imágenes y los nombres de las canciones estaban cubiertas por cintas negras. Gracias a la alusión al narcotráfico, xenofobia hacia EE. UU., y más material explícito, sumado a que en 1994 publicaron *“El Patrón”*, un disco tributo a Pablo Escobar, uno de los mayores traficantes de cocaína del mundo fallecido en 1993, la DEA los tuvo entre sus hombres más investigados.

origen de la misma como por la foto utilizada en la contratapa que analizaremos más adelante.

En este caso, la fotografía utilizada por el diseñador del arte de tapa fue compuesta por los criminales con la intención que genere un impacto en sus espectadores. El rostro connota todo el sufrimiento que puede padecer el que interfiera el camino de esos narcos, a su vez este mensaje se ve potenciado ya que utilizaron un paño blanco para que contraste el rostro y realce todos los detalles mortuorios. Durante miles de años las sociedades de guerra utilizaron el recurso de exhibir las cabezas decapitadas de los caídos en un enfrentamiento para desmoralizar y advertir al enemigo.

Otro elemento que hace presencia en la composición es la tela blanca, presente en el paño de fondo y en la camisa del criminal. Como se explicó anteriormente, el paño fue utilizado como recurso retórico para acentuar el mensaje de la cabeza, éste a su vez connota la paz y silencio de la bandera de la derrota. El paño, el bra-

zo y la camisa del criminal están limpios y no presentan manchas de ningún tipo en contraste con el estado del rostro de la víctima. Estos elementos y evidenciado que la camisa está arremangada para no ensuciarse, podemos alegar que esta asepsia es parte del mensaje: sin ningún tipo de esfuerzo por parte de los victimarios el subversivo será brutalmente castigado, por el contrario los otros saldrán del enfrentamiento sin siquiera una mancha.

Tenemos dos textos presentes en la portada, el nombre de la banda y el título del álbum. El primero dice Brujería en una letra gótica perteneciente al subgrupo llamado fraktur, reconocible por sus terminales superior-izquierdas e inferiores quebradas. El título del álbum está escrito en una tipografía de lectura rápida y clara de palo seco sin modulación, caja alta, peso tipo negra, variable de eje redonda, cuerpo rectangular condensado, y las letras tienen un interletrado visible. Los colores utilizados para las tipografías fueron negro para la primera y rojo oscuro para la segunda, estos dos colores son los que más contrastan en combinación con un fondo blanco, por lo que da fuerza de impacto a los textos de manera complementaria a la imagen central. El negro en las letras góticas connota una escritura clásica en tinta negra; tradicionalmente el negro se relaciona con la oscuridad, desespero, dolor, formalidad y solemnidad. También simboliza el mal, la vejez y el silencio, incluso los artistas cristianos lo utilizaban para indicar el luto, así como la maldad de Satanás y la feroz lucha contra ella. Las principales connotaciones del rojo oscuro usado se asocian a la sangre y, por lo tanto a la vida o la muerte; también se lo relaciona con el fuego y, como consecuencia de esto, con el peligro.

Del otro lado del arte de tapa, en la contratapa, nos encontramos con la fotografía de bultos compactos y precintados contra una pared, en la cual está colgado un cartel o pancarta que fue aprovechado por el diseñador para posicionar el nombre de las canciones. La fotografía de estos bultos se encuentran en un contexto signico que nos permite alegar que se tratan de sustancias narcóticas al por mayor. Otras razones para suponer que se trata de este tipo de sustancias es que esta fotografía es similar a las que publican en los medios de comunicación cuando la policía expone los resultados de un allanamiento a narcos; la imagen coincide con los títulos de las canciones Pura de venta, Leyes narcos y Narcos

satánicos; por último, la foto de la contraportada termina significar la de la portada por las connotaciones antes mencionadas.

El título del disco es Matando Güeros, la segunda palabra es un término que utilizan los mexicanos para referirse a los estadounidenses. Aquí es donde podemos agregar connotaciones antisemitas al arte de tapa, a nivel visual la cabeza puede pertenecer tanto a un norteamericano como a un mexicano, pero la palabra güeros nos hace pensar que se trata del primer caso. La palabra 'matando' puede referirse tanto a asesinatos explícitos como el que muestra la portada, como a la muerte ocasionada por la droga, ya que la banda hace hincapié en el narcotráfico de producción en México y consumo en EE.UU.

ANÁLISIS: Death METAL - PIEZA 6:

Cannibal Corpse (1991): Butchered at Birth



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p><i>Forma:</i> figura semihumana con cuchillo. <i>Medida:</i> plano tres cuartos. <i>Color:</i> blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro, colores de la gama de los tierra. <i>Textura:</i> áspera.</p>
	<p><i>Forma:</i> figura semihumana de la izquierda. <i>Medida:</i> plano tres cuartos. <i>Color:</i> blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro, colores de la gama de los tierra. <i>Textura:</i> áspera.</p>
	<p><i>Forma:</i> cadáver central. <i>Medida:</i> plano general. <i>Color:</i> blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro. <i>Textura:</i> orgánica, suave.</p>
	<p><i>Forma:</i> figuras de bebés. <i>Medida:</i> plano general. <i>Color:</i> blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro, rojo claro. <i>Textura:</i> lisa, suave.</p>
	<p><i>Forma:</i> paño sobre mesa. <i>Medida:</i> plano general. Las formas forman parte del entorno. <i>Color:</i> blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro. <i>Textura:</i> suave.</p>
	<p><i>Forma:</i> fondo. <i>Medida:</i> plano general. <i>Color:</i> negro. <i>Textura:</i> lista.</p>
	Elementos de relación

Elementos de relación	<p>Figura semihumana de la izquierda <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en el centro de la mitad izquierda respecto al marco de referencia <i>Espacio:</i> ocupa 35% del espacio total. <i>Gravedad:</i> Estable.</p> <hr/> <p>Cadáver central: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en el centro de la mitad inferior respecto al marco de referencia. <i>Espacio:</i> 15% partes del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, liviano.</p> <hr/> <p>Figuras de bebés: <i>Dirección:</i> caída vertical por gravedad. <i>Posición:</i> ubicado en la mitad superior de la composición tocando el marco de referencia. <i>Espacio:</i> ocupa 40% del espacio total. <i>Gravedad:</i> pesado, inestable.</p> <hr/> <p>Paño sobre mesa: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> en la mitad inferior de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa 40% del espacio total. <i>Gravedad:</i> inestable, pesadez.</p> <hr/> <p>Fondo: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte superior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal. <i>Espacio:</i> ocupa 60% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, liviano.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p><i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Semiformal

Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasmático - imaginario.
Tipografía	<p>“Cannibal Corpse”: display.</p> <p>“Butchered at birth”: display.</p> <p>“Parental”: palo seco, grotesca, caja baja, cuerpo expandido, bold.</p> <p>“Advisory”: romana, mecana, caja alta, cuerpo condensado, normal.</p> <p>“Explicit lyrics”: palo seco, grotesca, caja baja, cuerpo condensado, normal.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>Butchered at birth</i> de la banda Cannibal Corpse.
Nivel connotativo	Tortura, ocultismo, canibalismo, violencia infantil y de género, oscuridad, terror, sacrificio, ritual.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

-83-

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el canibalismo, la violencia de género e infantil, la tortura, el terror, la existencia de criaturas semihumanas.
Retórica	<p>Figuras repetitivas: los bebés colgando.</p> <p>Figura acentuativa: los bebés, las caras de las figuras semihumanas, el cuerpo de la mujer.</p> <p>Hipérbole: la sangre.</p>

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: figura semihumana con cuchillo. Medida: plano tres cuartos. Color: blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro, colores de la gama de los tierra. Textura: áspera.</p>
	<p>Forma: figuras de bebés. Medida: plano general. Color: blanco, gris, marrón, rojo, celeste claro, rojo claro. Textura: lisa, suave.</p>
	<p>Forma: fondo. Medida: plano general. Color: negro. Textura: lisa.</p>
Elementos de relación	<p>Figura semihumana con cuchillo Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro de la mitad derecha respecto al marco de referencia Espacio: ocupa un 35% del espacio total. Gravedad: Estable.</p>
	<p>Figuras de bebés: Dirección: caída vertical por gravedad. Posición: ubicado en la mitad superior de la composición tocando el marco de referencia. Espacio: ocupa 40% del espacio total. Gravedad: pesado, inestable.</p>
	<p>Fondo: Dirección: estático. Posición: hace presencia en la parte superior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal. Espacio: ocupa 60% del espacio total. Gravedad: estable, liviano.</p>

Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	Lista de temas; “Produced by Scott Burns”; código de producto (abajo a la derecha, sobre el código de barra); 1991 Metal Blade Records INC.: Romanas, de transición, caja alta, cuerpo condensado, normal. Textos legales: Romanas, de transición, caja baja, cuerpo normal.

Nivel Semántico

-85-

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>Butchered at Birth</i> de la banda Cannibal Corpse.
Nivel connotativo	Tortura, ocultismo, canibalismo, violencia infantil y de género, oscuridad, terror, sacrificio, ritual.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la oscuridad, el canibalismo, la violencia infantil, la tortura, el terror, la existencia de criaturas semihumanas.
Retórica	Figuras repetitivas: los bebés colgando. Figura acentuativa: los bebés, las caras de las figuras semihumanas, el cuerpo de la mujer. Hipérbole: la sangre.

Cannibal Corpse, 1991, contexto del lanzamiento

Desde el nombre del álbum, el título de las canciones y el arte de tapa, *Butchered at Birth* (que traducido al castellano significa Descuartizado al Nacer) está claro que el objetivo de la banda estadounidense de Death Metal, Cannibal Corpse, es la controversia. Salió a la venta el 1 de julio de 1991, después de un proceso de grabación de seis meses. Como ya había pasado con su anterior disco *Eaten Back to Life*, el impactante diseño de portada hizo que el disco estuviera prohibido en varios países, en Alemania

no pudo comercializarse el disco hasta que levantaron la restricción a mediados del 2006. Anticipándose a la censura, y postergando la misma, la discográfica decidió que las primeras ediciones del álbum se distribuyeran envueltas en papel blanco de carnicero con el título del disco escrito en con tinta roja.

Esta banda desde sus comienzos hasta el día de la fecha marcó una estética del subgénero y es considerada uno de los máximos exponentes del Death Metal.

Cuerpos Caníbales

El primer disco oficial de esta banda fue *Eaten back to life*, lanzado en 1990 en cuya portada figura la ilustración de un cadáver saliendo de una tumba y comiéndose a si mismo. Debido a la rápida controversia y censura de algunos sectores y la aprobación de un público numeroso, utilizaron a modo de mascota el uso de estos cadáveres caníbales para todas las portadas de sus discos.

ANÁLISIS

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que contiene en su portada una ilustración del artista visual Vince Locke, creada con la técnica de lápices y acuarelas. De este dibujo se extrajeron elementos que luego fueron utilizados para la contraportada.

La composición tiene una dirección de lectura de tipo “Z” y si bien tiene una estructura que se encuentra inactiva, existe un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula de cinco columnas y seis filas (ver img. 1). En esta grilla que trazamos podemos observar que en las dos filas superiores se ubican el logotipo de la banda y figuras de infantes; debajo de estas en ambas filas centrales hay un silencio de elementos pero se les superponen las dos figuras semihumanas en las columnas dos y cuatro; y por último en la parte inferior tenemos dos filas que contienen la figura femenina sobre un catre o camilla.



El título del disco se traduce en ‘Carneado al nacer’ y en la composición de la portada podemos observar a dos figuras semihumanas con delantales manchados, uno está clavándole un cuchillo a una figura femenina cercenada que yace sobre una manta en lo que parece ser una camilla o catre, y el otro está sosteniendo un bebé. Detrás de estos podemos ver colgados numerosas figuras

de infantes. En la esquina superior izquierda tenemos el nombre de la banda, centrado en la parte inferior está el título del álbum y en la esquina inferior derecha un aviso parental.

En el tercio inferior de la composición, nos encontramos con un cuerpo del cual podemos establecer que se trata de la figura de

una mujer, esto se puede explicar basándose en la fisonomía de su rostro y cabellera larga, y por la composición en sí misma que connota que el bebé que sostiene uno de los caníbales pertenece a ella, ya que el cordón umbilical los une. De su cuerpo, sólo se mantiene intacto su cuello, cabeza, y parte del antebrazo izquierdo, el resto se encuentra ausente de piel y carne. Esto connota que ha sido lacerada y carneada por los dos sujetos activos en la pieza. El tono de su piel es de base blanca, pero sus sombras e iluminaciones han sido pintadas al agua con colores violáceos y azules, connotando la falta de circulación sanguínea de los muertos y frío evidenciado por las heladeras de las morgues. El autor de la ilustración al haber utilizado pocos colores, acuarelas y escasos sombreados y texturados a lápiz, se logra un efecto de fusión de trazados que no nos permite definir claramente donde empieza y termina la piel o los huesos, esto le da un efecto de uniformidad al cuerpo.

La mujer yace sobre una superficie rectangular angosta que está cubierta por lo que podemos deducir que es un paño blanco, gracias al trabajo de sombreado que connota la textura de los pliegues de una tela. En el contexto de la composición, la forma de la superficie que cubre el paño nos connota en una primera instancia las mesas de autopsia o una camilla de hospital, pero teniendo en cuenta el quiebre pronunciado de la caída de la tela y teniendo presente el nombre de la banda, podemos alegar que se trata de un mantel sobre una mesa, connotando un banquete caníbal. Sobre



esta mesa, vemos un cuchillo que por su forma y cachas de color madera podemos establecer que se trata de un cuchillo de cocina ensangrentado, éste al no estar en uso en vez de estar en reposo sobre la mesa está clavado hasta un tercio de la hoja, connotando fuerza y locura por parte del caníbal. Cayéndose por un lado tenemos

una forma alargada, que por su forma trenzada podemos decir que se trata del intestino grueso. Estos elementos, más las manchas de sangre y otras figuras indefinidas que yacen sobre la mesa, son utilizados por el artista como recursos retóricos para potenciar el impacto del mensaje de imagen. Desde este punto vista, objetivamente podemos alegar que el color blanco utilizado en el paño y delantales, junto al plano negro de fondo, tienen la función de contrastar y realzar todas las otras figuras y colores de la composición.

Centrados en la columna dos y cuatro de la grilla que trazamos, tenemos las figuras semihumanas, las cuales gracias al nombre de la banda y al arte de tapa del anterior disco (ver img. 2) podemos describirlos como muertos vivientes caníbales. Ambos poseen características similares: sus rostros carecen de labios, parpados y nariz, ya que estos son las primeras partes del cuerpo que se pierden durante la descomposición; sus facciones son andróge-

nas por lo cual no puede distinguirse su sexo, pero por la cabellera canosa de uno y la calvicie de ambos podemos indagar que se tratan de cuerpos ancianos; tienen una gama cromática en su piel que connota mortuoriedad como la figura femenina, pero en este caso poseen además colores verdosos, que junto a su fisonomía esquelética nos connota una putrefacción avanzada. En cuanto a su indumentaria, estas fueron seleccionadas por el ilustrador con el fin de ligar el concepto del nombre del disco con la imagen, por un lado tenemos la palabra 'butchered' que significa carnear, y viene

del sujeto 'butcher' que es carnicero en español, así que objetivamente podemos establecer que se trata de delantales de carnicero.

El pie visual más evidente en cuanto a ligar el título discográfico con una imagen, se puede observar en la figura del cuerpo caníbal de la izquierda, el cual sostiene en sus manos un infante cuyo cordón umbilical aún está conectado con su madre. El sujeto tiene sus manos y antebrazos ensangrentados, lo cual connota que ha usado sus manos para extraer el niño.

Del lado derecho, tenemos el otro cuerpo caníbal que está clavándole con ambas manos un cuchillo de cocina en el corazón de la mujer. El hecho de usar las dos manos connota fuerza y ensañamiento contra su víctima.

En la escena representada podemos ver que uno de los conceptos subyacentes que fue utilizado al momento de la composición fue la noción de ritual. Existen varios elementos que nos dan pie para alegar que no se trata solo de la alimentación de estos cuerpos: ambos sujetos establecen contacto visual con sus víctimas mientras interactúan con ellas, que comunican cierta pasión en sus actos como en la apuñalada final en el corazón de la mujer; vemos una preparación del entorno para el ritual, donde hay un soporte, indumentaria y utensilios que aparentemente fueron seleccionados premeditadamente para el hecho; y por último vemos en los infantes posiciones y figuras que connotan la crucifixión, tortura y momificación.

En la parte superior de la composición vemos un grupo de diecisiete bebés colgados desde el techo con cuerdas y ganchos de res. Cada uno de ellos presenta diferentes posturas y laceraciones. Por esto y observando las connotaciones religiosas (por ejemplo la crucifixión y crucifixión invertida) en sus posiciones, establecemos que el autor de la obra realizó un repertorio amplio de figuras con las cuales se busca tratar temas tabúes y generar la mayor trasgresión posible en una pieza. Los bebés no están colgados en la mis-

ma posición, todos presentan diferentes daños y vemos diferentes niveles de ensañamiento para colgarlos, esto nos lleva otra vez a la noción de ritual y queda sin efecto la simple idea de carnicería.

En todo el arte de tapa vemos que de fondo se ha utilizado un plano negro, el cual ayuda a contrastar aún más el color rojo de la sangre y los colores claros con los que están pintadas las figuras, a su vez connota oscuridad, noche, maldad y ocultismo.

Para la composición la contraportada vemos que el diseñador utilizó elementos extraídos de la portada sobre el mismo fondo negro, esto se debe a que este tipo de bandas suelen cargar de imágenes impactantes todo el arte de tapa de un disco pero disponen de tiempos y presupuestos acotados en sus primeros lanzamientos. No obstante vemos que usó los elementos suficientes para mantener el concepto del disco: las imágenes los tres bebés que más connotaciones negativas mortuorias, y el único personaje al que podemos verle los ojos, el caníbal del cuchillo. Al aislar estas imágenes del resto de los elementos de la portada podemos detectar que las formas lineales que mantienen sujetos los bebés no tienen texturas tramadas, ni modulaciones pronunciadas, y sus terminaciones son lisas y redondeadas. Basándonos en los conceptos tratados por la banda y el artista visual, sumado a la lógica de saturación de elementos grotescos al momento de componer una pieza, podemos alegar que estas figuras lineales no se tratan de sogas, sino más bien viseras de las víctimas.

En cuanto a las tipografías presentes en el arte de tapa podemos detectar las utilizadas para el logotipo, título del disco, el aviso parental, los nombres de los temas y los textos legales. Para el nombre de la banda vemos utilizaron una fuente de tipo display, que tiene reminiscencias de las tipografías utilizadas para las portadas de las películas de terror, las letras tienen diferentes modulaciones y tamaños, sus bordes son de color rojo con formas de gotas las cuales connotan sangre.

ANÁLISIS: BLACK METAL - PIEZA 7:

Mayhem (1995): Dawn of the black hearts



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Fotorealista
Elementos visuales	<p>Forma: figura humana. Medida: plano medio. Color: negro, blanco, rojo, verde, colores de la gama pastel y tierra. Textura: orgánica y suave (en los individuos), trama suave (en la indumentaria).</p> <hr/> <p>Forma: arma. Medida: plano general. Color: negro, gris, marrón, colores tierra. Textura: suave.</p> <hr/> <p>Forma: cuchillo. Medida: plano general. Color: negro, gris, rojo, gris claro. Textura: lisa.</p> <hr/> <p>Forma: telas. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: azul, gris, negro, blanco, colores de las gamas de los rojos y sepías. Textura: lisa, suave.</p> <hr/> <p>Forma: pared y suelo. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra, amarillo, naranja, marrón. Textura: orgánica, madera pulida.</p>
Elementos de relación	<p>Figura humana: Dirección: horizontal, estático. Posición: ubicado en la mitad derecha, y desplazado hacia abajo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 40% del espacio total. Gravedad: Estable, pesado.</p> <hr/> <p>Arma: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: pesado, estable.</p>

Elementos de relación	Cuchillo Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro de la mitad izquierda respecto al marco de referencia Espacio: ocupa 35% del espacio total. Gravedad: Estable.
	Telas: Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro de la mitad inferior respecto al marco de referencia. Espacio: 15% partes del espacio total. Gravedad: estable, liviano.
	Pared y suelo: Dirección: estático. Posición: ubicado en la mitad superior de la composición, y parte de la mitad inferior. Espacio: ocupa 40% del espacio total. Gravedad: estable, rigidez, pesadez.
Elementos prácticos	Representación realista.
Formas	Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración, sustracción.
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Informal
Aplicaciones del color	Denotativo - saturado.
Expresividad cromática	Realista - exaltado.
Tipografía	"Mayhem": display de rasgos góticos modernos. Trazos de terminales en punta que se interrelacionan entre letras. Contiene decoraciones con figuras como cruces y alas palmeadas. "The dawn of the black hearts": gótica.

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>The dawn of the black hearts</i> de la banda Mayhem.
Nivel connotativo	Suicidio, muerte, morbo, espontaneidad, violencia, depresión
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el suicidio, la muerte, el black metal puro, la depresión, la oscuridad.
Retórica	Metáfora: se basa en el título del disco que le da significación a la imagen (El amanecer de los corazones negros) al mostrar como el Black interpreta la muerte como si fuera el paso a un mundo nuevo. (Se profundizará en el análisis)

-92-

ANÁLISIS: DEATH METAL - PIEZA 7:
Mayhem (1995): Dawn of the black hearts - CONTRAPORTADA

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: : figuras humanas de fondo. Medida: : plano americano. Color: : negro, blanco. Textura: : orgánica y suave (en los individuos), trama suave (en la indumentaria).</p>
Elementos de relación	<p>Figura humana: : Dirección: : estáticas, inclinación sugerida hacia la derecha. Posición: : ubicado el centro del marco de referencia. Espacio: : ocupa un 80% del espacio total. Gravedad: : inestable, pesado.</p>

Elementos prácticos	Representación realista.
Formas	<i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Inactiva.
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantástico - imaginario.
Tipografía	Lista de canciones y texto sobre la foto: gótica. Textos legales: gótica. "Mayhem": display de rasgos góticos modernos. Trazos de terminales en punta que se interrelacionan entre letras. Contiene decoraciones con figuras como cruces y alas palmeadas.

-93-

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>The dawn of the black hearts</i> de la banda Mayhem.
Nivel connotativo	La maldad, la impronta y el miedo proyectado por parte de los integrantes de la banda.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	La oscuridad, el ocultismo y el satanismo.
Retórica	Muestra a los integrantes de la banda bajo un halo de estímulos negativos para comunicar el concepto de oscuridad y ocultismo propios de la banda

Mayhem, 1995, contexto del lanzamiento

En Noruega, a mediados de los años ochenta e inspirada en la primera oleada de Black Metal británico, un numeroso grupo de jóvenes que compartían ideales deciden unirse y organizarse como secta bajo el nombre de Inner Circle.

Los integrantes de este culto fueron las primeras y principales bandas de Black Metal noruego, varios de sus seguidores que formaban su público, y otras personas que formaban parte del movimiento musical underground de esa época. Algunas de estas bandas fueron Mayhem, Burzum, Immortal, Emperor, Enslaved y Darkthrone, de las cuales la mayoría siguen tocando hasta el día de hoy.

La ideología compartida por esta secta era el anticristianismo y el odinismo (luego algunas partes del grupo fueron relacionadas con el Satanismo). Dentro de sus objetivos estaban la erradicación del cristianismo de la cultura nórdica, religión que la secta describía como ajena e inferior a las creencias nórdicas que tenían sus ancestros vikingos, los cuales explicaban el mundo a través de fenómenos astronómicos y naturales; el Inner Circle buscaba revivir esta antigua cultura no sólo formando bandas musicales que promovieran sus ideas, sino también con acciones ilegales de fuerza en contra de iglesias, cementerios y otras personas. Entre 1992 y 1998, cincuenta y dos iglesias fueron quemadas, cientos de cementerios fueron pintados, quince mil

tumbas fueron profanadas, y varios sacerdotes fueron perseguidos por este culto.

Estas acciones pusieron a las bandas en las primeras planas de los periódicos noruegos durante varios años, dándoles notoriedad y fama a los artistas que eran relacionados con los siniestros. Esto llevó a varios de los músicos del Black Metal a una búsqueda ambiciosa por ser el 'guerrero' más extremo del género, hecho que fue evidenciado en que cada vez se cometían más crímenes violentos, la estética de los artistas y las puestas en escena cada vez tenían más contenido grotesco y explícito, los sonidos de los discos eran aún más rápidos y siniestros, y las portadas de los discos llegaron a un nivel de trasgresión que jamás se había visto.

Dentro de las portadas discográficas más reconocidas de esa época se encuentran fotografías de iglesias quemadas por los músicos de las bandas, pinturas de contenido folclórico, ilustraciones y fotomontajes que apelan explícitamente al anticristianismo; pero la portada más reconocida hasta el día de hoy del Black Metal es el disco grabado en vivo de Mayhem, titulado *The dawn of the black hearts* lanzado en 1991, recordada en el ambiente de la música más por la fotografía utilizada en su arte de tapa que por su contenido musical.

La caída de los corazones negros

Fundada en el 1984 en Oslo, Noruega, Mayhem es considerada la banda que inició y formó la nueva oleada de Black Metal nórdico.

Desde sus comienzos esta banda estuvo relacionada a numerosos hechos polémicos e ilegales, lo cual les dio un lugar importante en los medios durante más de una década; además de estar implicados en los crímenes perpetuados por la agrupación Inner Circle, los integrantes de la banda estuvieron involucrados en otros hechos mediáticos, como el asesinato en 1993 del guitarrista Øystein Aarseth (también llamado Euronymous) en manos del bajista Varg Vikernes, ambos miembros de Mayhem.

El hecho que más llamó la atención de los medios y que puso

a la banda en un nivel de contenido explícito difícil de superar para las otras bandas del Black Metal, fue la portada del disco lanzado en 1995 *The dawn of the black hearts*, para la cual utilizaron una fotografía del cadáver de Per Yngve Ohlin, ex cantante de Mayhem.

Ohlin, más bien conocido como 'Dead', es considerado uno de los cantantes más oscuro y siniestro del Metal. Sus compañeros lo recuerdan como una persona sumamente depresiva e inestable, que tenía un fetiche con la muerte. Numerosas historias circulan en torno a Dead, varios de sus allegados han afirmado en entrevistas que varios días antes de tocar en vivo el cantante enterraba su ropa junto a una bolsa que contenía un cuervo muerto, llegado el

día del recital él desenterraba y utilizaba estas indumentarias, a su vez en la puesta en escena inhalaba de la bolsa que contenía el ave mientras tocaban, acciones que el cantante justificaba en su afán de sentir la muerte.

En 1991 sus compañeros de banda lo encontraron tendido en el suelo de la sala de ensayo con cortes en sus muñecas y cuello, un disparo de escopeta en su cabeza y una nota que decía “disculpen por la sangre”. Cuando el resto de los integrantes llegaron a la sala y se encontraron con el hecho, decidieron ir a comprar una cámara Kodak descartable y fotografiar la escena. Entre las numerosas

historias de lo ocurrido ese día, la única confirmada por muchos músicos es que varios trozos del cráneo de Dead fueron recolectados por los miembros de la banda, los cuales fueron colocados en joyería y entregados a los principales músicos del Black Metal del mundo.

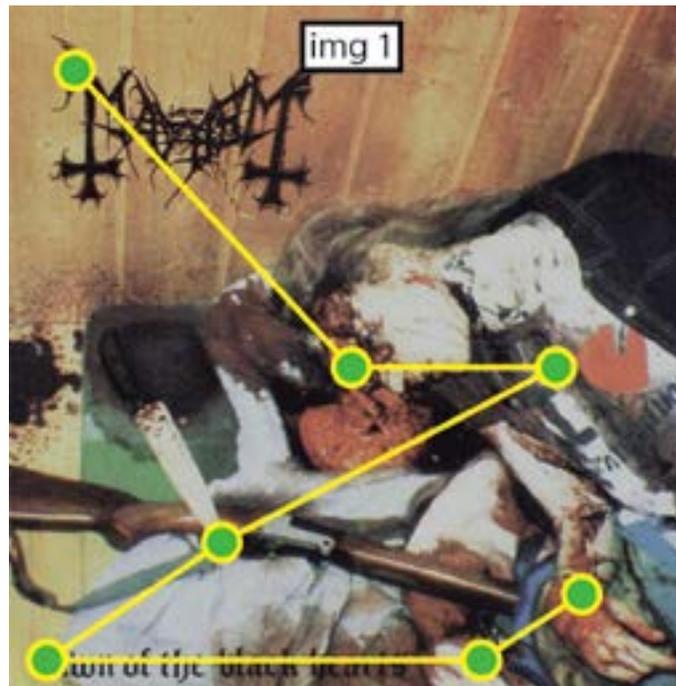
La fotografía salió a la luz en 1995 en la portada del disco, el cual contenía canciones en vivo, el primer demo de la banda y material adicional. Es considerado un disco de culto codiciado por los coleccionistas y reeditado numerosas veces por varios sellos discográficos independientes.

ANÁLISIS

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que no establece una relación de continuidad entre los hechos presentes en la portada con los de la contraportada. La fotografía de la tapa fue tomada por Øystein Aarseth (alias Eronymous) con una cámara de foto standard.

En cuanto a la portada, la composición tiene una dirección de lectura de tipo “Z” que guía el recorrido de nuestra vista partiendo desde el logotipo de la banda para luego detenerse en el centro de impacto visual y después seguir con la lectura de los textos de la remera y el título del disco, finalmente la vista descansa con un recorrido libre en la composición. (img. 1)

Si bien tiene una estructura que se encuentra inactiva ya que el diseño del arte de tapa se basa principalmente en una fotografía supuestamente espontánea, existe un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula que consta de un eje de coordenadas con sus respectivas diagonales a 45° cuyo punto de encuentro coincide con el centro

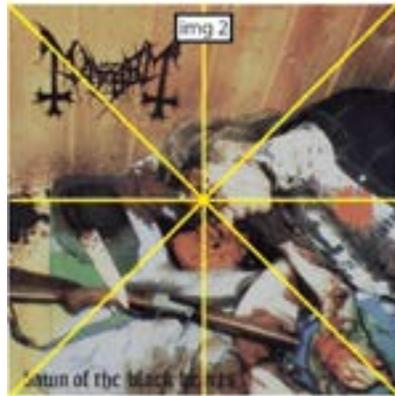


de impacto visual (img. 2). Esto nos revela el primer objetivo estructural de la composición, el cual es que las miradas se dirijan al centro de la pieza.

El título del disco se traduce en ‘Amanecer de los corazones negros’ y en la composición podemos observar en una primera lectura que yace en el suelo el cadáver del cantante de Black Metal y ex vocalista de Mayhem, Per Yngve Ohlin (alias Dead). Teniendo en cuenta que este disco es un tributo a este cantante, nosotros podemos ligar el título del álbum con la escena gracias al perfil de la personalidad de Dead, que formamos a partir de sus escritos y a la forma que tiene el Black Metal para interpretar la muerte. Esta relación título-imagen será tratada más adelante en este análisis.

La imagen utilizada para la composición connota las fotografías tomadas por detectives e investigadores en las escenas de crimen. En ella podemos observar en primera instancia parte del cadáver de Dead que yace de lado sobre unas telas en

el suelo. Podemos ver que le falta la parte superior de su cabeza y de esta se desprende cayendo al suelo un bulto de materia roja. Siendo imparcial respecto a los conocimientos previos sobre el caso, y teniendo en cuenta que al lado del cuerpo hay un arma larga y un cuchillo, podemos alegar que después de haber sufrido cortes en sus brazos y cuello se autoinfligió un disparo, cayendo muerto en el lugar y esparciendo materia encefálica debajo de él.



A nivel estructural, la fotografía tiene un encuadre de tipo plano medio respecto a la figura humana, en la cual se optó por destacar en el punto central de los ejes anteriormente mencionados la cabeza de Dead. Esto genera un centro de impacto visual dado por la forma, color, posición e imagen retratada: en cuanto a la forma podemos apreciar que se tratan de figuras circulares muy claras de color rojo (lo cual le da una pregnancia fuerte realzada por los colores colindantes) que se perciben exaltados por estar en la mitad de todos los recorridos posibles de la vista sobre la composición, además de tener en cuenta que en la imagen tomada figura la cabeza y sesos del ex-cantante de la banda.

La escena principal anteriormente mencionada, está rodeada de otros elementos que funcionan como recursos retóricos comunicacionales: la sangre, el arma, el cuchillo, y la remera que Dead llevaba puesta.

La sangre siempre ha sido utilizada por el Heavy Metal como recurso para representar la muerte, la violencia, los rituales y el gore, ya que es un medio de comunicación rápida y universal que está presente en todas las mentes humanas, representando desde hechos naturales de la vida misma, hasta otras connotaciones más profundas como las culturas y religiones. En este caso y a diferencia de la mayoría de las portadas del Metal, podemos apreciar una escena con sangre real que pertenecía al cantante de esa banda, lo que nos hace tomarnos la imagen de esta ya no sólo como un recurso alegórico. Es indiscutible que si no hubiera habido sangre

el mensaje no hubiera sido el mismo, he incluso hasta hubiera resultado confuso, ya que la sangre -como la tinta sobre un papel- traza líneas y libera manchas que marcan caminos que comunican lo que sucedió en ese hecho, por eso estos signos que evidencia la sangre resulta clave en las investigaciones criminales. En este caso, las manchas junto a las dos armas nos connotan que transcurrieron muchas acciones por un breve período de tiempo durante ese suicidio.

En la escena hay otros dos elementos de importancia que sin ellos la imagen sería mucho más confusa y no tan directa. Sin la escopeta sería difícil saber el motivo de la separación de parte de la cabeza, y gracias al cuchillo podemos justificar las laceraciones de brazos y cuello. Estos elementos, y principalmente la escopeta, son claves para la connotación de suicidio, y así no dejar dudas sobre la situación retratada. La proximidad de los elementos, mas el hecho de que el cuchillo esté sobre la escopeta y sin sangre en la hoja (solo gotas cerca del mango), teniendo en cuenta las posteriores investigaciones de las causas de la muerte -que había iniciado con cortes en el bosque- y la mentalidad de sus compañeros de banda, nos da lugar a alegar que los elementos pudieron ser montados o acomodados para una mejor toma fotográfica.

Otro elemento interesante que funciona como recurso retórico y que se encuentra más subyacente en la pieza es la remera que llevaba puesta Dead ese día. Esta remera tiene estampada una parodia del jeroglífico "I♥NY" creada por diseñador Milton Glaser, en la cual cambiaron el 'NY' por 'Transylvania' y al corazón le agregaron una estaca clavada (img. 3). Podemos apreciar que la tipografía utilizada para Transylvania es de tipo gótica, que junto a la estaca connotan el vampirismo, a la historia del Conde Drácula, a la magia negra y a la oscuridad, bajo una óptica de la broma. Esto acentúa la



idea de espontaneidad de la fotografía, al ver la clase de ropa doméstica que utilizaba Dead.

Los otros dos elementos significantes que figuran en la composición son los textos del logotipo y el título del disco. En cuanto al logo podemos observar que se trata de una tipografía-imagen más que una fuente display, ya que cada letra está diseñada de una forma tal que no podrían ser separadas para formar otra palabra sin perder todo su objetivo y significado. A simple vista podemos detectar una simetría vertical que parte desde el centro del logotipo y duplica como las alas de una mariposa -o murciélago- una estructura, varios infrasignos y figuras. Entre los elementos y recursos utilizados en este diseño encontramos trazos con modulaciones decrecientes que tienen terminaciones en punta, extensiones delgadas que salen de los vértices, y en las letras eme que abren y cierran el nombre de la banda podemos ver que el primer parante comienza con un ala palmeada y remata la descendente con una forma que genera la ilusión de una cruz invertida.

En cuanto a las connotaciones que generan estos elementos, tenemos en una primera instancia los trazos de terminaciones en punta y las extensiones de los vértices, que por sus modulaciones y formas connotan espinas, garras, cuernos y púas, que generan sensaciones visuales de dolor, defensa, advertencia y violencia. Las cruces invertidas connotan el satanismo, el ocultismo, el paganismo y anticristianismo, es con estos elementos donde se evidencia netamente el Black Metal y su ideología, que también se ve reforzada por las alas palmeadas en las letras eme, que en este caso implican significados como los demonios y las criaturas de la noche.

El logotipo tiene una estructura y forma particular que dificulta su lectura, y esto es propio de muchas culturas sectarias como por ejemplo el graffiti, que solo buscan el entendimiento de su escritura en las personas que comparten el mismo lenguaje. No obstante este tipo de logotipos tienen una forma que si bien no permiten una rápida lectura, gozan de una rápida pregnancia. En su totalidad y por su estructura, este logotipo connota una bandada de murciélagos, un arbusto con espinas e incluso el Black Metal mismo, ya que en el centro sobre Mayhem podemos leer "the true (Mayhem)" que se traduce en 'el verdadero caos'. Alegamos que este logotipo connota el Black, ya que es común que hoy en día se utilice el término

true para denominar a las bandas que respetan en su totalidad el género.

El siguiente texto que figura en esta portada es el título del disco, el cual está escrito en una tipografía de tipo gótica para textos extensos. Este tipo de letras es habitual en el Black Metal por su color tipográfico y sus connotaciones de antigüedad, pasado, edad media y religión. En este caso puede verse la relación entre el la tipo utilizada para el título y el logo principalmente en las terminales en punta y las prolongaciones en los vértices.

La contraportada no goza de innovación conceptual ni tiene una carga de significación como la portada, pero cierra el concepto total de la pieza y esta clase de piezas corresponde a los lanzamientos clásicos del underground, donde el presupuesto y los esfuerzos suelen abocarse sólo a la portada y a la calidad del disco. La imagen de fondo es una fotografía de la formación de Mayhem sin Dead, con un encuadre de tipo aberrante y una desaturación y subexposición de los colores, lo cual connota oscuridad y dota de un ambiente siniestro a la escena, resaltando el maquillaje y la postura agresiva de los integrantes de la banda.

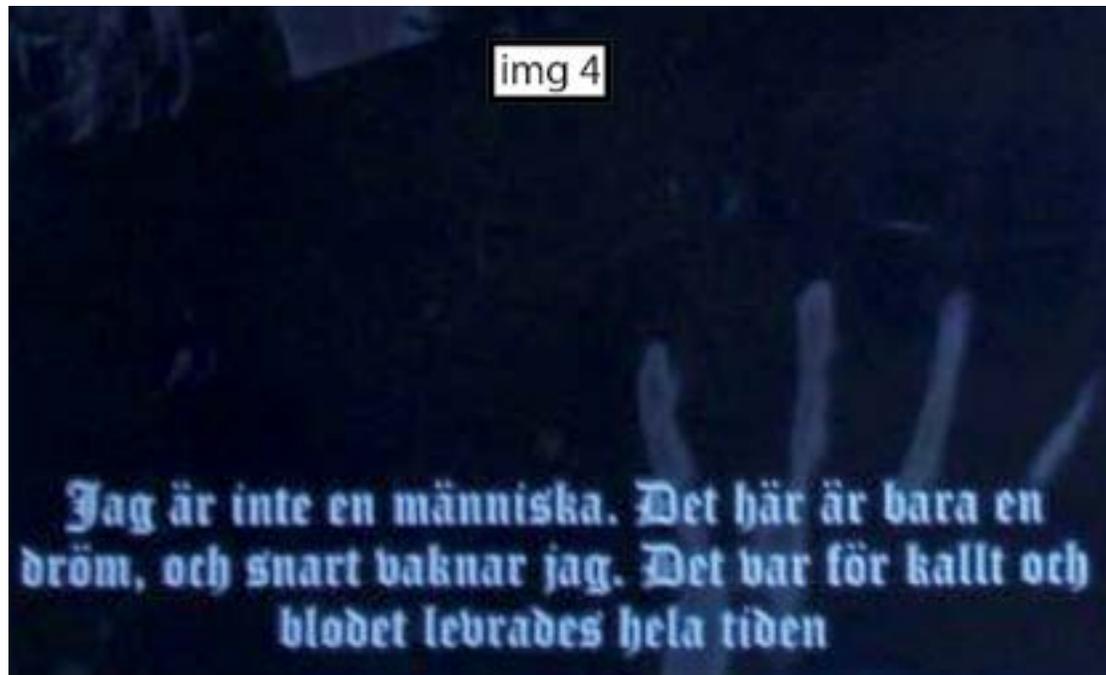
La tipografía utilizada en los textos de esta contraportada es la misma letra gótica que fue usada en el título de la porta, sólo que ahora podemos apreciar que también usaron las mayúsculas, las que nos ayudan a clasificar a esta fuente como gótica civil, por el tratamiento y ornamentación en los trazos.

Un dato curioso que ayuda a entender un poco el porque de la pasión de los coleccionistas de este tipo de discos, está en los pequeños detalles que suelen tener los lanzamientos independientes del underground que rara vez pueden verse en las producciones de las grandes discográficas. Los álbumes emitidos por las grandes firmas suelen colmar las contratapas con datos legales, logotipos de todas las empresas que participaron de la producción, publicidades y códigos comerciales; en este caso vemos una ausencia de todos estos elementos, lo cual nos permite observar con mayor libertad el arte de tapa, así es como podemos ver que debajo de la marca del sello independiente *Warhammer* pusieron a modo de dirección locataria '666 Hell (infierno) 666' dotando a este disco de connotaciones de libertad e independencia musical, y asegurando a sus públicos que la banda no está a la venta.

El principal objetivo planteado por la banda al momento de utilizar la fotografía de Dead dentro del arte de tapa, fue el de generar un fuerte impacto en el espectador, hasta dentro del mismo Black Metal. Esta inevitable reacción en nuestras mentes al momento de observar la pieza está dada por ser una imagen tomada de un hecho real, de veracidad comprobable al tratarse del cuerpo del propio cantante de la banda, fotografía que evidencia la búsqueda de transgresión absoluta propia del Black Metal de esos días. El Heavy Metal siempre estuvo ligado más a una postura y filosofía que a los discursos tratados en sus canciones, es decir, que la mayoría de los elementos controversiales presentes en el género son ficticios y artísticos, utilizados principalmente como recurso retórico para generar rechazo de ciertos grupos sociales y la aceptación de otros. En el caso de esta fotografía vemos la intención de generar estas dos reacciones: el rechazo e impacto de los públicos ajenos al Black Metal,

exhibiendo una pieza tabú de valores contrarios al de los colectivos, que marca un límite entre el género y el resto; y por otro lado la aceptación de todos los públicos que pertenecen al Black, al lanzar una pieza jamás antes vista que se convertiría inevitablemente en una reliquia al demostrar el compromiso y principalmente la materialización de los discursos en los que se fundamenta este subgénero.

Para entender el título '*El amanecer de los corazones negros*' es necesario tener en cuenta un par de elementos que ya hemos mencionado que nos permiten tener una noción de la percepción que tienen los públicos del Black Metal sobre la muerte. En el disco de Mayhem titulado *Live in Leipzig*, Dead escribió en la portada la siguiente leyenda: "Yo no soy un ser humano. Este es sólo un sueño, y pronto voy a despertar. Hacía demasiado frío y la sangre continuaba coagulándose todo el tiempo" (img. 4). De esta manera podemos alegar que la banda eligió este título a modo de tributo a una suerte de profecía cumplida.



ANÁLISIS: BLACK METAL - PIEZA 8:
Burzum (1993): Aske



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Realista
Elementos visuales	<p><i>Forma:</i> estructura de edificio. <i>Medida:</i> plano entero. <i>Color:</i> negro, gris oscuro, blanco. <i>Textura:</i> rugosa en la parte superior, plana en la parte inferior.</p> <hr/> <p><i>Forma:</i> follaje. <i>Medida:</i> plano general. Las formas forman parte del entorno. <i>Color:</i> negro, gris y blanco. <i>Textura:</i> rugosa.</p> <hr/> <p><i>Forma:</i> cielo. <i>Medida:</i> plano general. Las formas forman parte del entorno. <i>Color:</i> blanco. <i>Textura:</i> lisa.</p> <hr/> <p><i>Forma:</i> estructura inferior. <i>Medida:</i> plano tres cuartos. Las formas forman parte del entorno. <i>Color:</i> negro, gris, blanco. <i>Textura:</i> rugosa.</p>
Elementos de relación	<p>Estructura de edificio: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en el centro de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 60% del espacio total. <i>Gravedad:</i> inestable, pesado.</p> <hr/> <p>Follaje: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado principalmente en la mitad derecho respecto al marco de referencia, y en el centro del lado izquierdo respecto al marco de referencia. <i>Espacio:</i> ocupa un 15% del espacio total. <i>Gravedad:</i> pesado, estable.</p> <hr/> <p>Cielo: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en la parte superior de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 25% del espacio total. <i>Gravedad:</i> posición estable, levitación.</p>

Elementos de relación	Estructura inferior: Dirección: estático, estable. Posición: ubicado en la mitad inferior de la composición. Espacio: ocupa 15% del espacio total. Gravedad: Estable, pesadez.
Elementos prácticos	Representación realista.
Formas	Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración, sustracción.
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Informal
Aplicaciones del color	Connotativo – psicológico/simbólico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	“Burzum”: gótica. “Aske”: gótica.

-101-

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del EP en vinilo <i>Aske</i> de la banda Burzum.
Nivel connotativo	Anticristianismo, profanación, irrespeto, oscuridad, negatividad.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	El black metal concretando y materializando su discurso.
Retórica	Se muestra una pieza en la que se desafía a la iglesia cristiana y a otras bandas, al probar de lo que es capaz el artista. (se profundizará en el análisis)

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Abstracto
Elementos visuales	<p>Forma: Fondo. Medida: plano general. Color: negro. Textura: plana.</p>
Elementos de relación	<p>Fondo: Dirección: estático. Posición: completa todo el marco de referencia. Espacio: ocupa un 95% del espacio total. Gravedad: neutra.</p>
Elementos prácticos	Representación abstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen: irregulares, geométricas, rectilíneas. (sólo en las tipografías). Interacción: distanciamiento (sólo en tipografías)</p>
Grado de integración	Grado 8. El texto solo, sin imagen.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Esquemático - convencional.
Expresividad cromática	Sígnico - esquemático.
Tipografía	<p>Lista de canciones y texto sobre la foto: gótica. Textos legales: gótica. Textos legales comerciales: palo seco, grotesca, caja baja, cuerpo normal.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contra-portada del arte de tapa del EP en vinilo Aske de la banda Burzum.
Nivel connotativo	Escritura bíblica, ocultismo, oscuridad, brujería.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	No presenta.
Retórica	Muestra la oscuridad y la muerte mediante la simpleza y el silencio gráfico, posible gracias al contenido de gran significación de la portada.

Burzum, 1993, contexto del lanzamiento

En 1990 noventa en Noruega, Varg Vikernes inicia su proyecto solista llamado Burzum ('oscuridad', en lengua negra, el idioma de Mordor inventado por J.R.R. Tolkien) en el cual él se encargaba de tocar, grabar y editar todos las pistas de los instrumentos. Es considerada una de las bandas precursoras del Black Metal noruego, siendo hoy en día una banda de culto que contó con el apoyo del underground desde sus comienzos.

Sus discos no solo trataban temáticas anticristianas, sino más bien trataba temáticas folclóricas y vikingas, con la intención de promover la cultura antigua de los noruegos y la abolición de la invasión cristiana.

Burzum formó parte del Inner Circle, y con ello Varg Vikernes estuvo envuelto en numerosos atentados en contra de iglesias y cementerios. La justicia noruega confirmó su relación con la quema de tres iglesias, entre ellas la capilla de Fantoft Kirke incendiada en 1992, la cual es la que figura en la fotografía que él mismo sacó y utilizó para el disco Aske lanzado en 1993.

Sus trabajos cuentan con numerosas colaboraciones de otros artistas del Black Metal, entre ellos Øystein Aarseth (Euronymous), el cual era dueño de la dis-

cografía Helvete que distribuyó sus discos.

Al poco tiempo del lanzamiento de su cuarto disco Varg Vikernes es condenado a veintiún años de prisión por el asesinato de Euronymous. Durante su estancia en prisión y gracias al avance posterior de la tecnología de los medios de comunicación, Burzum cobró fama fuera del underground, convirtiéndose en una banda de culto seguida por fanáticos de todo el mundo.

En el año 2009 gracias a un fallo sale de prisión bajo libertad condicional y comienza a trabajar otra vez en la música, pero ahora más alejado del Black Metal y más cerca del género Dark Ambient.

Análisis

Al igual que la pieza anterior, en este caso nos encontramos con un arte de tapa que no establece una relación de continuidad entre los hechos presentes en la portada con los de la contraportada, es decir que cumplen con un mismo concepto gráfico (colores y tipografía por ejemplo) pero no se trata de una composición integral.

La fotografía de la tapa fue tomada por Varg Vikernes con una cámara de foto Standard, la estructura calcinada que ha sido fotografiada se trata de la capilla de Fantoft Kirke, construcción que databa 1150, incendiada en 1992 por Varg y otros integrantes del Inner Circle, y reconstruida en 1997. La imagen fue tomada horas después del siniestro. (img. 1 y 2)

En cuanto a la portada, la composición tiene una dirección de lectura de tipo "Z" invertida que guía nuestra vista partiendo desde el logotipo de la banda para luego recorrer la construcción y finalmente descansar la vista con un recorrido libre en la composición. (img. 3)

La portada no posee una estructura gráfica activa y evidente, pero a partir de la perspectiva de los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula que consta de un eje de coordenadas con diagonales que unen sus extremidades, algunas de estas líneas fugadas (principalmente las que van de descenden de izquierda a derecha) son las que guían el recorrido de la vista anteriormente planteado (img. 4).

Aske, el título del disco, se traduce en Cenizas. Este nombre elegido para el disco es claro, directo y coopera con la imagen. Connota llamas, el fin de algo y guerra, quedando evidente el objetivo global del mensaje que es que el Black Metal reduce la simbología



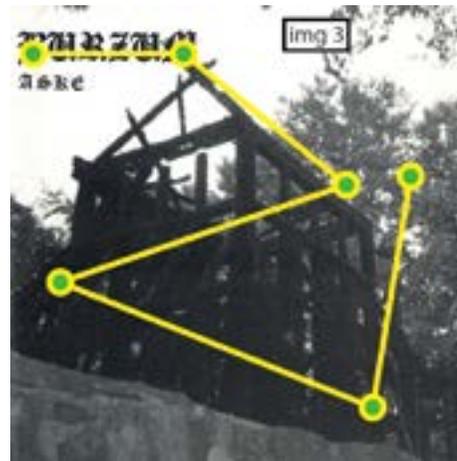
de la iglesia –y por ende del cristianismo mismo– a cenizas. -104-

La fotografía utilizada a sido tomada bajo un punto de vista contrapicado y con un encuadre entero de la construcción. La los colores de la imagen han sido desaturados a una escala de grises, y las iluminaciones y sombras fueron subexpuestas formando así esta textura de planos negros. Estos tratados de edición que comenzaron a partir del momento de la toma fotográfica tienen diferentes connotaciones; este tipo de encuadres dota al objeto a fotografiar con efectos de imponentia, estabilidad, fuerza y respeto, por eso es muy utilizado en el registro de monu-

mentos, obras de arte, edificios históricos y deportistas. En cuanto a la subexposición y desaturación vemos que combinadas genera imágenes oscuras, donde se eliminan muchas de las texturas generadas por las iluminaciones y las convierten en planos negros que logran una pieza de connotaciones lúgubres y siniestras.

Los otros dos elementos significantes que figuran en la com-

posición son los textos del logotipo y el título del disco. En cuanto al logo podemos observar que se trata de una tipografía de tipo gótica, en la que se utilizaron sólo las mayúsculas. Esta clase de góticas se llaman 'textur' por la textura oscura con la que se presentaba en los textos bíblicos, son fáciles de reconocer por los ornamentos lineales dentro de las letras y la evidencia del trazo caligráfico de la pluma. Tanto el logo como el título usan la misma tipografía, pero el primero se percibe con más peso respecto al segundo por la cantidad de letras, el mayor tamaño de la palabra y una menor separación entre los caracteres. Estas escrituras connotan antigüedad, pasado, edad media y religión, adecuándose a los conceptos que el artista desea transmitir.



La portada de este disco tiene fuertes significados si uno puede contextualizar este lanzamiento, ya que las ruinas de la fotografía podrían ser de cualquier tipo de edificación al no haber evidencias visibles que nos permitan saber de antemano que se trataba de una iglesia. No obstante, en la Noruega de esos días, esta pieza significó una agresión total a un sector de la sociedad. La imagen connota silencio, ausencia de energía, muerte y desazón, que se reflejan en una estructura captada de tal forma (por el punto de vista y encuadre) que vemos estas ruinas de forma imponente. En el caso de las iglesias estos encuadres fotográficos sirven para resaltar el concepto de este tipo de arquitectura, los techos y cúpulas se prolongan apuntando al cielo como símbolo de punto de conexión entre el cielo y la tierra, de esta forma y en este caso, podemos observar este vínculo roto.

Como es de esperar en los lanzamientos independientes del underground de los años noventa, la contraportada no goza de innovación conceptual ni tiene una carga de significación como la

portada, pero cierra el concepto de ausencia de energía y oscuridad -y por ende la muerte- que ha tratado este artista a lo largo del tiempo.

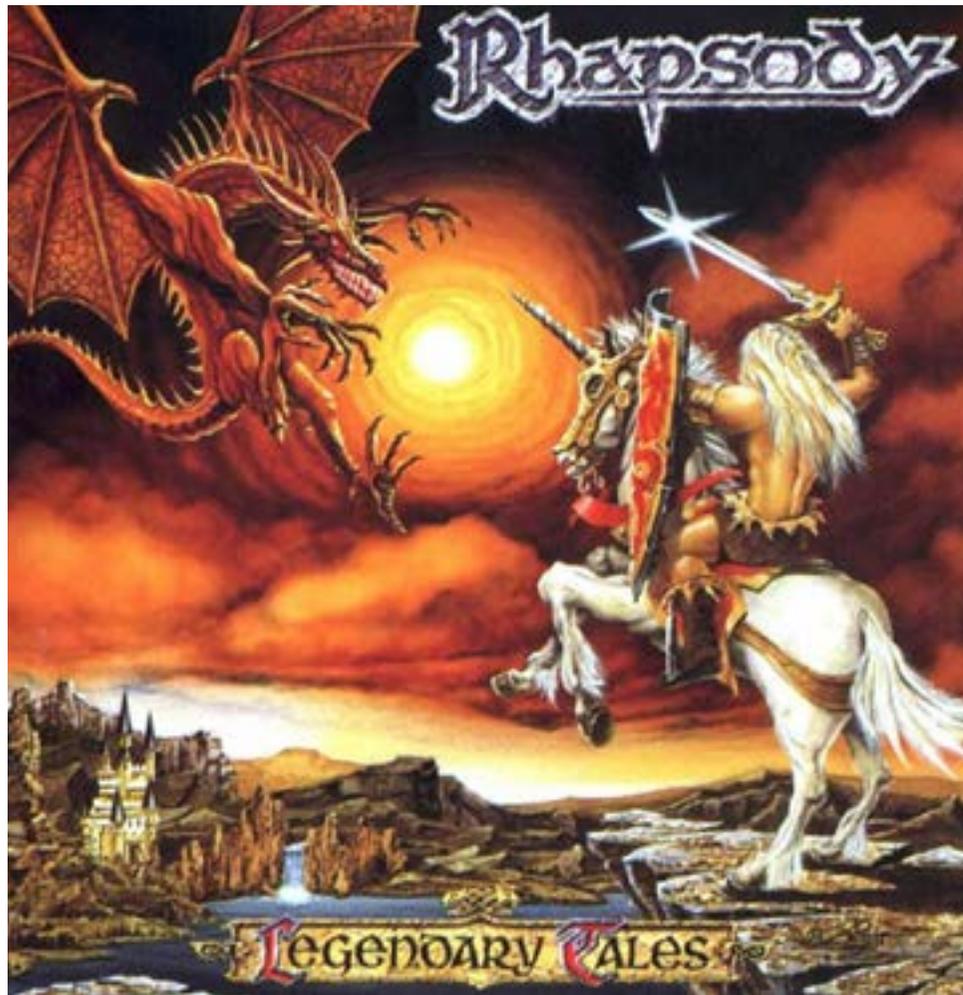
La parte trasera de este disco cuenta sólo con un fondo negro y la lista de canciones con la misma tipografía usada en la portada, en color blanco. En este caso, ahora la tipografía usa minúsculas, lo que permite una mejor lectura.

El arte de tapa de este disco es una provocación muchos sectores de la sociedad cristiana, y su importancia en el Heavy Metal radica en que es de las pocas bandas que materializan sus discursos. Cuando estos hechos se llevan a cabo y se publican de esta forma, los públicos que están predispuestos a recibir mensajes de sus referentes obtienen un fuerte estímulo, y es con este tipo de piezas cuando los subgéneros se solidifican, organizan y crecen.



ANÁLISIS: POWER METAL - PIEZA 9:

Rhapsody of Fire (1997): Legendary Tales



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: dragón. Medida: plano general. Color: negro, rojo, naranja, amarillo, detalles en blanco. Textura: orgánica y rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: jinete guerrero. Medida: plano general. Color: negro, gris, marrón, colores de la gama de los pasteles, detalles en rojo, blanco y gris. Textura: suave, orgánica.</p>
	<p>Forma: unicornio. Medida: plano general. Color: gris claro, marrón, colores de la gama de los pasteles, detalles en rojo, amarillo, naranja, blanco, negro y gris. Textura: orgánica, rugosa, áspera.</p>
	<p>Forma: cielo. Medida: plano general largo. Las formas forman parte del entorno. Color: Negro, rojo, naranja, amarillo, colores de la gama pastel, detalles en gris claro. Textura: suave.</p>
	<p>Forma: paisaje. Medida: plano general largo. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra y sepias, detalles en negro, azul claro, y blanco. Textura: rugosa.</p>
	<p>Forma: castillo. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: gamas de los colores tierra y pasteles, detalles en negro. Textura: áspera, rugosa.</p>
	<p>Forma: pico al precipicio. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra y sepias, detalles en negro, azul claro, y blanco. Textura: áspera , rugosa.</p>

Elementos de relación	
	<p>Dragón: <i>Dirección:</i> caída de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha. <i>Posición:</i> ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia.. <i>Espacio:</i> ocupa un 25% del espacio total. <i>Gravedad:</i> caída, dinámico, pesado</p>
	<p>Jinete guerrero: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> centrado respecto al eje horizontal, en la mitad derecha de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 20% del espacio total. <i>Gravedad:</i> inestable.</p>
	<p>Unicornio: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en el cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia. <i>Espacio:</i> ocupa un 20% del espacio total. <i>Gravedad:</i> inestable, pesadez.</p>
	<p>Cielo: <i>Dirección:</i> dinámico, inestable. <i>Posición:</i> ubicado en el fondo de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 80% del espacio total. <i>Gravedad:</i> levitación.</p>
	<p>Paisaje: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en la mitad inferior de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 20% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p>
	<p>Castillo: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte inferior izquierda de la pieza. <i>Espacio:</i> ocupa un 5% del espacio total. <i>Gravedad:</i> posición estable, pesadez.</p>
	<p>Pico al precipicio: <i>Dirección:</i> hacia el dragón. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte inferior derecha de la pieza. <i>Espacio:</i> ocupa un 15% del espacio total. <i>Gravedad:</i> ligera inestabilidad estable.</p>

Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo – psicológico.
Expresividad cromática	Fantástico - imaginario.
Tipografía	“Rhapsody”: display de rasgos góticos modernos. Trazos modulados con terminaciones triangulares. “Legendary Tales”: display, de trazos modulados.

Nivel Semántico

-109-

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>Legendary Tales</i> de la banda Rhapsody of Fire.
Nivel connotativo	Historia medieval, heroísmo, batalla épica, el bien contra el mal, combate, vértigo.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la guerra, la lucha, el bien contra el mal, bestias mitológicas, la violencia, el honor, la valentía, el coraje.
Retórica	La lucha del bien contra el mal, representados cada uno en personajes visualmente opuestos. (Se ampliará en el análisis)

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa - fotorealista
Elementos visuales	<p>Forma: fotografía. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, azul, púrpura, rojo, colores de la gama pastel. Textura: orgánica y suave (en los individuos), trama suave (en la indumentaria y cielo).</p> <hr/> <p>Forma: cielo. Medida: plano general largo. Las formas forman parte del entorno. Color: Negro, rojo, naranja, amarillo, colores de la gama pastel, detalles en gris claro. Textura: suave.</p> <hr/> <p>Forma: paisaje. Medida: plano general largo. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra y sepias, detalles en negro, azul claro, y blanco. Textura: áspera, rugosa.</p>
Elementos de relación	<p>Fotografía: Dirección: estático. Posición: centrado en la mitad superior respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 45% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p> <hr/> <p>Cielo: Dirección: dinámico, inestable. Posición: ubicado en el fondo de la composición. Espacio: ocupa un 80% del espacio total. Gravedad: levitación.</p> <hr/> <p>Paisaje: Dirección: estático. Posición: ubicado en la mitad inferior de la composición. Espacio: ocupa un 20% del espacio total. Gravedad: posición estable, sensación de pesadez.</p>

Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	Lista de canciones y texto sobre la foto: display. Textos legales: lineales; palo seco; caja baja; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada de puntas redondas; ancho: regular.

Nivel Semántico

-111-

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>Legendary Tales</i> de la banda Rhapsody of Fire.
Nivel connotativo	Historia medieval, heroísmo, impronta épica.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el heroísmo, la impronta guerrera, la imponentia y el respeto.
Retórica	Los integrantes de la banda están vestidos de acuerdo a la época de donde se basan sus historias, reforzado por la construcción que tienen detrás.

De Rhapsody a Rhapsody of Fire, contexto del lanzamiento

Formada en 1993 en Trieste, Italia, esta banda de Power Metal es considerada una revelación con un estilo propio que tuvo un fuerte éxito debido a su calidad musical y conceptual. En 2006 su nombre pasó de ser solamente Rhapsody a Rhapsody of Fire por problemas legales.

La capacidad compositiva y creadora, sumado el arduo trabajo de los integrantes de la banda los colocaron en un nivel de innovación reconocido mundialmente y muy difícil de igualar.

Con un sonido característico y estridente, tomaron muchos elementos del Metal y lo combinaron con sonidos orquestales, guitarras virtuosas, teclados ambientales, líneas de bajo y batería veloces y precisas, más la voz del cantante Fabio Liote, dieron como resultado lo que muchos musicólogos etiquetaron como Hollywood Metal o Film Score Metal, ya que Rhapsody (of Fire) innovó al con-

tar profundas historias épicas a través de sus discos.

Hasta 2011 (fecha de su disolución) llegaron a contar dos sagas, compuestas por nueve discos, que al escucharlos en orden podemos darnos cuenta que cada álbum es un libro y cada canción es un capítulo, de una historia que les llevó casi veinte años contar.

Muchas de las canciones tienen prolongadas duraciones (veinte minutos la más larga) con cambios melódicos que evidencian la fuerte influencia de la música clásica orquestal.

Las temáticas que han tratado son netamente épicas y medievales, muchos han encontrado grandes similitudes con libros como 'El señor de los anillos' de J.R.R. Tolkien.

Las portadas de sus discos evidencian la cronología de una historia, y han sido dibujadas por artistas renombrados, de las cuales la mayoría son del artista Ciruelo Cabral.

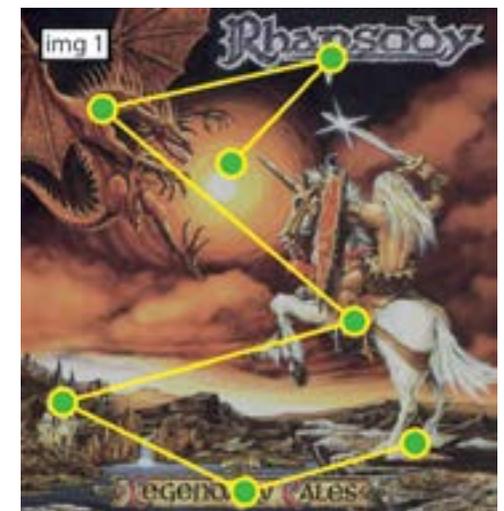
Análisis

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que establece una relación de continuidad entre la parte frontal y trasera, en tanto que se trata de una ilustración apaisada que cuenta con una escena principal (en la portada) cuyo fondo se extiende hasta la contraportada. La imagen principal es una pintura del artista visual Andrei Bouzikov la cual fue tratada con técnicas mixtas de lápiz (visible en los cabellos), acuarelas (evidenciado en el cielo) y tintas (visible en los detalles blancos).

En cuanto a la portada vemos que la composición tiene un movimiento de lectura de tipo exploratorio, el cual parte desde el centro de impacto visual en el encuentro de las dos figuras principales, luego llega al logotipo de la banda, vuelve a la figura del dragón, recorre la escena hasta el jinete, después la vista se dirige hasta el castillo para hacer un recorrido horizontal del paisaje y el título del disco. (img. 1)

Si bien tiene una estructura que se encuentra inactiva, existe

un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula que consta de cuatro columnas, cuatro filas, y un eje de coordenadas con diagonales inclinadas a 45° que parten de los vértices del marco de referencia y cruzan el mismo punto central de encuentro (img. 2). A partir del eje de coordenadas central podemos observar como se divide la escena en dos campos, en los cuales cada uno contiene un personaje; las diagonales trazadas coinciden con los movimientos sugeridos por las



extremidades de estas figuras y sus posiciones en la composición, permitiéndonos proponer una posible retícula en la que se basó la composición.

Gracias a la retícula que proponemos, podemos ver como las intersecciones de las líneas guías revelan puntos que coinciden con los centros de gravedad de las figuras en acción y el punto donde



se sugiere el choque de batalla. Como resultado de estos puntos y líneas trazadas, damos con un triángulo invertido cuyos vértices coinciden con los puntos que marcan el centro de la composición, el pecho del dragón y la espada del guerrero (img. 3). El área resultante muestra el campo en conflicto que se disputa entre estas dos figuras, esta zona neutral connota inestabilidad, fuerzas equivalentes y ausencia de gravedad.

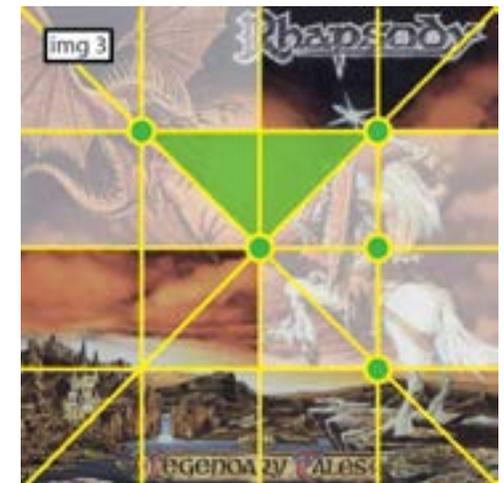
El título del disco se traduce en '*Cuentos legendarios*' y siendo imparcial con la banda podemos detectar rápidamente la cooperación entre el título y la imagen. Las leyendas son narraciones de hechos naturales, sobrenaturales o mezclados, que se narran y se transmiten de generación en generación en forma oral o escrita, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas, y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece (Tangherlini, 1990); en esta tapa, tenemos una batalla de un guerrero que sólo cuenta con un escudo, una espada y su caballo, para cazar un dragón, éstos y los otros elementos que forman parte de la composición son generadores de fuertes connotaciones de historias y leyendas medievales que forman parte de nuestras predisposiciones culturales ante estas temáticas.

La situación principal que transcurre en la escena está ubicada en el centro de la pieza, tenemos una figura humana montada

en un corcel, los cuales están en una posición de batalla para recibir en ataque a una criatura. Detrás de ellos vemos un paisaje montañoso donde se puede distinguir un castillo y su reinado cubierto por un cielo tormentoso.

En cuanto a los elementos presentes en la composición -partiendo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo- nos encontramos primero con una criatura a la cual interpretamos como un dragón en base a su morfología.

Este personaje se encuentra levitando en la escena, y gracias a la dirección de sus extremidades alegamos que está dirigiéndose hacia la figura humana. Las alas retraídas hacia atrás para generar un rápido descenso y a su vez protegerlas de un contra ataque, los espolones y garras extendidas al frente, y la posición de la cabeza nos connotan la técnica de caza



que tienen los animales alados en la naturaleza, esto nos permite asegurar que se trata de un ataque directo al humano. Esta criatura además tiene otros elementos que coadyuvan a construir una figura de connotaciones negativas, por ejemplo los numerosos cuernos, espolones y garras son propios en animales de extrema habilidad en caza/defensa en la naturaleza, y también suelen estar presentes en las representaciones de monstruos y demonios mitológicos en relatos religiosos y leyendas.

En nuestra cultura, generalmente dotamos a las criaturas haladas de nuestros relatos con alas de plumas a personajes que connotan el cielo cristiano y el sol, y alas palmeadas a los que connotan infierno, encierro y noche, por esto suelen usarse como recurso visual para asociar una figura a la maldad. Para acentuar estos efectos visuales psicológicos, vemos que a las membranas de las alas el artista trató a éstas con una textura que suele verse en los suelos áridos, desérticos y volcánicos, y de esta manera alegamos que se trata de otro recurso para ter-

minar de definir a la criatura bajo los conceptos de la negatividad, el inframundo, y que el lector interprete a este personaje como un propagador del mal.

Enfrentado al dragón tenemos a una figura humana montada a un corcel. Por su superposición, morfología y contexto, aparecen en la composición como un mismo elemento global. La dirección de las extremidades de esta figura global sugiere un choque de fuerzas equivalentes pero opuestas contra el dragón. Las posturas del corcel y el humano son retóricas y no una representación de una batalla real, en este caso están en una posición que connotan las poses heroicas con las que suelen ser retratados en esculturas y pinturas los guerreros y próceres de nuestra historia. Esta pose más el hecho de estar en la punta de un acantilado, connota valor, coraje, determinación y sacrificio.

Podemos ver como el fuerte contraste entre el dragón y esta figura nos hace percibirla en una primera lectura como un representante del bien, teniendo en cuenta la postura e infrasignos que describimos, los colores de la figura, y los objetos presentes. En cuanto a la gama cromática tenemos una predominancia de colores pasteles, presentes principalmente en las superficies orgánicas, por ejemplo blanco para el unicornio y la gama de los pasteles claros para el guerrero; por otro lado.

Desde hace miles de años en la cultura anglosajona los caballos blancos, por ser los más escasos, siempre fueron considerados como un símbolo distinguido por su rareza. Un caballo blanco por lo general asume el rol de héroe o figura sagrada, comunica el triunfo sobre fuerzas negativas. No obstante en este caso podemos decir que se trata de un unicornio por el cuerno que sale de su frente, y si bien en su rostro lleva una armadura podemos afirmar esto teniendo en cuenta el contexto mítico de la composición. Otro rasgo que coadyuva a la percepción de una pelea entre opuestos, es que estas criaturas suelen estar ligadas a nociones de pureza y bondad en las historias mitológicas, en contraste con las connotaciones de los dragones.

El guerrero cuenta con una fisonomía que es habitual en los personajes heroicos. Además de su fisonomía y musculatura, el hecho de estar desprovisto de armaduras y que sólo tenga calzado y pantalones cortos de cuero para proteger su cuerpo connota va-

lentía, humildad y experiencia, por esto decimos que se trata de un héroe, ya que los únicos elementos que tiene para luchar son su espada y escudo, de los cuales este último está dañado –connotador de otras batallas– el tiene impreso en su frente un dragón rojo, símbolo que sugiere que este personaje es un cazadragones.

Este conjunto de elementos significantes hacen que esta figura global contraste con la del dragón. En este caso vemos representado la lucha del bien contra el mal. Tenemos un guerrero armado sólo con una espada y un escudo, que a pesar de estarse arrojando al vacío su objetivo está en el dragón. De ahí la connotación de heroísmo: humildad, valor, tenacidad, coraje, valentía y honor.

Esta batalla entre el guerrero y el dragón simbolizan la lucha entre el bien y el mal, más que una simple lucha entre dos individuos. Han sido presentados como opuestos de igual fuerza de negatividad o positividad respectivamente. Este arte de tapa muestra un ejemplo de como se ha representado –a nivel gráfico– los valores del bien y el mal a lo largo de la historia y en diferentes culturas: el mal como resumen de nuestros miedos y rechazos, los cuales generalmente son representados con formas antihumanas; y el bien, en figuras que resumen gráficamente modelos y utopías de las acciones y posturas que debemos tomar, usualmente representadas bajo las formas y fisonomías humanas que socialmente se consideran ideales.

El entorno que rodea ambas figuras genera un ambiente de tensión que potencia el concepto de lucha entre el bien contra el mal, y debilitando la simple idea de un combate entre dos individuos. Es cuando observamos la totalidad de la composición donde podemos percibir el contraste de dos fuerzas opuestas.

Por un lado tenemos el jinete que está en contacto con el suelo. Al momento de colorear el territorio que lo rodea, el artista utilizó una gama cromática muy similar a la utilizada en la figura en cuestión, delimitándose un área homogénea en cuanto a color, superposición de formas y texturas. De ésta forma vemos como se genera un efecto en el cual percibimos la pertenencia al territorio. Esto connota la lucha del guerrero por los intereses e integridad de su gente, la defensa de su espacio, principios y convicciones, las aparentemente están en contra de su oponente. De esta forma percibimos la lucha de un hombre contra los agentes malignos que ponen en peligro su mundo.

Por otro lado, tenemos el área compuesta por el dragón y el cielo que lo rodea. Alegamos la pertenencia de éste al cielo basándonos en el hecho de que está suspendido en el aire y comparte la misma gama cromática, generando el mismo efecto visual que había ocurrido en el caso anterior. Un elemento connotador de negatividad y maldad es el hecho de que a pesar de estar el sol en pleno cielo y vemos que no ilumina, sino más bien está siendo cubierto por un manto negro que sugiere oscuridad. Más las nubes tormentosas que acompañan la figura, se genera un contraste que sugiere el avance de fuerzas opuestas a la luz y a la naturaleza como la conocemos.

Como ya dijimos más arriba, el título se traduce en '*Cuentos legendarios*'. Éste sugiere que en el disco encontraremos historias del estilo y magnitud de las narraciones míticas y medievales que han trascendido a lo largo de la humanidad. Usualmente este tipo de historias han servido para transmitir a través de las generaciones los valores y principios de cada sociedad, y por ello vemos en esta composición representada la lucha entre el bien contra los agentes del mal, mediante la graficación de valores como el honor, la humildad, la valentía, el coraje y la pureza. (img. 4)

Este título figura sobre una cocarda de estilo medieval que simula un pequeño pergamino, y escrito en una tipografía display. Vemos que se utilizó como base una tipo gótica de caja alta para las mayúsculas que inician cada palabra, y una tipo similar a las semiunciales de caja baja para el resto de las letras. Las mayúsculas tienen un tratado diferente que contrasta y se perciben con mayor importancia que el las otras letras, lo cual connota las letras capitulares utilizadas en documentos antiguos. Sus trazos tienen una modulación que simulan la posible utilización de espátulas o pinceles chatos. Sirven para connotar antigüedad y la época medieval, por lo tanto

aporta conceptualmente a la composición.

El resto de las letras son de color negro y parten de las tipografías semiunciales de caja baja, evidenciado en las estructuras redondas, terminales prolongadas, serifas dadas por la modulación de los trazos, y el tratado manual de las tipos. Éstas connotan antigüedad y la escritura de pergaminos eclesiásticos.

En cuanto al logo podemos ver que se trata otra vez del recurso utilizado para el título, donde vemos la letra 'R' basada en la estructura de las góticas y el resto de las letras sobre la estructura de las semiunciales. Genera el mismo efecto de época que en el caso anterior, pero ahora se le suma el tratado de texturas que forman el logo. Aquí se intentó simular la textura de los metales forjados en bajo-relieve, lo cual connota el Heavy Metal, la dureza, el filo y rudeza.

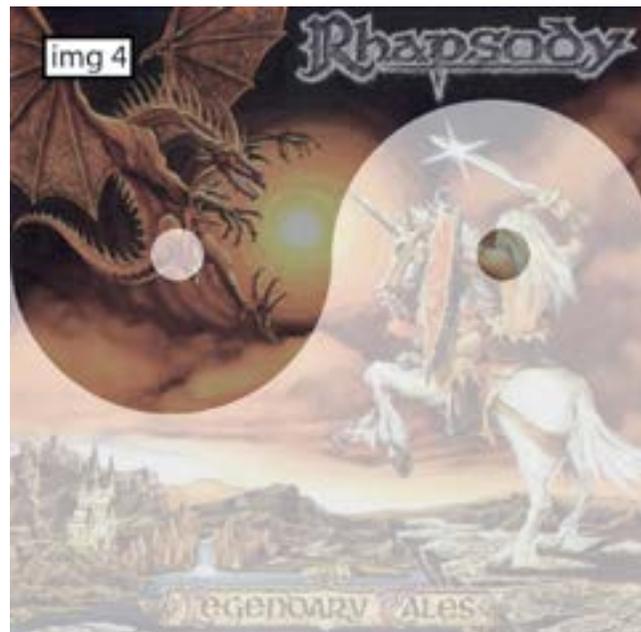
Habiendo finalizado el recorrido por la portada, ahora nos dirigimos hacia la contraportada, donde podemos observar un diseño que continúa gráficamente a la imagen utilizada en la portada, es decir, se dividió por la mitad a una composición apaisada utilizando la escena más importante para el frente y el resto como fondo de la parte de atrás.

En este caso las figuras que forman la totalidad de la composición son: el fondo, la fotografía de los integrantes de la banda, y las tipografías.

Como se dijo anteriormente, el fondo es la continuación del paisaje presente en la portada, aquí utilizado como recurso estético y como base para el resto de los elementos informativos.

La fotografía muestra a los integrantes de la banda vestidos con atuendos y accesorios de los siglos pasados. El hecho

de tener un encuadre de tipo contrapicado hace que la banda y el edificio medieval que tienen detrás luzcan imponentes, estables y fuertes. El hecho de tener de fondo esta estructura y que detrás de



éste veamos un cielo tormentoso nos hace suponer la posibilidad de que el diseñador utilizó este recurso para que unamos algunos elementos y percibamos subyacentemente la idea de que la banda se encuentre en el castillo presente en la portada, generando una unión y concordancia entre fotografía e imagen central.

En cuanto a las tipografías presentes podemos detectar cuatro estilos: el título del disco otra vez presente bajo la misma forma ya analizada, la lista de temas, los textos legales de autoría, y los textos legales comerciales.

Para la lista de temas el diseñador utilizó una tipografía uncial de caja baja que connota la escritura de los antiguos pergaminos iluminados y escritos eclesiásticos. Es un recurso que vemos como el diseñador utiliza para emular una época, visible también los números, teniendo por un lado los que ordenan los temas, los cuales al estar escritos en números romanos connotan los capítulos o versículos de un pasaje antiguo, y por otro lado duración de las canciones, que alegamos que no tienen ese trato especial ya que se trata de un texto de tipo informativo.

Los textos de autoría fueron escritos en una tipografía caligráfica basada en la escritura semiuncial. En este caso vemos como el diseñador busca mantener un estilo para toda la composición, y esto lo destacamos ya que no es común ver el uso de tipografías conceptuales para textos legales. A pesar de que se trata de una tipografía manual, es posible su correcta y fluida lectura mientras embellece la pieza. Los trazos sugieren un complejo y hábil uso de la pluma, lo cual connota la disciplina de las escuelas caligráficas de los primeros libros escritos.

Para los textos legales comerciales nos encontramos con una tipografía de cuyo fin es totalmente funcional, tanto como para su rápida lectura y entendimiento, como también para acompañar al resto de la composición sin resaltar. Las tipografías de los textos legales es de tipo palo seco grotesca, de caja baja con ascendentes y descendentes poco prolongadas. Estas permiten una lectura mucho más fluida y no resalta sobre los otros elementos de diseño, pero acompañan al mismo con su forma y color.

ANÁLISIS: POWER METAL - PIEZA 10:

Manowar (2002): Warriors of the world



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: guerrero. Medida: plano general. Color: negro, azul, gris, blanco, rojo, colores de la gama pastel. Textura: orgánica y suave (en el individuo), trama suave (en la indumentaria), áspero filoso en los accesorios.</p>
	<p>Forma: bandera de los EE.UU. Medida: plano medio. Color: negro, rojo, blanco, azul, amarillo, naranja, marrón. Textura: trama suave.</p>
	<p>Forma: figuras humanas de fondo. Medida: plano general. Color: negro, gris, colores de la gama de los pasteles y tierra. Textura: orgánica, rugosa, áspera, sectores lisos (piel).</p>
	<p>Forma: banderas. Medida: plano general. Color: negro, rojo, amarillo, verde, azul, cian, colores de la gama de los tierra. Textura: lisa, suave.</p>
	<p>Forma: martillo. Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: colores tierra, grises, negro. Textura: rugoso (mango y sogas), liso (maza).</p>
	<p>Forma: cadáveres. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, rojo oscuro, gamas de los colores tierra, verdes y sepias. Textura: orgánica, rugosa.</p>
	<p>Forma: cráneos. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: blanco, gris y negro. Textura: rugosa.</p>
	<p>Forma: escombros. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro, gris, colores de la gama de los pasteles y tierra. Textura: rugosa.</p>

Elementos visuales	<p>Forma: cueva. Medida: plano general largo. Color: negro, rojo, naranja, amarillo, colores de la gama de los tierra. Textura: rugosa.</p>
	<p>Forma: fuego. Medida: plano general largo. Color: rojo, naranja, amarillo. Textura: suave, orgánica.</p>
	<p>Forma: unicornio. Medida: plano general. Color: gris claro, marrón, colores de la gama de los pasteles, detalles en rojo, amarillo, naranja, blanco, negro y gris. Textura: pliegues suaves.</p>
	<p>Forma: cielo. Medida: plano general largo. Las formas forman parte del entorno. Color: azul, cian y blanco Textura: filos sugeridos por las puntas.</p>
Elementos de relación	<p>Guerrero: Dirección: estática. Posición: ubicado en el centro del campo. Espacio: ocupa un 30% del espacio total. Gravedad: estable, dinámico, pesado.</p>
	<p>Bandera de EE. UU: Dirección: vertical. Posición: en el centro de la parte superior de la pieza. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: inestable, flamea.</p>
	<p>Figuras humanas de fondo: Dirección: dinámicas, caóticas. Posición: ocupan el cuarto inferior izquierdo de la composición. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: posición inestable, sugerencia de movimiento, pesadez.</p>

Elementos de relación	
	<p>Banderas: <i>Dirección:</i> caóticas inestables. <i>Posición:</i> ubicado la parte superior del cuarto inferior izquierdo de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 15% del espacio total. <i>Gravedad:</i> liviandad, flamean.</p>
	<p>Martillo: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> ubicado en centro de la mitad inferior de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 5% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p>
	<p>Cadáveres: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> hace presencia en cuarto inferior derecho de la pieza. <i>Espacio:</i> ocupa un 25% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p>
	<p>Cielo: <i>Dirección:</i> dinámico, inestable. <i>Posición:</i> ubicado en el fondo de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 80% del espacio total. <i>Gravedad:</i> levitación.</p>
	<p>Cráneos: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> hacen presencia diseminados en la parte inferior de la pieza, ocupando parte del eje horizontal. <i>Espacio:</i> ocupa un 5% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p>
	<p>Escombros: <i>Dirección:</i> estático. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte inferior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal. <i>Espacio:</i> ocupa un 25% del espacio total. <i>Gravedad:</i> posición estable, pesadez.</p>
	<p>Cueva: <i>Dirección:</i> hacia el dragón. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte superior y parte de la mitad inferior de la pieza, ocupando casi todo el eje horizontal. <i>Espacio:</i> ocupa un 75% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p>

Elementos de relación	<p>Fuego: Dirección: vertical. Posición: hace presencia en la zona media de la pieza, ocupando todo el eje horizontal. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: levitación.</p> <hr/> <p>Cielo: Dirección: estático con figuras dinámicas. Posición: hace presencia en la parte superior de la pieza, en el cuadrante superior derecho. Espacio: ocupa un 20% del espacio total. Gravedad: estable, levitación.</p> <hr/> <p>Rayo: Dirección: vertical, de arriba hacia abajo. Posición: hace presencia en la parte superior de la pieza, en el cuadrante superior derecho. Espacio: ocupa un 3% del espacio total. Gravedad: inestable, liviandad, levitación.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	<p>“Manowar”: display de rasgos góticos modernos. Trazos ligeramente modulados con terminaciones triangulares y astas prolongadas hacia abajo. “Warriors of the world”: fuente de palo seco y caja alta, cuerpo ligeramente expandido y base estructural cuadrada.</p>

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>Warriors of the world</i> , de la banda Manowar.
Nivel connotativo	Honor, batalla, heavy metal, unión y hermandad, muerte, hombría, exterminio, guerra mundial.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la guerra, el combate cuerpo a cuerpo, la locura, la violencia, la convicción, el Heavy Metal como modo de vida.
Retórica	Mostrar mediante esta gráfica la unión de todas las naciones bajo el halo del heavy metal, y la lucha por su permanencia en nuestros oídos.

ANÁLISIS: POWER METAL - PIEZA 10:
Manowar (2002): Warriors of the World - CONTRAPORTADA

-122-

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: : cueva. Medida: : plano general largo. Color: : negro, marrón, rojo, naranja, amarillo, detalles en azul. Textura: : mineral rugosa. Filosa en las estalactitas.</p> <hr/> <p>Forma: : banderas. Medida: : plano general. Color: : rojo, blanco, azul, verde, amarillo, negro, marrón, celeste y naranja. Textura: : suave, textil.</p> <hr/> <p>Forma: : fondo luminoso. Medida: : plano general largo. Color: : naranja, amarillo, blanco. Textura: : lisa, suave.</p>

Elementos de relación	<p>Cueva: Dirección: espiral. Posición: ocupa todo el marco de referencia. Espacio: ocupa un 80% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p> <hr/> <p>Banderas: Dirección: dinámicas, ligero movimiento horizontal. Posición: ubicado en la mitad inferior de la composición, no llega a tocar el lado izquierdo. Espacio: ocupa un 20% del espacio total. Gravedad: inestable, pesado.</p> <hr/> <p>Fondo luminoso: Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro del cuarto inferior derecho respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 5% del espacio total. Gravedad: posición estable, liviandad.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.

Tipografía	Lista de canciones y texto sobre la foto: fuente de palo seco y caja alta, cuerpo ligeramente expandido y base estructural cuadrada. Textos legales: lineales; palo seco; caja baja; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada de puntas redondas; ancho: regular.
-------------------	--

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>Warriors of the world</i> , de la banda Manowar.
Nivel connotativo	Honor, batalla, heavy metal, unión y hermandad, patriotismo, hombría, guerra mundial.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la guerra, el combate cuerpo a cuerpo, la locura, la violencia, la convicción, el Heavy Metal como modo de vida.
Retórica	Mostrar mediante esta gráfica la unión de todas las naciones bajo el halo del heavy metal, y la lucha por su permanencia en nuestros oídos.

-124-

De Rhapsody a Rhapsody of Fire, contexto del lanzamiento

Formada en el 1979 en Auburn, Nueva York, esta banda de Power Metal es reconocida por sus letras dedicadas al orgullo del Heavy Metal, las motocicletas, el género femenino, e historias de la mitología nórdica.

Manowar es una banda que se esfuerza por mantener una tradición del Metal, tanto en sus letras como en su estética, portadas de discos, videos y puestas en escena.

En cuanto al arte de tapa, ellos fueron los primeros en utilizar imágenes de espadas, hechiceros y guerreros, hábito que se profundizaría e inspiraría a cientos de bandas hasta el día de la fecha.

A nivel audio en recitales, han aportado durante muchos años con innovaciones de técnica y tecnología de sonido a la industria del espectáculo consagrándose la banda más potente en vivo. Hoy en día tienen dos records guiness, uno por haber dado el concierto de Heavy Metal más largo de la historia (cinco horas, diez minutos) y otro por ser la banda más ruidosa tras alcanzar los 129.5 decibelios gracias a diez toneladas de amplificadores y altavoces de extrema calidad utilizados por primera vez en su gira 'Spectacle of Might' (Espectáculo de Poder) por Gran Bretaña. Aún así jamás han utilizado toda la potencia de sus equipos por considerarse ilegal en la

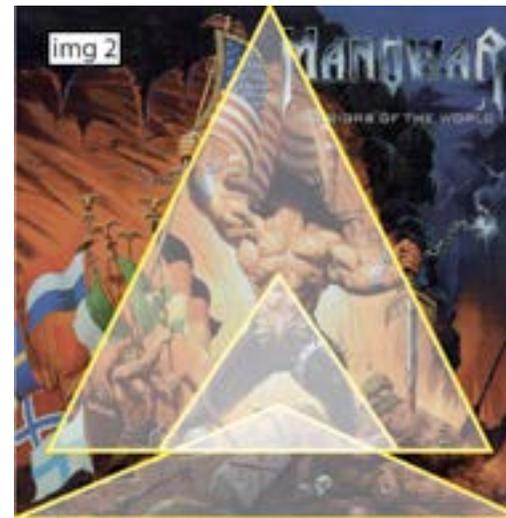
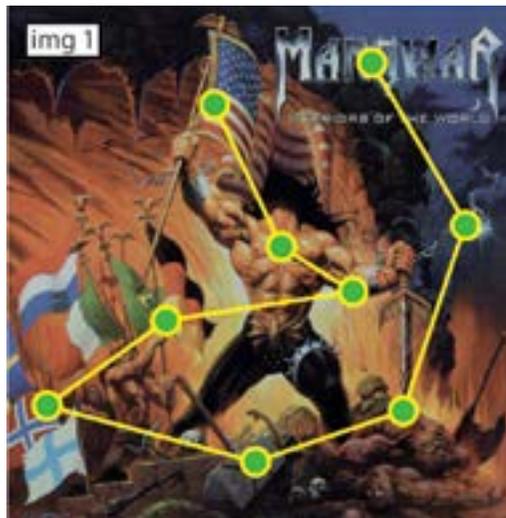
mayoría de los países, incluso varios de los equipos que poseen trabajan con tecnologías de uso militar que liberan ondas que pueden destruir tejidos humanos.

El legado musical de Manowar ha dejado doce discos de estudio que contienen numerosas baladas e himnos poderosos que han quedado en el folclore del Metal. En el 2002 después de un 'bache' creativo de varios años, esta banda lanza *Warriors of the World*, disco que contendría la canción *Warriors of the worlds united*, la cual ha entrado entre los mejores temas del Heavy y volvió a colocar a Manowar entre las bandas más influyentes en la historia del Metal.

Análisis

En este caso nos encontramos con un arte de tapa que establece una relación de continuidad entre la parte frontal y trasera, en tanto que se trata de una ilustración apaisada que cuenta con una escena principal (en la portada) cuyo fondo se extiende hasta la contraportada. Ambas tapas están ilustradas por el artista visual Ken Kelly que utiliza la técnica de la pintura al óleo sobre tela.

En cuanto a la portada vemos que la composición tiene un movimiento de lectura de tipo exploratorio que comienza en la zona de la bandera estadounidense, luego recorre brevemente el sujeto central para después pasar la vista primero por el resto de las banderas, luego la zona de destrucción de la parte inferior, y por último la mirada asciende por el lado derecho hasta el logotipo de la banda y el título del disco. (img. 1)

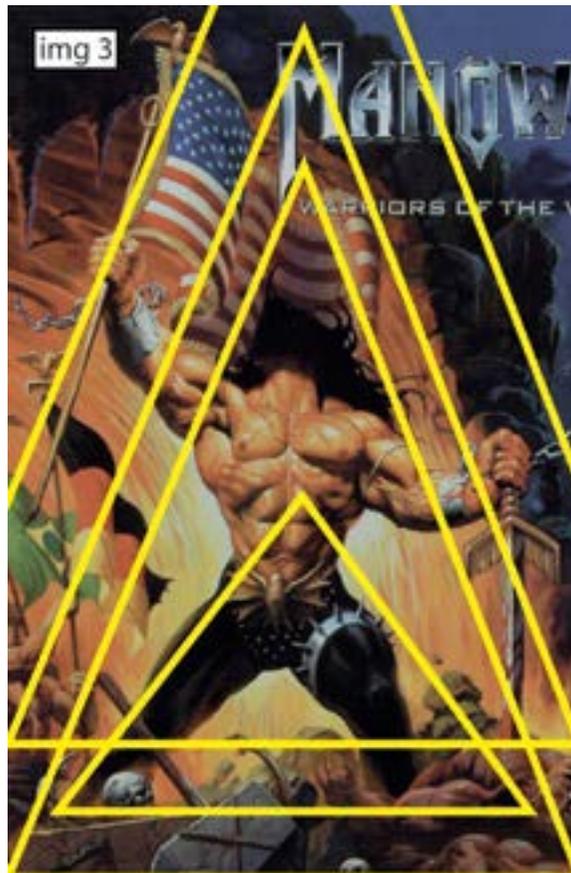


La pieza no respeta una estructura rígida y visible, sino más bien se trata de una estructura inactiva en la que se diseñaron los elementos bajo formas piramidales, que guían la vista hacia arriba y dotan a las figuras de sensaciones de estabilidad, naturalidad y fuerza (img. 2)

El título del disco se traduce en '*Guerreros del mundo*' y da pie al resto de la imagen en la cual podemos ver a simple vista una marcha encabezada por un guerrero, en la cual todos flamean banderas de diferentes países. Hay cuatro grupos de elementos principales que juntos forman la composición: por un lado tenemos la figura masculina central, detrás tenemos los sujetos que portan banderas, la pila de escombros y cadáveres del frente, y el fondo que se forma por la cueva y el cielo.

La figura central se trata de un hombre incorporado que está

parado sobre una pila de escombros y cadáveres. Es una figura masculina cuya postura se basa en triángulos (img. 3) lo cual lleva toda la energía visual hacia arriba, dotando a la imagen de sensaciones de fuerza, solidez y estabilidad. A nivel fisiológico vemos que este personaje no fue dibujado bajo una anatomía realista, sino más bien el artista utilizó las proporciones heroicas propias del cómic donde vemos una magnificación de ciertos rasgos como la altura, la musculatura, y el tamaño de las muñecas y manos, esto dota al personaje de una presencia imponente y poderosa, al mismo tiempo que da el efecto de mayor fuerza y solidez



en sus movimientos como en el agarre de la espada y el asta de la bandera, o la forma de estar de pie. Este personaje tiene elementos ya accesorios que también son significantes, como por ejemplo los grilletes con cadenas rotas en sus muñecas, lo que connota libertad -y la lucha por ella si consideramos la sangre en el grillete derecho-. Otros elementos que pertenecen a su indumentaria son las tachas, el pantalón de negro ajustado y la hebilla con forma de águila los cuales son elementos que comunican agresividad y trasgresión, pero en este consideramos que la principal connotación en este caso es el Heavy Metal mismo, ya que es una indumentaria muy

similar a la que utilizó la banda durante los años ochenta y noventa (img. 4). Vamos a considerar a este personaje como una analogía que representa a Manowar y no un sujeto puntual, basándonos en que el rostro del sujeto está cubierto por la bandera del país de origen de la banda quitándole individualidad al sujeto y sólo dejando ver una larga cabellera, volviéndolo un símbolo de la fuerza, presencia y lucha del Heavy Metal.

Por último tenemos dos detalles que figuran subyacentes pero los consideramos relevantes a la significación de este personaje; en el pecho tiene líneas de cortes, que junto a la sangre de su brazo connota batalla, experiencia y negación del Metal como simple estética. Otro elemento es el rayo que choca contra la cadena del grillete derecho, lo cual no sólo comunica libertad y resistencia, sino que tiene connotaciones más profundas dentro del género, ya que el término Heavy Metal se escuchó por primera vez en la canción *Born to be wild* de Steppenwolf:

***I like smoke and lightning (me gusta el humo y los relámpagos)
heavy metal thunder (truenos de Heavy Metal)
racin' with the wind (corriendo con el viento)
and the feelin' that i'm under (y la sensación de que estoy bajo)***⁶

-126-

Delante del guerrero, tenemos un grupo de elementos en los que pueden distinguirse figuras como cadáveres, huesos y cráneos humanos, serpientes, armas, escombros y fuego. Están claras las intenciones del artista de comunicar negatividad en esta pieza de su obra, pero si escuchamos el contenido del disco podemos encontrar en que se basó para elegir estos elementos. En la letra de la canción '*Warriors of the World united*' (en el minuto 2:40) escuchamos esta estrofa:

***"Many stand against us but they will never win
we said we would return and here we are again
to bring them all destruction suffering and pain
we are the hammer of the gods we are thunder wind and rain"***⁷

6-Bonfire, M. (1968). *Born to be wild*. Everybody's Next One. Dunhill.

7-DeMaio, J., Adams, E. (2002). *Warriors of the world united*. Warriors of the world. Nuclear Blast.

**-En español “Muchos están en contra de nosotros
pero ellos nunca ganarán
dijimos que volveríamos, y aquí estamos otra vez
para llevarles toda la destrucción, sufrimiento y dolor
somos el martillo de los dioses, somos truenos, viento y lluvia”-**

Ahora podemos adjudicarle una imagen a cada parte de esta estrofa. En primer lugar tenemos la parte que dice “Muchos están en contra de nosotros, pero ellos nunca ganarán”, visible en los cadáveres de los derrotados, luego “dijimos que volveríamos, y aquí estamos otra vez”, en este caso se trataría de la marcha de los guerreros del mundo. La tercera oración dice que estos guerreros les llevarán destrucción, sufrimiento y dolor; podemos asociar ‘destrucción’ a los escombros, los huesos y el fuego; ‘sufrimiento’ a las serpientes, ratas y las armas arrojadas; y ‘dolor’ lo vemos en la espada clavada en el pecho del caído y el fuego que los cubre.



Por último la parte que dice “somos el martillo de los dioses, somos truenos, viento y lluvia” pueden ser connotados en el martillo y armas tiradas, en la tormenta de fondo y en el rayo que cae en la cadena del grillete.

Detrás de este cúmulo tenemos la marcha de guerreros que siguen al personaje principal, donde se pueden distinguir tres personas entre las siete banderas que son flameadas. Los países que están representados son Países Bajos, Alemania, Brasil, Italia, Fin-

landia, Noruega y Suecia. Consideramos que la elección de las banderas de estos últimos tres países no fue al azar, sino más bien en base al hecho de ser los países donde el Heavy Metal en general es el género más escuchado por los jóvenes, y ver sus símbolos patrios en ese disco connotan tributo, agradecimiento y respeto por parte de la banda. Este grupo de hombres y banderas simbolizan los públicos que siguen a la banda -el guerrero principal- unidos por la cultura del Metal.

Antes de interpretar el fondo compuesto por la cueva y el cielo, es pertinente describir algunos elementos de la contraportada, ya que este arte de tapa se basa en una continuidad gráfica. En la mitad posterior, vemos que la marcha de guerreros del mundo se extiende a lo largo de una profunda cueva cuyo final está iluminado por una luz intensa. A través de ella podemos distinguir dieciocho banderas que pertenecen a Suiza, Grecia, Hungría, Letonia, Japón, Inglaterra, Rusia, Costa de Marfil, España, Estonia, Portugal, República Checa, Guatemala, Francia y Austria. Podemos ver la presencia de casi todos los continentes y banderas de países no tan nombrados en la cultura popular.

Cómo expresamos más arriba, nosotros interpretamos que la imagen utilizada para este arte de tapa está basada en la canción ‘Warriors of the World united’, donde detectamos que se trata de una analogía para referirse a un concierto de Manowar, y no de una guerra mundial puntualmente. La canción comienza con las siguientes estrofas:

**“Here our soldiers stand from all around the world
waiting in a line to hear the battle cry
all are gathered here victory is near
the sound will fill the hall bringing power to us all
we alone are fighting for metal that is true
we own the right to live the fight we’re here for all of you
now swear the blood upon your steel will never dry
stand and fight together beneath the metal sky
Brothers everywhere
raise your hands into the air
we’re warriors, warriors of the world”⁸**

-127-

**-En español: “(1) Aquí nuestros soldados de pie, de todas partes del mundo, esperando en fila para escuchar el grito de guerra
(2) todos están reunidos aquí, la victoria está cerca
el sonido va a llenar la sala, trayendo el poder a todos nosotros
(3) nosotros sólo estamos luchando por el Metal, eso es verdad
poseemos el derecho a vivir en la lucha, estamos aquí para todos ustedes
(4) ahora juren por que la sangre sobre el acero nunca secará
ponte de pie y luchemos juntos bajo el cielo de la batalla
hermanos por todas partes, eleven sus manos en el aire
(5) Somos guerreros, guerreros del mundo”.-**

La parte (1) connota las largas colas de miles de metros que los fans tienen que realizar muy a menudo para poder comprar las entradas o entrar a los predios de los grandes conciertos; el “battle cry” hace referencia a las primeras palabras del vocalista, que presenta la banda y da inicio al show.

La parte (2) se refiere al momento en el que el público está adentro del predio a punto de arrancar el recital, y al momento de energía intensa que se siente cuando las luces se apagan y el grito del público se escucha. El extracto (3) está referido al compromiso y experiencia de la banda respecto a darles a sus públicos lo mejor que pueden dar. En el (4) establecemos que se refiere al compromiso que debe tener el público respecto al Metal. Esta parte está pensada para ser tocada en vivo para motivar a los espectadores y hacerlos partícipes del momento. Por último tenemos la parte (5) que connota la universalidad del género, la igualdad en el Metal, el respeto mutuo, y el aliento a muchos a sentirse en una familia.

Habiendo analizado todos estos elementos estamos en condiciones de poder interpretar la imagen como una alegoría a un recital de Manowar: la cueva es el predio con el fuego de los corazones del público, y la tormenta de afuera donde está el guerrero connota la música en sí misma y la clase de sonidos que sólo soportaría un fan del género. Este disco es un tributo a la unión de la gente de diferentes naciones y culturas que eventualmente se reúnen para compartir esta misma pasión.

Los elementos restantes que se ubican sobre la ilustración son las tipografías. En la portada tenemos el logotipo de la banda y el título del disco. El primero consta de una tipografía display, de trazos rectilíneos

y diagonales no moduladas, que forman una palabra de estructura simétrica, dada por un reflejo de la misma en base al eje vertical central que pasa por la letra ‘O’. Las letras ‘M’ y ‘R’ que encierran el nombre de la banda tienen unas prolongaciones descendentes que por sus terminales en punta y la textura que las cubren connotan espadas. Por otro lado, si tenemos en cuenta estas connotaciones, podemos alegar que la ‘O’ tiene una morfología que en este contexto puede connotar un escudo. Todas estas letras tienen un trabajo de textura que emula el acero pulido, que junto a esta morfología rectilínea y de curvas poco pronunciadas, tenemos un logotipo que comunica fuerza, filo, estabilidad, agresividad, dureza y metal. El título del disco está escrito en una tipografía de caja alta y estructura cuadrada, trazos no modulados y rectilíneos, vértices en ángulos rectos y curvas poco evidentes. Permite una rápida lectura y coadyuva a la escena con su forma que connota estabilidad y rigidez.

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: figura semihumana emergente. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, colores de la gama de los verdes, marrón, detalles en blanco y cian claro. Textura: orgánica y rugosa.</p>
	<p>Forma: prado. Medida: plano general, la figura forma parte del entorno. Color: negro, colores de la gama de los verdes, detalles en blanco y cian claro. Textura: trama orgánica suave.</p>
	<p>Forma: raíces. Medida: plano general, la figura forma parte del entorno. Color: negro, marrón, detalles en verde claro. Textura: trama orgánica orgánica rugosa.</p>
	<p>Forma: piedras. Medida: plano medio. Color: negro, marrón, gris, iluminaciones en verde. Textura: lisa (en las iluminaciones), áspera (en las sombras).</p>
	<p>Forma: hombre a caballo. Medida: plano general. Color: composición formada por las gamas de los colores verdes, azules grisáceos, y detalles en rojo y amarillo oscuro. Textura: orgánica, suave.</p>
	<p>Forma: figuras en el horizonte. Medida: plano general largo. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro amarronado, detalles en rojo oscuro. Textura: lisa, orgánica.</p>
	<p>Forma: cielo. Medida: plano general largo, la figura forma parte del entorno. Color: azul verdoso, verde oscuro, verde claro, verde amarillento, amarillo y negro. Textura: suave.</p>

Elementos de relación	
	<p>Figura semi-humana emergente: Dirección: efecto de movimiento de abajo hacia arriba. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia.. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: estable, dinámico, pesado.</p>
	<p>Prado: Dirección: estático. Movimientos elípticos sugeridos en las tramas del follaje. Posición: ubicado en la mitad inferior de la composición, abarcando todo el eje horizontal. en el centro de la parte superior de la pieza. Espacio: ocupa un 35% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p>
	<p>Raíces: Dirección: Dinámica, armónica. Movimientos elípticos sugeridos en las tramas de las raíces. Posición: centrado respecto al eje horizontal, en la parte inferior del eje vertical. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: posición estable pero con sugerencia de movimiento, pesadez.</p>
	<p>Piedras: Dirección: vertical, de abajo hacia arriba. Posición: ubicado en centro de la mitad superior de la composición. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p>
	<p>Hombre a caballo: Dirección: de izquierda a derecha. Posición: ubicado en centro de la mitad derecha de la composición. Espacio: ocupa un 10% del espacio total. Gravedad: inestable, pesadez.</p>
	<p>Figuras en el horizonte: Dirección: estático. Posición: hace presencia en el centro del cuarto inferior derecho de la pieza. Espacio: ocupa un 5% del espacio total. Gravedad: estable, pesadez.</p>

Elementos de relación	<p>Cielo:</p> <p>Dirección: dinamismo dado por la trama de mezcla de colores.</p> <p>Posición: hace presencia en la parte superior de la pieza, ocupando todo el eje horizontal.</p> <p>Espacio: ocupa un 25% del espacio total.</p> <p>Gravedad: estable, levitación.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen:</p> <p>orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas.</p> <p>Interacción:</p> <p>distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 2. La imagen y el texto.
Estructura	Semiformal
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantástico - imaginario.
Tipografía	Suidakra: display de rasgos góticos. Trazos modulados con terminaciones triangulares

-132-

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>Caledonia</i> de la banda Suidakra.
Nivel connotativo	Imperialismo romano, espíritus protectores, la cultura celta. Las formas sugieren la simbología celta. Los colores y el tratado de texturas sugieren la naturaleza, el musgo, los pastizales.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la guerra, el imperialismo, la mitología celta, el espíritu de la naturaleza, el folclore celta.
Retórica	El diseñador muestra simbólicamente la preparación de la resistencia de los Caledonios cuando resistieron las invasiones romanas

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: figura semihumana emergente. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, colores de la gama de los verdes, detalles en blanco. Textura: orgánica y rugosa.</p>
	<p>Forma: fondo. Medida: plano general, la forma cubre todo el marco de referencia. Color: negro, colores de la gama de los verdes, detalles en blanco. Textura: rugosa.</p>
Elementos de relación	<p>Figura semi-humana emergente: Dirección: efecto de movimiento de abajo hacia arriba. Posición: ubicado en el cuarto superior izquierdo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 40% del espacio total. Gravedad: estable, dinámico, pesado.</p>
	<p>Fondo: Dirección: estático. Posición: cubre todo el marco de referencia. Espacio: ocupa un 80% del espacio total. Gravedad: nula.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Semiformal

Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantástico - imaginario.
Tipografía	Lista de canciones: display. Trazos de rasgos romanos antiguos. Textos legales: lineales; palo seco; caja baja; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada de puntas redondas; ancho: regular.

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contra-portada del arte de tapa del CD <i>Celedonia</i> de la banda Suidakra.
Nivel connotativo	Las formas sugieren la simbología celta. Los colores y el tratado de texturas sugieren la naturaleza, el musgo, los pastizales.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la naturaleza, los dioses celtas, los espíritus y la energía de la naturaleza misma.
Retórica	El diseñador le da importancia en la composición a la deidad protectora.

-134-

Suidakra breve reseña histórica y contexto del lanzamiento

Suidakra es una banda alemana que inició sus actividades en 1994, pero no fue sino hasta 1997 que logró una formación solidificada y su primer disco, a partir de ese momento comienza su ruta en el underground europeo.

Influenciados por la forma de tratar conceptos épicos del Power Metal y la lucha por la reivindicación del folclore propio del Black Metal, esta banda es una de las primeras en formar la reciente oleada de Folk Metal; tomaron el sonido, los instrumentos, las voces, los tiempos y estructuras del Heavy tradicional, pero dejaron

de lado el idioma anglosajón, las tachas, el cuero, para abrirse paso con elementos de folclore y la cultura pagana de las sociedades extintas del norte europeo.

Los integrantes de Suidakra además de vestirse con indumentarias celtas, tocan otros instrumentos nunca antes utilizados en el Metal, como la gaita, flautas de madera, el banjo y percusiones artesanales. Además de estos nuevos elementos incorporados al género han innovado con la forma de narrar historias del pasado de la zona norte europea, tratando temáticas en contra de la invasión

romana, dioses antiguos, la naturaleza, los hábitos de las culturas extintas, entre otros.

Esta nueva oleada del Metal aun se encuentra en un estado de incubación, pero ya ha captado la atención de un público joven que no encuentra referentes de su generación entre las nuevas bandas que emulan los clásicos o que han deformado y alejado el género.

El Folk ya ha construido una estética sólida y fácil de diferenciar, que a nivel gráfico es posible de apreciar múltiples elementos de las culturas europeas como la celta o la vikinga. Es en ese punto donde es interesante ver como han unido la modernidad del Metal, con las simbologías ancestrales.

Análisis

Al igual que el caso anteriormente analizado, este arte de tapa que no establece una relación de continuidad entre los hechos de la portada con los de la contraportada, no obstante vemos la repetición de algunos elementos. Ambas tapas están ilustradas por el artista visual Kris Verwimp que utilizó una técnica de lápices y acuarelas, y un posterior retocado digital mediante el uso de tableta gráfica.

La composición de la tapa tiene una dirección de lectura de tipo "Z" (img 1) que comienza su recorrido en la parte superior de la figura semihumana principal, para luego pasar por el centro de impacto visual en el pecho de ésta; sigue por los destellos blancos y la vista se posiciona en el jinete; la vista retorna descendiendo por la figura principal para luego llegar al logotipo de la banda; finalizada su lectura la vista es liberada por la composición.



Sí bien la portada consta de una estructura que se encuentra inactiva, existe un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula que consta de una línea vertical que divide por la mitad a la pieza (img 2) trazada a partir de la letra "A" del logo y recorriendo el lado derecho del monolito.

Además de esta línea divisoria vertical, hemos trazado dos diagonales que se tocan en el centro luminoso del pecho de la figura central, dividiendo la composición en cuatro formas triangulares que contienen diferentes elementos y dotan de una estructura base a la composición. Las líneas del cuadrante (1) sirven para guiar tanto la dirección de la espalda de la figura central como las líneas luminosas que la enfrentan, generando un triángulo invertido. El área (2) formado por la línea de la espalda y la pierna, contiene sus brazos. El cuadrante (3) contiene la línea que delinea el contorno de la pradera y da base a las piernas de la figura central. Por último tenemos el área (4) que está dada por un triángulo trazado por el contorno de la pradera y por las líneas luminosas, ésta contiene el jinete y muestra el resto del paisaje.

En base a estas diagonales y la línea vertical ya mencionada, hemos dado con un sector (x) que se ubica en el centro de la composición, el cual tanto a nivel compositivo como estructural y morfológico delimita un área en conflicto o zona neutral donde se percibe la disputa entre las dos fuerzas representadas. Esto con-

nota inestabilidad, silencio, choque, batalla y tensión. Hemos visto en otros análisis como suele utilizarse este recurso para generar un punto de encuentro entre opuestos, donde se genera el efecto de enfrentamiento.

La portada consta de seis grupos de elementos que forman el total de la pieza: la figura semihumana, el suelo donde se encuentra, los monolitos que tiene detrás, el jinete, el paisaje de fondo y el logotipo de la banda.

Al inicio de la lectura tenemos la figura semihumana, la cual por su tamaño y morfología es el elemento con mayor protagonismo en la pieza. Podemos afirmar esto ya que en el pecho de la figura encontramos el centro de impacto visual del arte de tapa. Éste está dado por la estructura de la composición –como vimos anteriormente–, por el contraste de brillo de color, y por su morfología.

Esta figura tiene fisonomía masculina, basándonos en la forma de su pecho y el tamaño de los brazos. Su cuerpo está formado por un entramado de líneas ligadas y superpuestas que connotan la estética de hilos entrelazados y motivos de espirales enroscadas de los celtas. Se encuentra en una posición de contracción del cuerpo hacia atrás, y sus piernas enterradas –o desenterradas– hasta la altura de las rodillas, esto connota por un lado la fuerza de la liberación y el trance de la emisión de los rayos de luces de su pecho, y por otro lado la conexión entre el suelo y el cielo, basándonos en el parecido de los trazos que rodean su cuerpo con raíces.

Puede alegarse que esta figura es un recurso retórico para simbolizar una deidad o espíritu irlandés protector, gracias a que se trata de un ente semihumano formado por una textura netamente celta e irlandesa, y que además está formado por las raíces del lugar origen –argumento fortalecido por los monolitos pictos que es-

tán detrás de él, serán analizados a continuación– lo cual connota pertenencia y origen. Por otro lado los destellos luminosos en este caso los interpretamos como un aviso que esta deidad podría comunicar a su comunidad próxima para advertir el paso del ejército que tiene detrás. Por lo tanto interpretaremos a esta figura como una deidad protectora y fiel a las tribus de la antigua Irlanda.

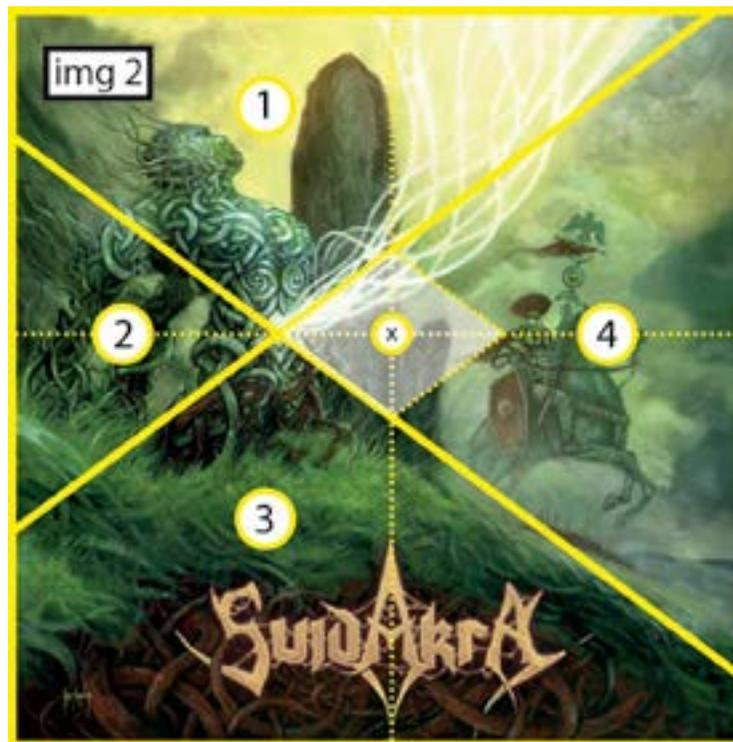
Debajo de esta deidad podemos ver el terreno del cual está

emergiendo, figura que está compuesta por césped y raíces subterráneas. Ambas están formadas por una textura de trazos ligados y superpuestos similares a los motivos espirales enroscados que están presentes en la figura anteriormente analizada. Esto genera el efecto de homogeneidad y coincidencia que agrupa estos elementos, lo cual refuerza las connotaciones célticas e irlandesas que sugería la deidad.

Complementario a estas significaciones sugeridas, tanto por la figura principal como por el terreno, tenemos dos objetos que se encuentran detrás de éstos y que terminan de posicionar a la escena en un lugar concreto. Se tratan de dos formas que por su textura y color son percibidas como piedras, por su morfología y contraforma podemos establecer que se tratan de dos monolitos, y por su contexto podemos alegar que puntualmente se tratan de piedras pictas.

Descendientes de los caledonios, los pictos eran una confederación de tribus

que habitaban el norte y centro de Escocia, desde al menos los tiempos del Imperio romano hasta el siglo X, cuando fueron arrasados por las conquistas. Hoy en día no está claro el uso y motivo de la construcción de estas piedras y las afirmaciones existentes están basadas en especulaciones, aunque la mayoría coincide con que pueden tratarse de marcaciones y delimitaciones territoriales. Si bien actualmente no está claro el significado de estos monolitos,



éstos –entre 350 piedras- son los únicos vestigios de esa sociedad que perduraron hasta el día de hoy, por eso consideramos pertinente su uso en la pieza. (2008, 14 de mayo, Society and Culture, the symbols. Recuperado el 17 de septiembre de 2013 de <http://www.pictishstones.org.uk/pictishstones/pictishstoneshome/aboutthe-picts/society/symbols.htm>)

No obstante, las connotaciones territoriales y delimitadoras coadyuvan a comunicar la idea de invasión y conquista que propone el artista. Ahora podemos decir que en la composición tenemos un ejército traspasando un territorio ajeno, y una deidad advirtiendo a los suyos.

Predominando en la mitad derecha de la pieza, tenemos un sujeto montando un corcel. Ésta figura esta compuesta por tres elementos principales: el jinete, su indumentaria y periféricos, y el caballo. Si consideramos la morfología y colores de la armadura y asta que sostiene con su mano izquierda podemos establecer que se trata de un general romano. (img. 3) Esa afirmación es respaldada por la presencia del asta con punta de águila de alas abiertas, la cual era utilizada por los romanos en el campo de batalla como símbolo de poder y para distinguir a cada legión.

Esta figura presenta una dirección de izquierda a derecha, efecto dado por la posición del caballo, la inclinación del asta, y el desplazamiento de las telas. En su totalidad connota imponencia, poder, coraje, y fuerte desplazamiento, y si tenemos en cuenta que está cruzando el territorio de los monolitos, podemos decir que también significa invasión, imperio y conquista. Debajo de esta figura y siguiendo el contorno del terreno tenemos una mancha que



por su gama cromática contrasta en la pieza. Por su color rojizo y textura –pequeñas y finas pinceladas que se ven como lanzas y banderas- podemos alegar que se trata del ejército romano que encabeza el general. De esta forma podemos ver que la composición trata sobre el instante en el que comienza el traspaso de las tropas romanas en territorio de la antigua Escocia.

Si bien no figura en la portada, el título del disco es ‘Caledonia’, el cual era el antiguo nombre con el cual designaban los romanos a Escocia. Esta región nunca fue conquistada por los romanos, ninguna expedición militar consiguió someter ese territorio, y por consiguiente, nunca formó parte del imperio romano. Este arte de tapa comunica la resistencia de los pueblos que formaban esa antigua nación, que a pesar de ser un territorio pudieron resistir a lo largo del tiempo las invasiones romanas que parecían implacables, luchando por su cultura y protegiendo la integridad de su sociedad. Este arte de tapa connota la resistencia caledonia, la protección del folclore propio, la conservación de una identidad, y la abolición de la importación de cultura extranjera. Es un tributo a la historia del país donde nació la banda y una instancia para recordar y aprender parte de las raíces escocesas.

Escocia y su cultura se presenta en la composición no sólo en los símbolos e imágenes anteriormente mencionadas, sino además en la gama cromática que abunda en todo el arte de tapa: el verde. Para los Escoceses es de suma importancia el verde ya que consideran que este color provenía del mundo de lo que consideran la gente pequeña (nomos, adas, etc.) y de sus propiedades, por eso lo concedieran como un símbolo de buena suerte y prosperidad, por ello es común su uso en esa cultura.

Por último e incorporado a la composición tenemos el logotipo de la banda, el cual está escrito en una fuente display. La estructura de la palabra se basa en un eje de simetría ubicado en la letra ‘A’ del medio. Salvo la ‘A’ central y la ‘S’ y ‘A’ que encierran la palabra, podemos detectar que las otras letras están basadas en los caracteres góticos, evidenciado en el trazo biselado propio de estas familias tipográficas, las cuales comunican época y antigüedad. Podemos ver en las letras terminales prolongadas en punta, trazos modulados y sinuosos, y una estructura orgánica que simulan la madera, ramas y espinas, connotando de esta manera aspe-

reza, filo, naturaleza y advertencia. Por otro lado tenemos presente en todo el logo ornamentos de trazos delgados que se perciben con cierta gravedad por las panzas hacia abajo que forman, éstos refuerzan las connotaciones anteriormente mencionadas al parecerse a raíces finas, lianas, telarañas y sogas. Este logo es orgánico y nos trae a la mente la noción de raíces –naturales, culturales y simbólicas– que el artista tomó y supo reflejar en la composición.

Habiendo finalizado el recorrido por la portada, ahora nos dirigimos hacia la contraportada, donde podemos observar un diseño simple que repite algunos elementos y no aporta elementos de alto nivel significativo en comparación los anteriormente analizados. Por un lado tenemos otra versión de la figura semihumana de la portada, la cual se funde con el fondo, y por otro lado el texto, compuesto por la lista de temas, y textos legales.

La repetición de la figura principal de la tapa, fundida con la imagen texturizada de fondo, más el uso de la gama cromática de los verdes, fortalece las connotaciones escocesas que se habían planteado en la portada, pero en este caso las consideraremos como una base simple que no interrumpe la lectura del listado de temas.

Los temas están ordenados en una columna ocupando el lado

derecho de la pieza, están escritos con una tipografía de época que simula en algunos de sus caracteres la caligrafía carolingia, visible en el uso de puntos dentro de las ‘O’ y la similitud de las letras ‘T’ con cruces, y también tiene una similitud con las tipografías lapidarias, en base a las descendentes biseladas y las serifas ligeramente prolongadas. Esta tipografía connota antigüedad, edad media, las escrituras lapidarias y los antiguos pergaminos. Notemos que para acentuar esta idea de época utilizaron irónicamente (intencionalmente o no) números romanos, ayudando a contextualizar la composición a tiempos pasados. Podemos ver en este caso que no fue necesario destinar mucho espacio para los textos legales, sino más bien se ubican sin resaltar en las esquinas superiores. Nos encontramos con una tipografía de cuyo fin es totalmente funcional, tanto como para su rápida lectura y entendimiento, como también para acompañar al resto de la composición sin resaltar. Las tipografías de los textos legales es de tipo palo seco grotesca, de caja baja con ascendentes y descendentes poco prolongadas. Estas permiten una lectura mucho más fluida y no resalta sobre los otros elementos de diseño, pero acompañan al mismo con su forma y color.

ANÁLISIS: FOLK METAL - PIEZA 12:

Cruachan (2006): The Morrigan's call I



Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: mujer. Medida: plano tres cuartos. Color: negro, marrón y colores de la gama pastel. Textura: orgánica y suave (en el cuerpo), trama suave (en la indumentaria y cabello).</p>
	<p>Forma: pájaro marrón. Medida: plano medio. Color: negro, gris, marrón, colores de la gama de los tierra. Textura: trama suave.</p>
	<p>Forma: pájaro negro. Medida: plano general. Color: negro, gris, detalles en blanco. Textura: orgánica lisa, rugosa (en las patas).</p>
	<p>Forma: escudo. Medida: plano medio. Color: negro, colores de la gama de los tierra, detalles en iluminaciones en blanco. Textura: lisa, pulida.</p>
	<p>Forma: rama con hoja Medida: plano general. Las formas forman parte del entorno. Color: composición formada por las gamas de los colores tierra, marrones y sepias. Textura: orgánica lisa (en la hoja), rugosa (en la rama).</p>
	<p>Forma: cráneo animal. Medida: plano general. El entorno predomina sobre el sujeto. Color: negro gamas de los colores tierra, marrones claros y sepias. Textura: lista, bordes filosos.</p>
	<p>Forma: flores amarillas. Medida: plano general largo. Color: amarillo, marrón, naranja, detalles en blanco. Textura: pliegues suaves.</p>
	<p>Forma: hongos. Medida: plano general largo. Color: negro gamas de los colores tierra, marrones claros y sepias. Textura: lisa, suave.</p>

Elementos visuales	<p>Forma: calas. Medida: plano general largo. Color: blanco, negro, gris, verde, detalles en amarillo. Textura: lisa, suave.</p>
	<p>Forma: marco de figuras orgánicas. Medida: plano general largo. Color: negro gamas de los colores tierra, verde, detalles en blanco, marrones claros y sepías. Textura: tramas elípticas lisas y suaves.</p>
	<p>Forma: inicial capitular. Medida: plano general largo. Color: negro, marrón oscuro, marrón claro, blanco. Textura: tramas elípticas suaves.</p>
Elementos de relación	<p>Mujer: Dirección: estática. Posición: ubicado en el centro de los ejes respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 25% del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p>
	<p>Pájaro marrón: Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro del cuarto superior derecho respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: estable.</p>
	<p>Pájaro negro: Dirección: estático. Posición: ubicado en el centro de la mitad izquierda respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa un 20% del espacio total. Gravedad: parcialmente estable.</p>
	<p>Escudo: Dirección: estático. Posición: centrado respecto al eje horizontal, en la parte inferior del eje vertical. Espacio: ocupa un 15% del espacio total. Gravedad: posición estable, pesadez.</p>

Elementos de relación	<p>Marco de figuras orgánicas: <i>Dirección:</i> movimientos elípticos y helicoides en las estructuras de los trazos. <i>Posición:</i> hace presencia como marco que envuelve toda la escena central. <i>Espacio:</i> ocupa un 45% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, levitación.</p> <hr/> <p>Flores amarillas: <i>Dirección:</i> vertical, de abajo hacia arriba. <i>Posición:</i> ubicado en la mitad inferior de la composición, desplazado hacia la derecha. <i>Espacio:</i> ocupa un 15% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesado.</p> <hr/> <p>Hongos: <i>Dirección:</i> vertical, de abajo hacia arriba. <i>Posición:</i> ubicado en el centro del cuarto inferior izquierdo de la composición. <i>Espacio:</i> ocupa un 10% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, pesadez.</p> <hr/> <p>Calas: <i>Dirección:</i> vertical, de abajo hacia arriba. <i>Posición:</i> hace presencia en el centro de la mitad derecha de la pieza. <i>Espacio:</i> ocupa un 15% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, liviandad.</p> <hr/> <p>Inicial capitular: <i>Dirección:</i> movimientos elípticos y serpenteantes de los trazos. <i>Posición:</i> hace presencia en la parte superior izquierda de la pieza. <i>Espacio:</i> ocupa 10% del espacio total. <i>Gravedad:</i> estable, levitación.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta.
Formas	<p><i>Formas de la imagen:</i> orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. <i>Interacción:</i> distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>
Grado de integración	Grado 5. La imagen con el texto integrado a ella.
Estructura	Inactiva

Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	“ Cruachan ”: display. “ The Morrigan’s Call ”: gótica caligráfica.

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Portada del arte de tapa del CD <i>The morrigan's call</i> de la banda Cruachan.
Nivel connotativo	Cultura celta, bosque, naturaleza, guerra, folklore nordico.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

-143-

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: la leyenda de Morrigan, el tributo a esta deidad, la guerra cultural.
Retórica	El diseñador utilizó elementos propios del folclore celta para representar simbólicamente la guerra cultural que atraviesan.

Nivel Sintáctico

Grado de iconicidad	Figurativa
Elementos visuales	<p>Forma: inicial capitular. Medida: plano general largo. Color: negro, marrón oscuro, marrón claro, blanco. Textura: tramas elípticas suaves.</p>
	<p>Forma: fotografía. Medida: plano general, la forma cubre todo el marco de referencia. Color: negro, colores de la gama de los verdes, detalles en blanco. Textura: rugosa.</p>
	<p>Forma: fondo. Medida: es el fondo que cubre todo el marco de referencia. Color: negro y gris . Textura: lisa.</p>
Elementos de relación	<p>Inicial capitular: Dirección: movimientos elípticos y serpenteantes de los trazos. Posición: hace presencia en la parte superior izquierda de la pieza. Espacio: ocupa un 20% del espacio total. Gravedad: estable, levitación.</p>
	<p>Fotografía: Dirección: estático. Posición: ubicado en el cuarto inferior izquierdo respecto al marco de referencia. Espacio: ocupa 40% partes del espacio total. Gravedad: estable, pesado.</p>
	<p>Fotografía: Dirección: estático. Posición: cubre toda la composición detrás de los demás elementos. Espacio: ocupa 60% partes del espacio total. Gravedad: estable.</p>
Elementos prácticos	Representación semiabstracta + realista (en la fotografía)
Formas	<p>Formas de la imagen: orgánicas, irregulares, geométricas, rectilíneas. Interacción: distanciamiento, toque, superposición, intersección, penetración.</p>

Grado de integración	Grado 4. La imagen con el título, la leyenda y el texto.
Estructura	Inactiva
Aplicaciones del color	Connotativo - psicológico.
Expresividad cromática	Fantasioso - imaginario.
Tipografía	Lista de canciones: display. Textos legales, números de los temas y duraciones: lineales; palo seco; caja baja; peso: liviana; eje de construcción: cuadrada de puntas redondas; ancho: regular.

Nivel Semántico

Nivel denotativo	Contraportada del arte de tapa del CD <i>The Morrigan's Call</i> de la banda Cruachan.
Nivel connotativo	Cultura celta, bosque, naturaleza, guerra, folklore nórdico.
Relaciones imagen-texto	Relación de cooperación.

-145-

Nivel Pragmático

Nivel mitológico	Los mitos que se pueden observar en la imagen son: el respeto a la cultura propia, la guerra celta, la defensa del folclore autóctono.
Retórica	Los integrantes de la banda fueron fotografiados con indumentaria propia de los celtas para generar una ambientación acorde a la música que promueven.

Cruachan, breve reseña histórica y contexto del lanzamiento

Cruachan es una banda de Folk Metal que inició sus actividades en 1990 en Dublín, Irlanda, pero no fue sino hasta 1995 que logró una formación solidificada y la grabación su primer larga-duración. Aún se mantienen dentro del underground junto a muchas otras bandas que están formando este estilo emergente.

El nombre Cruachan deviene del nombre de la capital de Connaught, un grupo de dinastías que antes ocupaban Irlanda. Hoy en día se conoce por Cruachan a un punto arqueológico donde se han descubierto numerosos elementos que han permitido conocer la cultura celta de esa época; así también hace referencia al nombre del máximo héroe del ciclo mitológico de la antigua Irlanda pagana. (Sjoestedt, 2000)

Al igual que Suidakra, la banda anteriormente analizada, éstos

se ven influenciados por la forma de tratar conceptos épicos del Power Metal y la lucha por la reivindicación del folclore propio del Black Metal.

Los integrantes de Cruachan además de vestirse con indumentarias celtas, tocan otros instrumentos nunca antes utilizados en el Metal, como la gaita, flautas de madera, el bajo y percusiones artesanales. Las temáticas que recorren en las líricas de sus composiciones tratan principalmente sobre las luchas y la cultura pagana de sus ancestros irlandeses, así como también tienen canciones que hablan de los vikingos.

Esta banda no solo es una de las pioneras en el Folk Metal, sino también es la primera banda que ha influenciado un subgénero emergente llamado Celtic Metal.

Análisis

Este arte de tapa no establece una relación de continuidad entre los hechos de la portada con los de la contraportada, pero sí vemos la repetición de algunos elementos. La imagen de la portada está ilustrada por el ex-flautista de la banda, John O’Fathaigh, que utilizó una técnica mixta de pintura al óleo sobre tela (visible en la textura de la pieza) y retocado en software (los adornos de los marcos están espejados verticalmente).

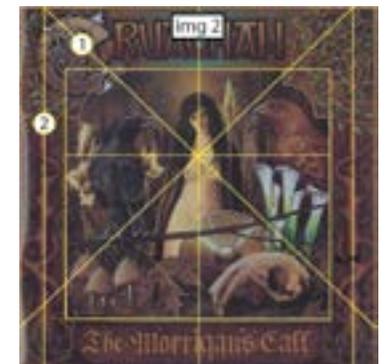
La composición tiene una dirección de lectura de tipo exploratoria que comienza en el logotipo de la banda, luego recorre la escena interior enmarcada para llegar al título del disco y así liberar la vista. (img. 1)

Sí bien la imagen de la portada tiene una estructura que se encuentra inactiva, existe un balance entre los elementos presentes que nos permiten identificar la posible retícula que consta



de un cuadrado que divide la pieza en el marco y la imagen central, y un eje de coordenadas -con sus respectivas diagonales- que parten de un punto central que lo ubicamos en el pecho de la figura femenina (img. 2). En esta grilla que trazamos podemos observar que la imagen central queda dividida en porciones donde se puede ver cómo cada una de estas áreas corresponde a una figura. Por otro lado, al prolongar las diagonales fuera del perímetro de la imagen central hasta llegar al lado superior del marco de referencia (1), y si a partir de este punto luego trazamos una línea vertical que desciende al extremo inferior (2), damos lugar a la visualización del eje en los que se basan los ornamentos ramificados.

La portada presenta dos grupos globales de figuras, por un lado la imagen central, y por el otro, el marco ornamentado que la rodea. El primero está compuesto por siete figuras: la figura femeni-



na central, el ave negra, el ave marrón, las flores blancas, el cráneo animal, el escudo, los hongos. El segundo grupo está compuesto por cinco elementos: los ornamentos de follaje de las esquinas superiores, los ramificados laterales y los de las esquinas inferiores; el logotipo de la banda; y el título del disco.

La figura femenina central que se posiciona en el centro de la composición se encuentra en una posición erguida pero relajada, desnuda pero cubierta con una tela. En cuanto a su fisonomía vemos que se trata de una mujer joven, de tez blanca y cabello largo, oscuro y enmarañado. Basándonos en el título del disco –traducido en ‘La llamada de Morrigan’- y teniendo en cuenta la lanza y el escudo que están junto a ella, nos vemos en posición de alegar que esta figura es una analogía de Morrigan, la diosa celta de la guerra, aniquilación y destrucción.

Si bien es la diosa de la guerra –y por lo tanto de la muerte- es necesario tener presente que para los celtas el fin de la vida en la tierra es el principio de otro mundo. Esta deidad representa la renovación, el amor y el deseo sexual, es decir la muerte que da a luz a una nueva vida. Es importante para entender la composición que la vida y la muerte están muy unidas en el universo celta. (Sjoestedt, 2000)

A nivel gráfico, esta figura femenina connota feminidad, sensualidad, naturalidad, tranquilidad y seguridad. Funciona en la pieza como centro de impacto visual por su tamaño, posición y color, que a su vez es reforzado por una estructura piramidal que dota a la figura de estabilidad, naturalidad y fuerza (img. 3). Por otro lado vemos que la posición de este personaje comunica confianza y serenidad debido a su relajación corporal, evidenciada en la ligera in-



clinación de su cabeza y hombros. Una tríada que acentúa la estelaridad de este personaje es la relación que tiene con las aves que la observan fijamente mientras que este personaje dirige su mirada hacia el espectador.

Otros dos elementos que coadyuvan al concepto de guerra que comunica la figura central es el escudo y la lanza, figuras que connotan en un primer lugar defensa y ataque respectivamente. Por otro lado dota a la figura central de seguridad y advertencia, ya que aparece desnuda y aparentemente no necesita de más protección. No obstante, podemos detectar que la diosa no está sosteniendo el escudo con su mano izquierda ya que de ese lado está la lanza; esto y teniendo en cuenta la falsa perspectiva de la composición –se trata de un colage de figuras- podemos alegar que este escudo simboliza a Morrigan, y podemos afirmarlo basándonos en la mitología celta que le atribuían a esta deidad la forma de mujer, escudo, cuervo o corneja. (Sjoestedt, 2000)

A la izquierda de Morrigan tenemos el ave negra, figura que además está compuesta por la rama en la que se sostiene y las flores que la rodean. Por su morfología y contexto podemos decir que se trata de un cuervo, el cual connota oscuridad, muerte y mal presagio. En la cultura celta Morrigan se presentaba en el campo de batalla en forma de bandadas de cuervos para infundir con sus graznidos la ira y la fuerza en sus soldados. De hecho, además de

-147-



ser parte de esta mitología, también los galeses e irlandeses antiguos consideraban un oráculo de muerte o mal presagio ver un cuervo sobre una rama antes de una guerra o viaje, no obstante para los celtas la muerte en batalla era un honor, por lo tanto el presagio era negativo si Morrigan sugería una derrota. (Sjoestedt, 2000)

Esta figura está rodeada por unas flores de color amarillo claro que connotan delicadeza y feminidad, las cuales contras-

tan a simple vista con la imagen y las significaciones del cuervo. La morfología de éstas coincide con las flores de tipo *hemerocallis hybrida*, que en Irlanda son llamadas 'Irish elf flowers' (flores de elfo irlandesas) (img. 4) Estas flores tienen la particularidad de tener un ciclo de vida corto, ya que abren sus pétalos a la mañana y se marchitan al atardecer, por lo que su flor no dura más que un día, pero tiene la particularidad que al día siguiente vuelve a renacer una nueva flor de ese mismo tallo. También han sido utilizadas por muchas sociedades como alimento y medicamento. Son por estas características que han tomado importancia en muchas culturas, como en este caso para los celtas, que además de ser un recurso de uso cotidiano servía para explicar el ciclo de la vida. (Dimitri, 1986)

Las flores junto al cuervo connotan la vida del guerrero celta, que no termina en el campo de batalla, sino que sigue a través del tiempo y en otros mundos, por esto no han de temerle a la muerte en combate, sino más bien agradecerle.

A la derecha de Morrigan tenemos un ave marrón que sostiene un roedor en su pico. Por la dirección de la figura hacia Morrigan, podemos detectar connotaciones de ofrenda y tributo, como si estuviera entregando el roedor cazado. En la mitología celta las águilas anunciaban la victoria cuando sobrevolaban el lugar por donde pasaba un ejército. Por esto, alegamos que esta ofrenda a la diosa de la guerra es para garantizar la victoria. (Sjoestedt, 2000)

Debajo del águila tenemos unas flores, que por su morfología y apariencia podemos establecer que se tratan de calas blancas. Esta especie floral tiene varias connotaciones dependiendo de las ópticas culturales con las que analicemos, pero hay dos que se repiten en la mayoría: por un lado se la relaciona con la muerte y los arreglos florales funerarios, y por otro lado se la utiliza para representar la feminidad, la sensualidad y los órganos sexuales, es decir, la vida. Esto nos permite alegar que esta figura fue utilizada como recurso para significar esta dualidad de muerte-vida que hemos visto que ha sido un concepto tratado a lo largo de la composición.

La figura de las calas genera una dualidad con el cráneo animal que está debajo. En este caso nos volvemos a encontrar con la diáda muerte-vida, teniendo por un lado los restos óseos que connotan muerte y esterilidad, y por otro las flores que significan vida y fecundidad. Un dato que es pertinente tener en cuenta que nos

permite entender este recurso, es que los celtas llamaban 'bellostas de Morrigan' a los cráneos y cabezas decapitadas que yacían en el campo de batalla, nombre que le adjudicaron al ver como después del combate las parvadas de cuervos se alimentaban de ellas. (Sjoestedt, 2000)

Por último tenemos un grupo de tres hongos que están sobre la hierba. Estos connotan la naturaleza del bosque, la medicina tradicional, el shamanismo y el otoño. Este recurso gráfico está siendo utilizado para simbolizar la tradición y el folclore celta, evidenciado por las connotaciones anteriormente mencionadas, que hacen alusión tanto a la naturaleza como al aprovechamiento de este recurso para esa cultura. Los hongos no solamente eran utilizados en la alimentación, medicina y rituales, sino también en combate; algunos soldados de elite llamados 'berzerkers' comían de estos hongos para entrar en trance y éxtasis —ya que liberaban grandes cantidades de sustancias psicoactivas—, y así convertirse en una fuerza imparable que hasta podía resistir temporalmente amputaciones. (Fabing, 1956)

Habiendo analizado todas las figuras que forman parte de la imagen central podemos establecer que se trata de una composición alegórica que hace referencia a la cultura de la guerra celta y la forma en la que veían la muerte en combate. El artista buscó un lenguaje para el cual es necesario conocimientos previos sobre la mitología celta para realizar una correcta lectura, no obstante está clara su intención de mostrar una gran cantidad de símbolos folclóricos, lo cual connota patriotismo, pertenencia, respeto, honor y educación.

Cubriendo la imagen central tenemos el grupo de elementos que forman el marco. Se trata de un trabajo de ornamentación que cuya estructura se basa en círculos y



espirales superpuestos. (img. 5) A los trazos resultantes se los cubrió con elementos naturales logrando simular un árbol: en la parte inferior vemos las delgadas raíces, en el centro donde se ensancha el trazo tenemos el tronco, y en la parte superior ramas con follaje. Este recurso decorativo fue utilizado a lo largo de la historia de los celtas por la influencia de las invasiones cristianas y plasmado en los grandes libros y manuscritos iluminados, para los que se crearon marcos y bordes ornamentales para enmarcar retratos de los apóstoles u otras ilustraciones de página entera. Este estilo decorativo se llama 'nudo celta', basado en la caligrafía y la influencia de la cestería y de la naturaleza. Debemos señalar que estamos hablando de un pueblo que basaba su economía en la agricultura y que mantenía una estrecha relación con la naturaleza y los fenómenos celestes, por eso su respeto y frecuentes usos de elementos provenientes de su contexto natural. (Trilling, 2001)

Este marco nos muestra el arraigo, influencia y respeto de la cultura celta a sus recursos autóctonos. Connota su arte antiguo, raíces y orígenes, mientras que la estructura envolvente de esta figura comunica la protección, defensa y pertenencia de la escena central por parte de su naturaleza.

Los otros dos elementos restantes que dan pie a los significados de la pieza son los textos, en la parte superior el logotipo de la banda, y el título del disco que se encuentra centrado en la parte inferior.

El logotipo está compuesto por dos partes, la letra capitular "C" y el resto del nombre. Hemos explicado brevemente la fuerte influencia que tuvo la invasión romana sobre los pueblos nórdicos, en este caso en su arte gráfico, donde adoptaron la escritura semiuncial, el uso de letras capitulares altamente ornamentadas, los marcos decorativos, y los pasajes bíblicos como inspiración. En este caso podemos ver que el logotipo comienza con una letra capitular altamente compleja que está elaborada en una ligadura caligráfica que se convierte en una forma global con una estética de hilos entrelazados y motivos espirales enroscados. A su vez podemos detectar un trébol y dos cabezas de criaturas que se encuentran en las terminales de la letra, estos son elementos que pueden observarse en las letras capitales de los antiguos manuscritos celtas (img. 6).

El resto del nombre está escrito en una tipografía display de



época que tiene infrasignos propios de las runas celtas y de la escritura semiuncial de los pergaminos. Nos encontramos con una tipografía de caja alta; de cuerpo rectangular vertical; de astas transversales angostas y quebradas (en la "A" y "H"); y trazos modulados caligráficos. Si bien estamos ante un tipo display, tiene una familiaridad morfológica con las tipografías de estilo Humanista, ya que no presenta serif. Exhibe modulaciones en sus trazos, aunque puede o no existir diferencia entre ellos (teniendo en cuenta que se trata de una pintura hecha a mano). Se distingue por un aspecto suficientemente orgánico que la dota de buena legibilidad, que incluso la hace contrastar con la letra capitular que comienza con la palabra.

Si comparamos este logo con un escrito de manuscritos celtas podemos encontrar similitudes en cuanto al uso de una letra capitular y la morfología del resto de las letras. Esto nos permite alegar que se trata de un logotipo que funcione como recurso para significar y connotar el antiguo folclore celta.

La otra tipografía presente en la composición es el título del disco, el cual está escrito en una tipografía gótica de caja baja, y cuyos trazos tienen una modulación que evidencia la posible utili-

zación de espátulas o pinceles chatos. Si bien esta tipografía pertenece a una era más reciente que las utilizadas por los celtas, hemos visto como sirven para connotar antigüedad y la época medieval, por lo tanto no interrumpe conceptualmente la composición.

El título se traduce en 'El llamado de Morrigan' y es el pie de la pieza, funciona principalmente para adjudicarle una identidad a cada elemento alegórico de la imagen central, principalmente a la figura femenina y al cuervo. Ahora podemos alegar que el concepto tratado en este caso es el folclore celta mismo, el orgullo y el honor de representarlo y no dejarlo en el olvido. Al tratarse del llamado de guerra de una diosa pagana, y el hecho de tener una composición en base a un collage de elementos folclóricos, podemos establecer que en este caso Cruachan está hablándonos de una guerra cultural.

En la contratapa nos encontramos con una composición que se basa cuatro (además del fondo) bloques de elementos: la lista de canciones, la inicial del logo de la banda, una fotografía de los integrantes, y el texto legal.

Podemos ver una repetición de algunos elementos que estaban presentes en la portada, como ser la tipografía del título del disco ahora utilizada para la lista de canciones, y la letra capitular

del logo que está rodeado por un sello de agua que apenas deja ver los ornamentos usados en el marco de la portada.

Para los números de la lista de temas y los textos legales nos encontramos con una tipografía de cuyo fin es totalmente funcional, tanto como para su rápida lectura y entendimiento, como también para acompañar al resto de la composición sin resaltar. Las tipografías de los textos legales es de tipo palo seco grotesca, de caja baja con ascendentes y descendentes poco prolongadas. Estas permiten una lectura mucho más fluida y no resalta sobre los otros elementos de diseño, pero acompañan al mismo con su forma y color.

Por último tenemos la fotografía de los integrantes de la banda, donde se los puede ver al costado de un río de una zona boscosa –el primero de izquierda a derecha es el artista que diseñó este arte de tapa- y vestidos con indumentaria folclórica y armas celtas. Esta fotografía busca connotar la pertenencia y cultura de la banda, además de coadyuvar el concepto de guerra al sostener espadas y escudos.

Estas fotografías suelen ser utilizadas no solamente para presentar a los integrantes, sino también para que sus públicos puedan dotar de un rostro visible al contenido musical del disco.

COMPARACIÓN DE PIEZAS POR SUBGÉNERO

Habiendo analizado cada una de las piezas por separado, es pertinente realizar una comparación entre las portadas correspondientes a un mismo subgénero, y de esa forma poder detectar y agrupar las coincidencias y diferencias que nos permitan establecer cuales son los recursos gráficos utilizados para representar los conceptos característicos de cada subgénero del Heavy Metal en el arte de tapa discográfica.

La comparación de piezas estará basada en las mismas variables de análisis que se utilizaron para cada caso en particular, es decir, comparaciones a nivel sintáctico, semántico y pragmático.

DOOM METAL:

Black Sabbath (1970) y One Second (1997)

En primer lugar, nos encontramos ante dos piezas que establecen relaciones de continuidad de lectura entre la portada y su respectiva contraportada, para Black Sabbath se dividió una fotografía apaisada por la mitad y para Paradise Lost se utilizó dos versiones distintas de la misma fotografía, el resultado para ambas fueron unas portadas de fuerte significación que gozan de una correcta lectura conceptual aún si las viéramos separadas de sus contraportadas, no obstante cuando se concreta la lectura global vemos cómo en ambos casos se potencian las cargas retóricas, por ejemplo Black Sabbath aumentando el misterio al agregar el cuervo, y Paradise Lost sacándonos la duda si el rostro retratado pertenece a una persona viva o muerta.

En ambos casos, las imágenes utilizadas tienen un grado de iconicidad fotorrealista, teniendo en cuenta que las composiciones se basan en fotografías. Éstas fueron estilizadas de manera muy similar, de forma manual para Black Sabbath y de forma digital para Paradise Lost. Se generaron contrastes dados por la sub-exposición de sombras y la sobre-exposición de iluminaciones, dando

como resultado una textura áspera de negros que puede detectarse en el follaje de la pieza 1 y en las arrugas faciales del caso 2.

Si bien se utilizaron dos tipos de encuadre diferentes para retratar las figuras centrales, podemos detectar ciertas diferencias y similitudes. Para el caso de Black Sabbath se utilizó un encuadre de tipo plano general, dejando a la figura principal en el centro de la composición, rodeada de elementos gracias a su tamaño en comparación a su entorno. Por el contrario, en el caso de Paradise Lost el único elemento que tenemos dentro del marco de referencia es un rostro fotografiado con un encuadre de plano de detalle, composición que logra que nos concentremos sólo en ese elemento. No obstante podemos establecer que para ambos casos se utilizó como centro de impacto visual rostros humanos, que si bien se presentan andrógenos por la falta de detalles determinadores de género, hemos alegado que en los dos casos hablamos de figuras con morfologías femeninas.

A nivel estructural podemos detectar que para las dos portadas se utilizó la punta de la nariz de los rostros para colocar el eje

de coordenadas cartesianas, generando así simetrías que ordenan los elementos de cada composición bajo una estructura no visible e informal, pero que dotan de un orden posible percibir y que facilita el recorrido de la vista.

En cuanto a coloración se refiere, las dos piezas presentan una aplicación de color connotativo psicológico y una expresividad cromática realista expresionista. Para los dos casos se aplicó el color con la intención de generar una atmósfera y no para el reconocimiento natural y predecible de la forma que lo encierra, en este caso funciona como un clima que invade la percepción del observador. En el caso de Black Sabbath vemos colores rojizos que junto a los negros logran connotaciones de otoño, sangre, infierno y ocultismo; En Paradise Lost tenemos la presencia del negro, gris y blanco, con poca variación tonal dada por el contraste la imagen, los cuales connotan silencio, muerte, y suspenso. Basándonos en esto, podemos ver que en ambos casos se utilizaron pocos colores planos y contrastados, que junto al abundante uso de trazos negros generaron climas de misterio, silencio, suspenso, negatividad, oscuridad, y la percepción estática de la escena. Se buscó la expresividad y el dramatismo, como recursos retóricos que juegan con la psicología y las superestructuras sociales de las mentes de los espectadores.

Los textos presentes en las portadas tienen un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presentan de forma discreta. En ambos casos está claro que la intención del diseñador era darle importancia a la escena, y que el texto funcione como pie para una correcta lectura y orientación de la interpretación. En el caso de la primera pieza vemos que sólo se usó el nombre de la banda, ya que el título del disco es homónimo y tiene correspondencia con la composición. En la pieza 2 vemos que nombre y título están juntos en la esquina inferior derecha, en este caso el título es el texto que más resalta, no tanto por su tamaño, como por su color, simpleza y correspondencia de pie de significación a la composición.

Las tipografías utilizadas son simples y claras en comparación a las vistas en otros subgéneros. En ambos casos vemos una tendencia de serifas poco marcadas, que de hecho, bajo una óptica técnica deberíamos considerarlas como modulaciones de trazos, los cuales generan este efecto visual similar a las terminaciones en

serif. Otro rasgo compartido lo encontramos en la tendencia aleatoria de terminales inferiores prolongadas, que si bien en el caso de Black Sabbath se perciben fuertemente como espirales pronunciadas, en el caso de Paradise Lost lo vemos de forma discreta en trazos que continúan ligeramente por debajo de la línea base.

Si bien ambos logotipos se presentan con discreción y con connotaciones de misterio, silencio y las escrituras antiguas, vemos que en el caso de Black Sabbath se le agregan significaciones religiosas y ocultistas, mientras que en Paradise Lost vemos que connota la escritura lapidaria, la bibliográfica y la poesía. Esto se debe principalmente a que están inspirados en base a los conceptos del contenido lírico y musical de los discos. A su vez, además de las tipografías los contenidos de los textos también se encuentran en cooperación con estos conceptos.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos diferentes, pero que en algunos aspectos compositivos se representaron de manera similar y por ende encontramos algunas connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, vemos que a nivel denotativo tanto Black Sabbath como Paradise Lost utilizaron fotografías de figuras andrógenas con ciertos rasgos femeninos, donde se hizo hincapié –por su estructura y encuadre– en los rostros, que a su vez presentan una textura y relieve gracias al tipo de iluminación lateral y tenue que reciben. A su vez vemos un trabajo de edición que realza los colores contrastando las sombras e iluminaciones. En ambos casos vemos que esto genera un clima lúgubre de oscuridad y estaticidad, producidos principalmente por una iluminación focalizada e intensa, que terminan generando una composición connotadora de espontaneidad, misterio, muerte, ausencia de energía y atmósferas de tensión.

En ambos casos la espontaneidad la percibimos por la sensación de casualidad del momento retratado en la fotografía, noción fortalecida por la fuerte iluminación lateral que sobre-expone los tonos medios y genera una sensación de rigidez y estaticidad en los personajes y el escenario (en el caso de la pieza 1). En su totalidad, las composiciones generan una atmósfera de tensión, producidas principalmente por las fuertes presencias con las que se presentan ambas figuras humanas, potenciado a su vez por la falta de infor-

mación acerca de las mismas: ¿Quién es y que hace ahí la mujer de Black Sabbath? ¿Está viva la anciana de la tapa de Paradise Lost?, lo cual resulta atractivo e inquietante cuando terminamos el recorrido en la contratapa, donde los diseñadores nos responden parcialmente con más información sobre estas figuras, pero la sensación de misterio continúa, debido al fuerte poder simbólico del cuervo en el primer caso, y la mirada profunda en el segundo.

Otra connotación compartida es la de la muerte, representada indirectamente por la impronta funesta, el escenario otoñal y el cuervo en el arte gráfico de Black Sabbath, y por la vejez, la ausencia de energía y el título del disco en el caso de Paradise Lost. La diferencia radica en la forma en la que se representan: dotada de connotaciones religiosas y ocultista para la primera, y de forma natural y poética metafórica en la segunda.

Podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas.

En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan figuras transpositivas, que constan en construir significados alterando el orden de lo normal y esperado, evidenciado en la pieza 1 en la impronta de la figura femenina en su entorno y el cuervo en la contratapa; y en la pieza 2 visible en la fuerza de la mirada de la anciana, comparada a la pasividad con la que se mostraba en la portada.

También vemos el uso de figuras acentuativas, presentes en la exaltación de los colores, la morfología y las perspectivas que captan nuestra atención dirigida a los rostros, que trabajan como centros de impacto visuales, los cuales terminan reforzando aquello que se quiere comunicar.

A nivel semántico vemos el uso de la hipérbole a nivel cromático, que consiste en ambos casos en el trabajo de luz y sombra, y la posterior coloración de las piezas, lo cual exalta y acentúa negativamente los principales elementos de las piezas, como se mencionó anteriormente.

Por último, vemos que en ambos casos se utilizó la metáfora para representar indirectamente los conceptos anteriormente descritos, mediante la personificación (en el cuervo de la primera pieza, al cual le atribuimos las connotaciones de la muerte, ocultismo, brujería y oscuridad); y la figura secuencial en el caso de Paradise Lost, que se basa en una pequeña serie de dos partes, ambas con-

notados de significados opuestos (la vida y la fuerza – la muerte y la debilidad).

THRASH METAL:

The art of partying (2007) y *Day of reckoning* (2011)

Nos encontramos ante dos piezas que establecen relaciones de continuidad de lectura entre la portada y su respectiva contraportada, mostrando una línea cronológica de los hechos en el caso de *Municipal Waste* (pieza 3), y reinterpretando la figura de la serpiente en el caso de *Destruction* (pieza 4). Ambas portadas poseen una fuerte significación que gozan de una correcta lectura conceptual aún si las viéramos separadas de sus contraportadas, no obstante cuando se concreta la lectura global vemos cómo en ambos casos se potencian las cargas retóricas, por ejemplo *Municipal Waste* mostrando el resultado desolador de la nefasta fiesta, y *Destruction* mostrando de una forma indirecta y metafórica el fin de la prosperidad mediante la mutilación de la serpiente que mordía su propia cola.

En ambos casos, las imágenes utilizadas tienen un grado de iconicidad realista, teniendo en cuenta que las composiciones se basan en ilustraciones pictóricas. Éstas fueron dibujadas y pintadas con técnicas artísticas muy similares, pero de forma manual usando acrílicos sobre tela para el caso de *Municipal Waste*, y de forma digital mediante tableta digitalizadora y Photoshop, para *Destruction*.

En ambos casos se generaron contrastes dados por las iluminaciones con dirección nadir, dando como resultado un brillo particular y poco natural que genera connotaciones nocturnas y siniestras en los personajes, hecho visible principalmente en sus rostros. Tanto para la pieza 3 como en la 4 percibimos una coloración particular, evidenciada principalmente en las iluminaciones y los medios tonos más claros, pero que invaden y tiñen toda la pieza en su totalidad: el uso de verde en *'The art of partying'*, el cual connota desechos tóxicos, radiación y la piel de los zombies; y el rojo en *'Day*

of reckoning', en este caso connotador de fuego, infierno y sangre.

Si bien se utilizaron dos tipos de encuadre diferentes para tratar las figuras centrales, podemos detectar ciertas diferencias y similitudes. Para el caso de *Municipal Waste* se utilizó un encuadre de tipo plano general, haciendo un balance (dado principalmente por los tamaños de las figuras) entre la figura principal ubicada en el lado derecho de la composición y el resto de los individuos que ocupan el lado izquierdo. Por el contrario, en el caso de *Destruction* tenemos un encuadre de detalle de la imagen de un ojo, y en el interior de éste el reflejo de otra imagen, que en su totalidad la composición se presenta a primera vista de forma simétrica y estructurada, en comparación con la gran cantidad de elementos dinámicos de la pieza 3.

A nivel estructural podemos detectar que para las dos portadas se utilizó un eje de simetría central, pero se percibe con más fuerza en el caso de *Destrucción*, ya que como dijimos más arriba, la portada de *Municipal Waste* está basada en un balance de elementos más que en un reflejo estructural vertical. No obstante en ambos casos vemos que los logotipos están centrados en la composición y usando una importante área de la mitad superior, dotándolos de predominancia e impacto.

En cuanto a coloración se refiere, las dos piezas presentan una aplicación de color connotativo psicológico y una expresividad cromática fantasiosa imaginaria. Para los dos casos se aplicó el color con la intención de generar una atmósfera y no para el reconocimiento natural y predecible de la forma que lo encierra, en este caso funciona como un clima que invade la percepción del observador. En el caso de *Municipal Waste* vemos una composición teñida por colores verdes oscuros y brillantes que junto a los negros claros y azules que también predominan, logran connotaciones de radiación, contaminación tóxica y putrefacción; En *Destruction* tenemos la presencia de abundantes colores cálidos, rojos intensos, y negro, los cuales connotan el calor infierno mismo, la guerra, y la sangre. Basándonos en esto, podemos ver que en ambos casos se utilizaron principalmente el verde y el rojo respectivamente, combinados con negro para oscurecer, y con amarillo para las iluminaciones. En ambos casos sirvió para connotaciones negativas y violentas, pero en el primer caso se intentó usar el color de la identidad de la ban-

da, y en el segundo se buscó hacer referencia al infierno.

Los textos presentes en las dos portadas tienen un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presentan de forma metafórica y directa. En el caso de la primera pieza vemos que puede parecer confusa y contradictoria la escena nefasta de destrucción que podría considerarse una desgracia y no una fiesta, pero en realidad es una metáfora del mismo espíritu joven del Thrash Metal. En la segunda pieza vemos el 'día de ajustes de cuenta' del que habla el título al mostrarnos el Apocalipsis metafórico reflejado en el ojo de una persona, bajo un clima decadente de destrucción y muerte.

Consideramos que en la pieza 3 la tipografía, la ubicación y el tamaño del título del disco tiene menos pregnancia comparado al de la pieza 4, ya que en el primer caso la composición no tiene un nivel de abstracción metafórica tan elevado comparado a la segunda, que necesita un pie mucho más claro para no pecar en una lectura aberrante.

En los dos logotipos las tipografías utilizadas son de tipo display, de estructura geométrica, con trazos rectilíneos de terminales en punta, que presentan una organización que permiten una lectura clara. En ambos casos vemos que cada letra fue diseñada por separado para el lugar que iba a ocupar, logrando invadir los espacios libres de las letras contiguas, pero acomodando sus trazos y tamaños sin superponerse y aprovechando cada espacio, dando por resultado un bloque de texto sólido que termina funcionando como una imagen integral. Estas tipografías connotan solidez, simpleza, filo en sus puntas, y la misma geometría presente en los sonidos de las canciones del Thrash: figuras cuadradas, infrasignos violentos, informalidad y la noción de rapidez.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos diferentes, pero que en algunos aspectos compositivos se representaron de manera similar y por ende encontramos algunas connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, a nivel denotativo *Municipal Waste* y *Destruction* utilizaron figuras semihumanas, donde se hizo hincapié –por su estructura y encuadre– en la morfología de sus rostros y la postura de sus cuerpos. En ambos casos vemos que la contratapa muestra parte del desenlace de la escena planteada en

el frente, mostrando lo que ocurrió con algunos elementos que antes tenían otro papel, esto connota silencio, relativa paz después de la violencia, destrucción y muerte concretada. Por el contrario las portadas tienen gran actividad y dinamicidad compositiva, mostrando numerosas figuras que sugieren movimiento y energía. Entre las connotaciones compartidas encontramos la muerte, la violencia la destrucción y la autodestrucción del hombre, representadas de forma jovial y punk por el lado de Municipal Waste, y de forma religiosa y más seria en el disco de Destruction.

Podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas.

En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan figuras transpositivas, que constan en construir significados alterando el orden de lo normal y esperado, evidenciado en la pieza 3 en que personas fueron a una fiesta en la terminar muriendo, por el amor a la fiesta absoluta que propone el Thrash; y en la pieza 4 cuando podemos ver la escena reflejada que está ocurriendo frente a los ojos del sujeto, y aunque no podamos asegurar si realmente está viendo esa figura, está claro que está presenciando su muerte en el Apocalipsis.

También vemos el uso de figuras acentuativas, presentes en la exaltación de los colores, la morfología de los rostros, en el uso del recurso de la sangre, en los sujetos que en su mayoría tienen posiciones absolutas que marcan movimientos fuertes y bruscos, y en el uso de figuras destruidas, como por ejemplo escombros y vidrios rotos.

Elementos que en su totalidad trabajan como pequeños centros de impacto visuales, los cuales terminan reforzando aquello que se quiere comunicar.

A nivel semántico vemos el uso de la hipérbole: el uso excesivo del recurso del fuego (destrucción) y la mosca (muerte) en el ojo, en el caso de Destruction; las facciones deformadas de los zombis (violencia, locura) y el abundante uso de color verde (residuos tóxicos) en el caso de Municipal Waste.

Por último, vemos que en ambos casos se utilizó la metáfora para representar indirectamente los conceptos anteriormente descritos, mediante la personificación (en el Baphomet de la cuarta pieza, al cual le atribuimos las connotaciones negativas de muerte,

satanismo, destrucción, armageddon, Apocalipsis y oscuridad); y la figura secuencial en el caso de Municipal Waste, que se basa en la serie de cinco situaciones que cuentan diferentes momentos de la fiesta, pero que a su vez, por el tamaño gradual de los individuos y la superposición de los mismos, podemos relacionarlos, ordenarlos y ver la dinámica de los efectos del consumo de esos residuos tóxicos.

DEATH METAL:

Matando Güeros (1993) y Butchered at Birth (1991)

En las piezas analizadas para este subgénero nos encontramos ante dos piezas en las cuales las relaciones de continuidad de lectura entre la portada y su respectiva contraportada son solamente conceptuales. Para Brujería (pieza 5) se utilizaron dos fotografías diferentes, que juntas cierran un concepto en común; y para el arte de tapa de Cannibal Corpse (pieza 6) se utilizó un dibujo para la portada, que aportó elementos que se verían otra vez en la contraportada. Esta diferencia se debe principalmente al grado de madurez compositiva y al presupuesto disponible de las bandas al momento de producir y lanzar sus álbumes, teniendo en cuenta que representar estos conceptos e ideas es más posible y barato plasmarlos en un dibujo más que en una fotografía. A su vez en las producciones de bajo presupuesto es habitual ver que el esfuerzo del diseño es apostando a la portada, y luego se trabaja la contraportada de una forma simple y minimalista, habitualmente donde se repiten elementos en la tapa o se incluyen fotografías con los integrantes de la banda.

Las imágenes utilizadas tienen diferentes grados de iconicidad, siendo fotorrealista en el primer caso ya que la composición se basa en fotografías; y figurativa en el segundo caso, compuesta por una ilustración.

A nivel estructural podemos detectar que para las dos portadas se utilizaron grillas diferentes. No podemos hablar de coincidencias reales, ya que si bien en ambos casos es posible encontrar

un balance de elementos si trazamos un eje vertical central, no estaríamos siendo objetivos, ya que estamos hablando de composiciones totalmente diferentes en términos de recursos técnicos, y que solamente se conectan a nivel conceptual como explicaremos más abajo.

En cuanto a coloración se refiere, las piezas presentan diferentes aplicaciones de color. 'Matando güeros' utilizó imágenes tomadas de periódicos mexicanos, las cuales fueron tomadas por narcotraficantes (portada) y policías (contraportada) que no realizaron trabajos de post-edición en éstas, luego el diseñador que las utilizó no aplicó cambios sustanciales a éstas, precisamente para conservar el efecto de casualidad y realidad. Por lo tanto en este caso estamos hablando de una aplicación de color denotativa icónica con una expresividad realista y naturalista. Por el contrario, en el caso de 'Butchered at birth' estamos hablando de una representación semi-abstracta, esta ilustración muestra una escena ficticia e irreal que hace un uso de una aplicación de color connotativa psicológica de expresividad fantasiosa e imaginaria, cuyo objetivo es netamente retórico, estético y conceptual.

En cuanto a los textos presentes en las portadas en ambos casos vemos un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presentan de forma directa, explícita e incluso hasta redundante en algunos aspectos. En ambos casos está claro que la intención del diseñador era generar un fuerte impacto compositivo que capte la atención de todos los públicos y genere controversia. De esta forma alegamos que el texto cumple la función de pie, que cierra la correcta lectura global y guía la orientación de la interpretación con la intención de que el mensaje quede claro y no desviarlo de las connotaciones que quieren transmitir los artistas. En el caso de Brujería vemos que el título del disco funciona para darle una identidad no sólo a la cabeza decapitada, sino más bien establecen de donde viene y a quien se dirige el mensaje de odio: desde el narcotráfico mexicano, hacia el narcotráfico estadounidense. Establecemos esto basándonos no sólo en las imágenes presentes en todo el arte de tapa, sino principalmente por el hecho de haber utilizado lunfardo mexicano –güero: rubio (equivalente a gringo en ese país)-. En el caso del título del disco de Cannibal Corpse también podemos ver que acompaña y da pie

al objetivo de la composición, y al igual que Brujería estos artistas buscan la trasgresión absoluta, utilizando la agresión conceptual hacia la maternidad.

El uso de las tipografías utilizadas en ambos casos es diferente. En cuanto a los logos, por un lado tenemos a Brujería con una tipografía gótica que fue aplicada por sus connotaciones religiosas y su estética oscura, y el otro tenemos a Cannibal Corpse, escrito en una tipografía display de trazos que simulan sangre y cortes. Si bien son diferentes, es necesario destacar que ambas respetan las temáticas tratadas en el contenido musical de los discos.

Los títulos también son diferentes, 'Matando güeros' está escrito en una tipografía simple y poco común en el subgénero, pero que funciona a la perfección al connotar los titulares amarillistas de los periódicos como del que sacaron la fotografía. Es aquí cuando más se empieza a notar que Cannibal Corpse tiene una forma exagerada, cargada y redundante al momento de componer desde su música hasta la estética de sus discos. En 'Butchered at birth' vemos que se utilizó una fuente display que también connota sangre, cortes y carne, de forma similar al logotipo de la banda.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos diferentes hasta cierto punto, pero que en algunos aspectos compositivos se representaron de manera similar y por ende encontramos algunas connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, a nivel denotativo tanto el arte de tapa de Brujería como el de Cannibal Corpse utilizaron en su composición sangre, cadáveres, presuntos asesinos y muerte por cortes. La diferencia radica en como lo hicieron: en la pieza 5 vemos fotografías reales que fueron colocadas con la intención de mostrar una realidad y no una ficción absoluta como la que propone la pieza 6. Por un lado tenemos narcotraficantes, y por el otro tenemos cadáveres caníbales.

El primer caso se percibe como espontáneo y absoluto, cualquier otro recurso de ficción o sobredimensión no sólo que no hubiera aportado, sino que hasta le hubiera quitado el alto grado de pregnancia que la fotografía tiene, la cual la percibimos como el titular de un diario o una propaganda narco.

Por el contrario la segunda pieza se percibe recargada, y esto se debe a que la banda utilizó una ilustración que jamás puede

competir con la realidad, por lo tanto utilizaron la mayor cantidad de elementos posibles para generar esta atmósfera mortuoria y poder competir con la realidad, incluso superándola a nivel conceptual. El primer caso se percibe espontáneo y real, mientras que el segundo se lo percibe rebuscado y ficticio. No obstante lo que le falta a esta pieza de impacto de realidad, lo compensa a nivel compositivo, creando una escena que jamás veríamos en fotografías.

En ambas piezas podemos encontrar connotaciones compartidas, las principales son la muerte explícita, el tabú (el culto al narcotráfico, y el fantocidio), la trasgresión, la violencia, la tortura, el dolor y la agonía. Estas se presentan de forma directa, y ninguna de las dos bandas utilizó la metáfora para representarlas.

Podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas.

En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan figuras transpositivas, que constan en construir significados alterando el orden de lo normal y esperado, evidenciado en la pieza 5 en la cabeza cercenada y la pila de bolsas de droga; y en la pieza 2 visible en los bebés colgados y en la mujer mutilada.

También vemos el uso de figuras acentuativas, presentes en elementos explícitos, como las quemaduras y golpes del decapitado, o la cantidad de sangre en el disco de Cannibal Corpse.

A nivel semántico vemos que estos elementos anteriormente mencionados puede considerarse bajo los términos de la hipérbole, que se construye a partir de la exageración negativa (en este caso) para acentuar los conceptos de la pieza, fortaleciendo los significados.

Por último, vemos que en ambos casos se utilizó la trasgresión tocando temáticas tabúes y mostrándolas de forma explícita nunca antes vistas en el mundo de la música, utilizando como concepto central no solamente la muerte en si misma, sino más bien el morbo rebuscado en torno a ésta, cuyo fin es claramente crear el disco más extremo.

BLACK METAL:

Dawn of the black hearts (1995) y Aske (1993)

De este subgénero se analizó el arte de tapa discográfico de las bandas noruegas Mayhem (pieza 7) y Burzum (pieza 8). En este caso estamos ante dos álbumes que no establecen vínculos de lectura directa entre sus portadas y sus respectivas contraportadas. En ambas tenemos una fotografía de gran poder significativo al frente y un diseño simple detrás.

En cuanto a las portadas, ambos casos tienen un grado de iconicidad fotorrealista, teniendo en cuenta que las composiciones se basan en fotografías. Éstas fueron tomadas de manera muy similar: por integrantes de las bandas con cámaras convencionales. La única tapa que presenta trabajos de post-edición evidentes es la tapa de Burzum, que vemos una desaturación del tono de los colores hasta llegar a la escala de grises, recurso también visible en la fotografía utilizada en contraportada de Mayhem.

Si bien se utilizaron dos tipos de encuadre diferentes para re- -157- tratar las figuras centrales, podemos detectar ciertas diferencias y similitudes. Para el caso de Mayhem se utilizó un encuadre de tipo plano medio y con un punto de vista picado, dejando el centro de impacto visual en el punto medio de la composición, dado en este caso tanto por el reconocimiento de su forma como por su color pregnante. Por el contrario, en el caso de Burzum se utilizó un encuadre de tipo plano entero y con un punto de vista contrapicado, también dejando en el centro de impacto visual sobre el punto medio de la composición, esta vez dado por el tamaño y por el reconocimiento de la figura.

A nivel estructural podemos detectar que para las dos portadas se utilizó el centro de la composición para ubicar el punto medio de las figuras que funcionan como centros de impacto visual. Esto genera una fuerte sensación de impacto ya que ese punto son pasos obligados para la mayoría de los recorridos de la vista, dejando la figura disponible y con prioridad en la primera lectura.

En cuanto a coloración se refiere, la única cubierta que no está trabajada en escala de grises es la portada de Mayhem, el resto solo utiliza el blanco y el negro. La portada mencionada posee una aplicación de color de tipo denotativo saturado, y una expresividad

cromática realista-exaltada. Una de las razones por la cual no siguieron la tendencia de aquel entonces de las imágenes del Black Metal en blanco y negro, es porque se trata de una fotografía sumamente importante en el género, en la que es necesario los colores (principalmente el rojo) para poder identificar y entender las formas presentes, sin mencionar que perdería mucha pregnancia y el mensaje no sería tan explícito. Por otro lado tenemos la contratapa de Mayhem y todo el disco de Burzum, donde identificamos rápidamente la aplicación del recurso de las escalas de grises y los fuertes contrastes entre iluminaciones y sombras. Estamos hablando de una aplicación de color de tipo connotativo psicológico, con una expresividad cromática fantasiosa imaginaria. En éstos se usó el color con la intención de generar una atmósfera y no para el reconocimiento natural y predecible de la forma que lo encierra, en este caso funciona como un clima que invade la percepción del observador. En estos casos vemos un abundante uso del negro y grises oscuros, los cuales –junto a la composición– logran connotaciones de silencio, oscuridad, muerte, satanismo, infierno y ocultismo; En la portada de Burzum podemos ver un abundante uso de negro en la subexposición de las sombras y medios tonos, que generan planos oscuros que de no ser por las contraformas de las estructuras de la iglesia (gracias al contraste claro del cielo) es muy probable que no sería posible reconocer la figura. De esta forma vemos que esta escueta gama cromática connota silencio, desazón, muerte, suspenso, oscuridad y una profunda sensación de ausencia de energía.

En las contratapas también vemos la presencia de grandes manchas negras que generan climas de misterio, silencio, suspenso, negatividad, oscuridad, y la percepción estática de la escena. Se buscó la expresividad y el dramatismo, como recursos retóricos que juegan con la psicología y las superestructuras sociales de las mentes de los espectadores.

Los textos presentes en las portadas tienen un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presentan de forma discreta sin intentar resaltar sobre las fotografías. En ambos casos está claro que la intención de los diseñadores era darle importancia a la escena, y que el texto funcionara como pie para una correcta lectura y orientación de la interpretación. En el caso de los títulos notamos que su contenido es retórico

y simple, como si se refirieran más a las fotografías que al contenido musical del disco.

En ambos casos vemos que los logotipos de las bandas están en las esquinas superiores derechas, ocupan poco espacio y ambos son de color negro. Estas características permiten una buena visibilidad de la escena, de forma tal que percibamos primero la imagen y luego el texto.

Salvo el logotipo de Mayhem todas las tipografías utilizadas en ambas piezas (incluyendo el logotipo de Burzum) son góticas. Este tipo de tipografías son utilizadas principalmente por sus connotaciones religiosas y de época, ya que se crearon para los primeros manuscritos bíblicos y tienen un fuerte vínculo con la edad media. A nivel estructural el uso de estas tipografías está dado –además de buscar producir las connotaciones mencionadas– por la agresividad y oscuridad que producen a la vista, dado por el abundante negro que produce cuando las letras forman palabras o párrafos, y las pequeñas puntas que salen y rematan los gruesos y verticales trazos caligráficos.

Estas tipografías (incluyendo el logotipo de Mayhem) bajo estos conceptos, coadyuvan a formar conceptos oscuros, ocultistas y anticristianos, mostrando los textos que nos recuerdan los pergaminos iluminados y las escrituras de los antiguos evangelios de la edad media.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos similares, y si bien son diferentes a nivel compositivo –principalmente las portadas– encontramos connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, vemos que a nivel denotativo tanto Mayhem como Burzum utilizaron fotografías de mucho poder simbólico y explícito tanto dentro del género como fuera de él, ya que se tratan de fotografías de hechos netamente reales y tabúes, teniendo por un lado la escena sin censura del suicidio del cantante Dead, y por otro las ruinas de una capilla cristiana quemada por manos del artista detrás de Burzum, Varg Vikernes. En ambos casos percibimos un clima lúgubre de desazón, espontaneidad y estaticidad, producidos principalmente por la clara ausencia de vida en las fotografías.

Son dos las principales compartidas, por un lado tenemos la

muerte, representada directamente por el cadáver, la sangre y las armas en el caso de Mayhem, y por la naturaleza muerta, la ausencia de energía y la estructura frágil en el caso de Burzum.

La muerte como connotación principal en ambas portadas es la significación que encontramos en primer lugar, pero hay una simbología en éstas que permanece subyacente, y es la búsqueda de connotar el verdadero Black Metal. Generar en nuestras mentes la percepción de que estamos ante la pieza absoluta y más pura de éste género es el principal objetivo de estas bandas que desde sus comienzos compiten por quien es el que más cumple con el discurso que profesa el Black Metal. En base a esto alegamos que la connotación pilar, el concepto de la composición y el objetivo de las bandas es la cultura del Black Metal misma, absoluta, concretada e insuperable, plasmada en una pieza que busca la trasgresión absoluta generando el máximo rechazo en la oposición y la aceptación de todos los públicos afines al género.

De esta forma podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas. En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan figuras transpositivas, que constan en construir significados alterando el orden de lo normal y esperado, evidenciado en la pieza 7 en el hecho de haber mostrado por primera vez la fotografía explícita del cadáver de Dead moments después de su suicidio; y en la pieza 8 visible en la fotografía de las ruinas de una iglesia de cientos de años que eran patrimonio de la cultura cristiana de Noruega.

También vemos el uso de figuras acentuativas, presentes en la exaltación de los colores, la morfología y las perspectivas que captan nuestra atención dirigida a los rostros, que trabajan como centros de impacto visuales, los cuales terminan reforzando aquello que se quiere comunicar.

Por último, vemos que en ambos casos se utilizó la metáfora, para representar mediante fotografías la fidelidad de estas bandas a su género, como mencionamos más arriba.

POWER METAL:

Legendary Tales (1997) y Warriors of the world (2002)

Nos encontramos ante dos piezas que establecen relaciones de continuidad gráfica entre portada y su respectiva contraportada, al utilizar en ambos casos ilustraciones apaisadas que luego se dividieron por la mitad. Ambas portadas poseen una fuerte significación que gozan de una correcta lectura conceptual aún si las analizáramos separadas de sus contraportadas, no obstante cuando se concreta la lectura global vemos cómo en ambos casos se potencian las cargas retóricas, como por ejemplo en el caso de la contratapa de Rhapsody of Fire (pieza 9) vemos el resto del paisaje perteneciente al reinado que el guerrero defiende, y en el caso de Manowar (pieza 10) que se muestra la profundidad de la cueva, repleta de banderas de todas las naciones.

En ambos casos, las imágenes utilizadas tienen un grado de iconicidad realista, teniendo en cuenta que las composiciones se basan en ilustraciones pictóricas. Éstas fueron dibujadas y pintadas de forma manual con técnicas artísticas muy similares, usando acuarelas y tintas al agua en el caso de Rhapsody, y usando acrílicos para la imagen de Manowar.

En ambos casos se generaron contrastes dados por las iluminaciones con dirección de tipo contrapicado, dando como resultado un brillo particular y poco natural que remarca las sombras y los contornos dotando de un efecto de relieve a los personajes y a los demás elementos, hecho visible principalmente en las musculaturas de los guerreros y monstruos. Tanto en la pieza 9 como la 10 percibimos una coloración particular, evidenciada principalmente en las iluminaciones y tonos medios que usan abundantes colores cálidos, principalmente de la gama de los rojos, naranjas y pasteles, contrastados con colores de menos brillos como el negro o la gama de los azules más oscuros.

En ambos casos se utilizó el mismo tipo de encuadre para retratar las escenas, y podemos detectar ciertas diferencias y similitudes a nivel estructural. Para el caso de Rhapsody of Fire se utilizó un encuadre de tipo plano general, haciendo un balance de figuras opuestas -tanto a nivel gráfico como conceptual- entre el guerrero ubicado en el cuarto inferior derecho de la composición y el de-

monio que ocupa el cuarto izquierdo superior. Por otro lado en el caso de Manowar también se utilizó un encuadre de plano general y vemos un balance de elementos a partir del eje de simetría que pasa verticalmente por el medio del guerrero central, dejando de cada lado elementos opuestos pero balanceados de forma similar al caso anterior.

Como introdujimos arriba, a nivel estructural podemos detectar que para las dos portadas se utilizó un eje de simetría vertical que se posiciona en el centro de la composición, percibiéndose con fuerza en ambos casos, ya que es visible a simple vista la intención de los diseñadores por connotar el enfrentamiento, una batalla de fuerzas equivalentes y opuestas en la pieza 9 y la sensación de victoria para la pieza 10.

En cuanto a coloración se refiere, las dos piezas presentan una aplicación de color connotativo psicológico y una expresividad cromática fantástica imaginaria. Para los dos casos se aplicó el color con la intención de generar una atmósfera caótica y no para el reconocimiento natural y predecible de la forma que lo encierra, en este caso funciona como un clima que invade la percepción del observador. En el caso de Rhapsody of Fire percibimos una composición teñida por colores negros y rojos oscuros del cielo y el dragón, que realzan los naranjas y amarillos del paisaje y los colores pasteles y grises claros de la figura del jinete, logrando un clima de connotaciones de calor, caos, conflicto, el diluvio, el humo y el fuego; En la pieza 10 tenemos la presencia de abundantes colores cálidos, naranjas brillantes y rojos intensos, contrastados por áreas de abundante negro, violetas y azules oscuros, los cuales también connotan un clima de calor, la oscuridad el infierno mismo, la guerra, y la sangre. Basándonos en esto, podemos ver que en ambos casos se utilizaron principalmente el rojo y el negro para los entornos, y la gama de los naranjas pasteles contrastados con negro que tiñen los cuerpos de los guerreros. En ambos casos esto sirvió para generar connotaciones negativas y violentas en cuanto a los entornos y paisajes, y generar connotaciones de pureza, energía y fuerza en los guerreros.

Los textos presentes en las dos portadas tienen un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presentan de forma metafórica y directa. En el caso de

la pieza 9, '*Legendary Tales*' es el pie de una composición que connota una importante batalla épica, y sugiere al lector que va a encontrar una interesante historia en el contenido lírico de las canciones. Por otro lado '*Warriors of the world*' connota la unión de todos los metaleros del mundo en la lucha por el Heavy Metal. En ambos casos se sugiere (junto a la composición) la idea de lucha, conflicto, honor, pelear por lo propio, las grandes proezas, la convicción y la fuerza del hombre.

En los dos logotipos las tipografías utilizadas son de tipo display, con letras basadas en tipografías de época, con trazos rectilíneos de terminales en punta, que presentan una organización que permiten una lectura clara. En ambos casos vemos que las tipografías tienen un tratado de textura brillante y pulida como si se tratara de una superficie metálica, donde se puede ver las líneas del torno en el caso de Manowar, y los golpes del martillo como si se tratase de la pieza hembra de un molde de fundición, en el caso de Rhapsody. De esta forma podemos ver como las descendentes y las terminales en punta connotan espadas, debido a su estructura, su textura y el contexto en donde se encuentran. Estas tipografías connotan solidez, simpleza, la edad de hierro, los metales forjados, la herrería, las armas y principalmente el Heavy Metal en sí mismo.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos similares, por eso encontramos algunos aspectos compositivos que se representaron de manera similar y por ende encontramos connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, a nivel denotativo Rhapsody of Fire y Manowar utilizaron guerreros, donde se hizo hincapié en la postura y la musculatura de sus cuerpos, donde se muestran imponentes y en posturas absolutas que luego connotarían gran fuerza, preparación y heroísmo. En ambos casos vemos que estas figuras están rodeadas por escenarios oscuros y caóticos que luego generarían un clima de contingencia y batalla. Por el contrario las contraportadas no tienen gran actividad y dinamicidad compositiva, sino más bien muestran la continuación de los entornos de las portadas, y funcionan como un buen marco estético para ubicar los textos informativos.

Podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas.

En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan figuras transpositivas, que constan en construir significados alterando el orden de lo normal y esperado, evidenciado en la pieza 9 en el dragón y el guerrero al borde del abismo; y en la pieza 10 cuando podemos ver banderas de el mundo marchando juntas al campo de batalla.

También vemos el uso de figuras acentuativas, presentes en la exaltación de los colores (naranja sobre negro es la combinación principal presente en ambos casos), la morfología de los cuerpos, en el uso del recurso de la sangre, las armas, los sujetos que en su mayoría tienen posiciones absolutas que marcan movimientos fuertes y bruscos, el uso de elementos connotados de destrucción, como por ejemplo escombros y alimañas y fuego.

A nivel semántico vemos el uso de la metáfora para representar indirectamente los conceptos anteriormente descriptos. Mediante la personificación, por ejemplo la figura del dragón, que es en este caso un símbolo de la maldad en el arte de tapa de Rhapsody; y el guerrero central de la portada de Manowar, que simboliza la banda entera.

FOLK METAL:

Caledonia (2006) y *The Morrigan's call* (2006)

Tanto '*Caledonia*' de Suidakra (pieza 11) como '*The Morrigan's call*' de Cruachan (pieza 12) son dos álbumes cuyos artes de tapa no establecen vínculos de lectura directa entre sus portadas y sus respectivas contraportadas. En ambas tenemos una ilustración de gran poder significativo al frente y un diseño simple detrás.

En ambos casos, las imágenes utilizadas tienen un grado de iconicidad realista, teniendo en cuenta que las composiciones se basan en ilustraciones pictóricas. Éstas fueron dibujadas y pintadas con técnicas artísticas muy similares, en el caso de Cruachan de forma manual usando acrílicos sobre tela con un trabajo de post edición en Photoshop; y una técnica de lápices y acuarelas, y un posterior retocado digital mediante el uso de tableta gráfica, en el caso del álbum de Suidakra. A nivel estructural podemos detectar

que para las dos portadas se utilizó un eje de simetría central, que se percibe con más fuerza en el caso de Cruachan, en la línea vertical -no visible pero presente- que pasa por el centro de la figura femenina y refleja hacia ambos lados una estructura simétrica; y por otro vemos esta línea central en la portada de Suidakra, que se detecta a partir de los balances que pautan algunos elementos, como el lado derecho del monolito y la prolongación de la 'A' del logotipo.

En cuanto a coloración se refiere, ambas piezas presentan una aplicación de color connotativo psicológico, pero una expresividad realista-naturalista en el caso de Cruachan, y una expresividad cromática fantasiosa-imaginaria en el caso de Suidakra, ya que en el primer caso vemos como se le adjudica color a los elementos para la percepción natural de los mismos, mientras que en la segunda pieza se aplicó el color con la intención de generar una atmósfera y no para el reconocimiento natural y predecible de la forma que lo encierra, en este caso funciona como un clima que invade la percepción del observador.

En el caso de Cruachan vemos una tendencia de abundantes colores de la gama de los marrones y los tierra, realzados por detalles en verde y amarillo brillante, que junto a los negros que forman las sombras y relieves, logran connotaciones de follaje, naturaleza, tierra, raíces y el bosque; En Suidakra tenemos una composición teñida por colores verdes oscuros, verdes azulados, texturas dadas por trazos negros, e iluminaciones amarillas, los cuales entre todos connotan un clima fresco, el verde de la antigua Irlanda, la naturaleza, y el musgo. Basándonos en esto, podemos ver que en ambos casos se utilizaron principalmente el verde y el marrón, combinados subexposiciones negras para oscurecer, y el uso de amarillo para las iluminaciones. Sirvieron de esta manera para generar connotaciones de follajes verdes y frescos, raíces, ramificaciones, y principalmente la naturaleza del bosque y los prados nórdicos en sí mismos.

Los textos presentes en las dos portadas tienen un grado de integración cooperativo de tipo 'la imagen y el texto' (grado 2) y vemos que se presenta de forma metafórica en el caso de Cruachan, y sólo de forma indicativa en el caso de Suidakra (ya que solo está presente el logotipo).

En los dos logotipos las tipografías utilizadas son de tipo display, de estructura orgánica y manuscrita, con trazos rectilíneos de terminales en punta que en algunos casos presentan ligaduras ornamentales entre letras, que tienen una organización que dificultan una lectura clara, pero sí poseen una forma global atractiva y pregnante, que una vez aprendida goza de buena memorabilidad y atractivo estético. En ambos casos vemos que las tipografías fueron diseñadas en base a tipografías de época, siendo de inspiración las escrituras semiunciales y las runas en el caso de Cruachan, y las letras góticas para el logotipo de Suidakra. A estas tipografías se les modificaron y agregaron elementos para que se adecuen a los conceptos que representan a estas bandas, como por ejemplo el uso de trazos que ligan orgánicamente a las letras que connotan la estética de líneas enroscadas propias de los diseños celtas, y por ende le adjudicamos formas del mundo de la naturaleza, como las raíces, hojas y ramas, estableciendo así concordancia con sus discursos defensores de los orígenes del folclore de donde provienen.

A nivel semántico nos encontramos con dos artes de tapa trabajadas en base a conceptos similares, por lo cual encontramos aspectos compositivos que fueron representaron de manera similar, y por ello encontramos algunas connotaciones en común.

Recapitulando datos analizados, a nivel denotativo Cruachan y Suidakra utilizaron el recurso de trazos elípticos enroscados propios de la estética de las antiguas civilizaciones nórdicas, que como dijimos antes son parte de las culturas que estas bandas buscan defender con sus discursos. También podemos observar el uso de figuras humanas (o semihumanas en el caso de la pieza 12) para representar simbólicamente las deidades místicas en las que creían estas antiguas sociedades, que las ligaban con la protección, la guerra, la victoria, la defensa y el honor. En ambos casos también podemos observar que se repite el concepto de una guerra que se aproxima –de forma simbólica en la pieza 11, y de forma directa en la 12- y la forma en la que la representan es mediante numerosos elementos que connotan la defensa de lo propio hasta la muerte, el honor a morir respetando sus creencias, la abolición de importar cultura extranjera y apreciar el folclore propio.

En definitiva, lo que quieren transmitir estas bandas es el mantener presente las luchas e invasiones que sufrieron sus ante-

pasados en sus tierras, y generar interés y promover mediante el Heavy Metal el folclore del lugar donde nacieron estas bandas.

Podemos encontrar otras coincidencias y diferencias en cuanto al uso de figuras retóricas sintácticas y semánticas.

En este nivel sintáctico vemos que ambas piezas usan acentuativas, presentes en la exaltación de los colores verdes y marrones, la morfología de trazos celtas, y en el uso de figuras que sugieren gran poder y presencia. Elementos que en su totalidad trabajan formando una estética definida que nos ayuda a relacionar la escena planteada a una cultura o procedencia puntual.

El recurso de las figuras repetitivas, que en ambos casos la percibimos en el uso de los trazos enroscados planteados anteriormente, los cuales envuelven grandes áreas de las composiciones.

A nivel semántico vemos el uso de la personificación, presente en la figura femenina a la cual se le adjudica la guerra (en este caso la diosa Morrigan), y visible en la deidad formada por raíces del disco de Suidakra, a la cual se le adjudica la alerta y la protección.

Por último, vemos que en ambos casos se utilizó la metáfora para representar indirectamente los conceptos anteriormente descritos, es decir, la guerra de culturas y la defensa del folclore autóctono.

CONSIDERACIONES FINALES

En los apartados anteriores se han realizado los análisis de las correspondientes portadas y su comparación por subgéneros, donde se ha logrado una mayor claridad sobre los elementos gráficos, visuales y conceptuales. Las variables han permitido ordenar e interpretar cada una de las tapas, revelando patrones que permiten distinguirlas y categorizarlas visualmente entre los subgéneros del Heavy Metal. Esto nos sirve para comparar, relacionar y destacar cada una de ellas.

Teniendo las descripciones detalladas de cada arte de tapa y su posterior comparación entre piezas del mismo subgénero, ahora es posible abordar diferentes reflexiones que nos darán una sólida base para generar una conclusión de carácter más general. Es posible, como primer término, identificar las características y recursos gráficos comunes entre estos subgéneros.

Portadas del Doom Metal

Creado por Black Sabbath a finales de los años sesenta, este fue el primer género que encabezó el movimiento del Heavy Metal. Ellos crearon y trabajaron con un concepto innovador que jamás se había visto antes, y con el cual crearían su música y la personalidad con la cual mostrarían a la sociedad su arte, en todos los formatos posibles. A partir de estos conceptos compositivos se generó una nueva revolución artística cuyo fin era ser la nueva vanguardia que satisfacería los nuevos reclamos de la juventud incomprendida.

De esta forma vemos que el Doom se impuso ante la sociedad conservadora trabajando bajo conceptos y temáticas tabúes, que no se limitaron sólo en representarlos en un nuevo sonido, sino también registrarlos en los diferentes tipos de contenedores de esta música, como ser en el arte de tapa discográfico, nuestra materia prima de estudio. Los principales conceptos que hacen funcionar el Doom Metal giran en torno a las emociones negativas,

como la depresión, soledad, oscuridad, la drogadicción, el suicidio, la muerte, la desazón y la psicodelia oscura. También es muy habitual en este género observar el ocultismo y el anticristianismo para representar las nociones recién planteadas, pero no de una forma antisemita religiosa como el caso del Black Metal, sino más bien como recurso para generar una tensión compositiva a partir de la presencia de elementos de la brujería, el lado oscuro del cristianismo y su simbología, y los rituales paganos, que le otorgan a este género un abanico de recursos gráficos simbólicos y psicológicos que ayudan a poner a flote emociones negativas de suspenso, temor y desazón en la mente de los espectadores.

Estos conceptos son representados por tres elementos globales que forman la totalidad de la composición: el color, la forma y la tipografía. La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo psicológico, con una expresividad

cromática realista expresionista. Buscan crear un clima que ambiente la escena, es decir, generar con el color sensaciones y predisposiciones en la mente del observador. En base al material analizado podemos alegar que hay un patrón de colores que se repiten habitualmente a través de las discografías de este subgénero, siendo el negro el color base de la escala cromática de casi todas estas portadas, seguido por las escalas de grises, los sepías y los azules oscuros. En cuanto a los colores que generan contraste –si los presentara- vemos el uso sutil de colores brillantes como el amarillo claro, celeste, naranja y rojo, que suelen usarse para realzar rasgos o detalles.

Tanto en las fotografías como en las ilustraciones o pinturas utilizadas para estos artes de tapa vemos que suele haber contrastes de colores dados por el ennegrecido pleno de sombras, la subexposición de tonos medios, y la sobre-exposición de iluminaciones, lo que genera una composición contrastada donde se perciben los colores de forma plana, dotando a las formas con una textura rugosa dada por las líneas oscuras marcadas. A su vez este nivel de contraste suele generar una sensación de estaticidad y rigidez en la escena, recurso connotador de suspenso, rigidez y momentaneidad.

El uso de esta gama cromática de base negra y los detalles teñidos con colores brillantes junto a la forma que envuelven, coadyuvan a la posibilidad de generar las anteriormente mencionadas connotaciones de oscuridad, expresividad del suspenso, el miedo, la depresión y la desazón.

Las tipografías utilizadas en este subgénero suelen ser de origen caligráfico, principalmente las que utilizan como base las letras góticas o la escritura semiuncial, aunque también es frecuente observar letras basadas en las tipografías psicodélicas de los años sesenta, debido a la influencia del Rock de esa era y su nexo con el mundo de las drogas lisérgicas que también tuvo su auge en el mundo del Metal.

Las tipografías que observamos en las portadas gozan de una lectura fluida, clara y no forman figuras complejas como en los otros casos, usualmente con la intención de transmitir la ausencia de energía, la oscuridad y la pasividad del Doom. Suelen ser letras de caja baja -iniciando las palabras de forma tradicional con mayúscu-

cula-, de cuerpo normal, formando un color tipográfico oscuro visible tanto en sus trazos como en el bloque que forman en palabras.

Si bien estas son las características generales que presentan, la selección de las tipografías suele estar dado a menudo por las temáticas tratadas por las bandas en su música, usando las escrituras semiunciales o las góticas para conceptos religiosos, espiritistas o ocultistas (caso Black Sabbath); las letras con base en las lapidarias griegas o romanas para los discos que tratan temáticas poéticas depresivas o de emociones oscuras (caso Paradise Lost); o tipografías psicodélicas en el caso de las bandas de Doom inspiradas en el Rock progresivo de los años sesenta y setenta.

Si bien existen discos que utilizaron ilustraciones en sus portadas, es habitual en este género el uso de fotografías, estilo creado por Black Sabbath y sus sesiones fotográficas en lugares que generaban un contexto sombrío.

En cuanto a las figuras que utilizan vemos el uso de escenarios tétricos y tenebrosos, como ruinas, bosques otoñales, cementerios e iglesias, lugares que por su destrucción, ausencia de vida, dejamiento y frivolidad connotan un clima de ausencia de energía, paz, tranquilidad y silencio, pero bajo una perspectiva negativa, dada por el contraste de colores y el resto de las figuras que integran la escena.

Las figuras retratadas en estas piezas suelen ser recursos retóricos para generar cierto terror psicológico, basado en prejuicios que tenemos instaurados en nuestra cultura, como por ejemplo el uso de figuras femeninas de rasgos chocantes, personajes con indumentarias que sugieren la presencia de una secta, estatuas antiguas, cruces, animales connotadores de negatividad como cuervos, arañas o serpientes. Hacemos hincapié en el terror psicológico ya que se quiere generar una tensión en el clima, el sentimiento de la duda, el misterio de que puede ocurrir, y el hecho del miedo en la incertidumbre y el desconocimiento, que es más fuerte que una imagen que intenta asustar explícitamente, gracias a su poder simbólico que hace trabajar nuestro cerebro para intentar descifrar las intenciones y las razones de ser de estas figuras.

Las escenas no suelen mostrarse dinámicas, más bien con nula sugerencia de movimiento e incluso con un efecto de estaticidad dado generalmente por el fuerte contraste de iluminaciones y

sombras. La significación que tienen estas figuras está dada por la impronta y presencia de su apariencia y no por acciones sugeridas como en el caso del Thrash o el Power donde las poses están cargadas de significaciones. La inmovilidad acompañada de una fuerte presencia en estos casos es connotada de misterio que aumenta el clima de tensión e incertidumbre, como ser la portada de Black Sabbath que se convirtió en un símbolo del Heavy Metal por la cantidad de especulaciones y diferentes interpretaciones que la gente tenía al momento de verla, llegando incluso a buscarle mensajes subliminales ante esta incertidumbre que se hubiera apagado si la figura central hubiera estado atacándonos, por ejemplo.

Los diseñadores se valen de ciertas figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos. En el caso del Doom podemos observar un frecuente uso de figuras transpositivas que alteran el orden de lo esperado a simple vista, como el caso del juego portada-contraportada en el que aparece un misterioso cuervo en el caso de Black Sabbath, o la mirada profunda del rostro avejentado en la parte trasera del disco de Paradise Lost.

Las figuras acentuativas también suelen usarse, generalmente combinadas con el tratamiento estético y cromático que mencionamos anteriormente, que realzan un rasgo particular para que contraste con el resto de la escena (por ejemplo el rostro de la mujer del disco de Black Sabbath). Y de no existir una figura como esta, es probable que la vista se pierda en el recorrido de la composición y la tensión generada por los otros recursos haya sido en vano.

Dentro de las figuras retóricas semánticas podemos detectar el generalizado uso de la hipérbole y las personificaciones.

La hipérbole la detectamos en primer lugar a nivel cromático, exagerando negativamente la escena y acentuando elementos claves, como por ejemplo miradas, símbolos o animales. Las personificaciones pudimos detectarlas al ver como se le adjudica vida humana a elementos inanimados o animales, como ser estatuas o cuervos.

Portadas del Thrash Metal

Subgénero que nació desprendiéndose directamente del Punk, para luego tomar el sonido y la influencia del Heavy Metal a principios de los años ochenta. Es el lado adolescente, furioso y anárquico del Metal, donde las bandas que lo representan hablan en contra de la policía, la guerra y el sistema, se muestran asépticos ante la cotidianeidad, la rutina y el prototipo de padre de familia anglosajón. Este estilo está ligado a los pequeños escenarios del underground, al las bandas garage, y a los deportes extremos como el skateboarding y los autos hotroad.

De esta forma vemos que el Thrash se presenta ante sus diferentes públicos como la voz contestataria del Metal, se impuso ante la sociedad conservadora y el estilo de vida socialmente aceptado trabajando bajo conceptos y temáticas tabúes, bajo un nuevo sonido, mas rápido, agresivo y con voces poco virtuosas pero poderosas.

La forma que tiene el Thrash para expresarse es la violencia magnificada y exagerada, cuyo fin no es promover esas ideas, sino simplemente utilizarlas como recurso retórico para generar incomodidad y oposición a ciertos sectores sociales.

Los principales conceptos que hacen funcionar el Thrash Metal giran en torno a las emociones violentas, como la furia, la locura, y la paranoia, también hacen referencia a la velocidad, el alcoholismo, la muerte, la protesta, revolución, guerra y la abolición a la rutina y al hombre común promedio. A nivel visual es muy habitual en este género observar imágenes exageradas de guerras modernas, escenas postnucleares y sociedades decadentes. También es habitual el anticristianismo para representar las nociones recién planteadas, pero no de una forma antisemita religiosa como el caso del Black Metal, o como un elemento más para generar un clima de tensión como en el Doom, sino más bien lo utilizan para protestar en contra de los conservadores mostrando escenas que muestran explícitamente la supuesta hipocresía de la iglesia, como ellos la interpretan. Otros tipos de imágenes también habituales en este género son las escenas de aire adolescente donde se muestran de forma cargada, compleja y explícita situaciones como fiestas, criaturas andando en skate, o personajes vestidos con indumentaria

thrasher peleando o creando desmanes.

Estos conceptos son representados por tres elementos globales que forman la totalidad de la composición: el color, la forma y la tipografía.

La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo psicológico, con una expresividad cromática realista expresionista o realista exaltada, en muchos otros casos. Buscan crear un clima de caos que ambiente la escena, es decir, generar con el color sensaciones y predisposiciones de tensión y fuerte impacto en la mente del observador. En base al material analizado podemos alegar que hay un patrón de colores que se repiten habitualmente a través de las discografías de este subgénero, siendo el negro el color base de la escala cromática de casi todas estas portadas, combinado con colores brillantes que juntos generan tramas altamente contrastadas que sugieren una iluminación focal fuerte. A diferencia de otros subgéneros en el Thrash vemos combinaciones cromáticas que sólo funcionan en este estilo, sin perder la agresividad que proponen. Por ejemplo si hiciéramos una portada de Black Metal con abundante amarillo o cian perderían gran parte del concepto base bajo el cual componen, debido principalmente a las formas y elementos que componen ese tipo de piezas que requieren otro tipo de tratamiento cromático. Por el contrario el Thrash busca en sus portadas la violencia y el impacto visual, y con colores brillantes pueden lograr resaltar notoriamente ciertos rasgos.

Para el mejor entendimiento de las nociones cromáticas recién planteadas, es necesario aclarar que debido a la complejidad de las escenas que representadas en las portadas de discos Thrash, el poco presupuesto discográfico con el que cuentan las bandas, y una tradición estética que se ha formado a través de los años, es muy probable que nos resulte difícil encontrar un arte de tapa que no utilice una ilustración en su portada. El Thrash suele utilizar las ilustraciones por el abanico de posibilidades que pueden plasmarse, escenas explícitas con un dramatismo muy difícil de igualar con fotografías. La influencia viene principalmente de las portadas de los comics de los años ochenta, que estaban dibujadas y pintadas con acrílicos y oleos pasteles, donde utilizaban técnicas estéticas artísticas pero bajo la óptica compositiva adolescente del cómic, del punk y de los postres retro de las películas de terror.

Las tipografías utilizadas en este subgénero suelen estar basadas en estructuras geométricas, trazos rectos sin modulaciones y terminales biseladas o en puntas prolongadas. En el caso de los logotipos de las bandas de Thrash podemos ver que se perciben como bloques sólidos, donde se aprovechan todos los espacios posibles para acomodar la palabra letra por letra, leyéndola después como un todo, una forma estructurada cuyas letras no podrían servir para escribir otra palabra debido a que cada una es encastrada a la otra. Otro rasgo particular de estos logotipos es la tendencia de utilizar terminales en punta que salen como un erizo por los extremos de la palabra generando una figura que connota solides, agresividad y advertencia.

Las tipografías que observamos en las portadas gozan de una lectura lenta pero clara, como mencionamos anteriormente forman figuras compactas y complejas, usualmente con la intención de transmitir la solidez y fuerza.

En cuanto a los escenarios que rodean las escenas podemos alegar el frecuente uso de locaciones cotidianas (por ejemplo calles, hospitales y casas de familia) pero representadas como ruinas, lugares decadentes, cementerios e iglesias blasfemas, lugares que por su destrucción, caos y degradación connotan un clima de anarquía, guerra civil, guerra armada, zonas de terrorismo o vandalismo.

Las figuras retratadas en estas piezas suelen ser personajes con expresiones faciales que comunican emociones intensas, y poses corporales dinámicas que sugieren movimientos fuertes y acción. Estos artistas gráficos no se limitan a utilizar sólo figuras humanas, sino también usan criaturas, zombis, monstruos y abominaciones semihumanas, ya que permiten –como en las caricaturas– generar personajes vistosos y fuertes connotadores de emociones.

Usualmente en estas portadas tenemos una figura atacante, es decir un individuo que ejerce violencia sobre un objeto o persona, y que generalmente a nivel estético y morfológico el atacante suele mostrarse bajo formas grotescas y atractivas para el público del Thrash. Mientras que las víctimas suelen ser representaciones de los públicos opositores al género, como por ejemplo políticos, conservadores religiosos o trabajadores bancarios. Las escenas suelen mostrarse dinámicas y con abundante sugerencia de movimiento.

Habitualmente son plasmadas situaciones violentas o grotescas que comunican gran cantidad de energía, tanto por las formas presentes y su interacción, como por las coloraciones brillantes.

Los diseñadores se valen de ciertas figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos. En el caso del Thrash podemos observar un frecuente uso de figuras retóricas que apelan a la exaltación y a llamar la atención, por eso los artistas utilizan a menudo figuras transpositivas, acentuativas y la hipérbole, que coadyuvan a generar estos ambientes de acción, fuerza, dinamicidad y energía.

Las portadas del Thrash Metal suelen ser representaciones utópicas y retóricas de los mundos paralelos que propone este género, es necesario tener en cuenta que la violencia y las tragedias exageradas que muestran las bandas Thrash en sus piezas, son recursos propios de este estilo que se han formado a través de los años, y que no buscan generar estímulos depresivos y oscuros como el Doom, el Death o el Black Metal, sino más bien representar acción, revolución y fuerza, utilizando figuras que además de connotar violencia, buscan generar en nosotros abundante energía.

Portadas del Death Metal

Género iniciado por la banda estadounidense Death a mitad de los años ochenta, derivado del Thrash Metal, pero que busca recuperar el virtuosismo compositivo y un sonido más agresivo. El estilo tomó la estética de la primer oleada del Black Metal y la fue transformando hasta desprenderse (no por completo) de las temáticas religiosas, para empezar a tratar temáticas nunca antes compuestas, inspiradas en trasladar el cine de terror gore al mundo de la música.

Al igual que en el Black Metal, en este subgénero existe entre bandas una tendencia en competir por quienes hacen el disco más extremo, con mucho contenido explícito, y una musicalización brutal que supere a lo ya existente. Por esta razón las piezas provenientes de este subgénero suelen percibirse (tanto a nivel auditivo como visual) sobrecargadas de elementos grotescos, extremas e incluso rebuscadas.

Los principales conceptos que hacen funcionar el Death Me-

tal giran en torno a las emociones negativas shockeantes y al morbo, como la muerte, el asesinato, la sangre, el suicidio, la tortura, la oscuridad, el gore y el terror psicológico. En las portadas de este género, es muy habitual observar escenas grotescas basadas en imágenes gore, donde atacantes ejercen daño sobre sus víctimas en escenarios inspirados en mataderos, carnicerías, morgues y exhumaciones en cementerios, entre otras.

La intención de los diseñadores al momento de crear estas portadas es crear una pieza que transmita en un clima sofocante que envuelva imágenes tabúes de alto nivel explícito, las cuales deben superar la realidad, llegando hasta la fantasía gore. Así es como vemos piezas con imágenes jamás vistas, que chocan con las superestructuras de la mayoría de las sociedades, mostrando -por ejemplo- el asesinato, tortura y violación de los integrantes más vulnerables de la sociedad, como mujeres, niños e incluso bebés.

Como hemos mencionado anteriormente, al igual que en la creación de cualquier arte de tapa discográfica, todos estos conceptos son representados por tres elementos globales que forman la totalidad de toda composición: el color, la forma y la tipografía.

La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo psicológico, con una expresividad cromática realista expresionista o realista exaltada. Buscan crear un clima sofocante y oscuro que ambiente la escena, es decir, generar con el color sensaciones y predisposiciones en la mente del observador. En base al material analizado podemos alegar que hay un patrón de colores que se repiten habitualmente a través de las discografías de este subgénero, siendo el negro el color base de la escala cromática de casi todas estas portadas, y que se utiliza para envolver las escenas, comunicando principalmente un ambiente donde la luz está ausente y se percibe la falta de energía, connotando lugares ocultos apartados de nuestro mundo. Seguido por las escalas de grises, los sepías y la gama de los tierra. En cuanto a los colores que generan contraste por tono vemos el generalizado uso del color rojo, usualmente para denotar sangre, carne u órganos. A su vez, en muchos casos -como las piezas analizadas- vemos la aplicación de colores brillantes como el blanco, amarillo o azul claro para generar planos o superficies que sean base para generar un mayor contraste y pregnancia de figuras o colores (como el rojo de la san-

gre sobre sábanas blancas en *'Butchered at Birth'*) y así formar centros de impacto visual.

Las tipografías de los logotipos utilizadas en este subgénero en su mayoría son fuentes display, no obstante existen casos puntuales de bandas que se distancian visualmente de las tradiciones del género, proponiendo otras alternativas tipográficas, como en el caso analizado de Brujería.

Usualmente estos logotipos presentan estructuras libres y complejas, donde la palabra se vuelve una forma sólida y homogénea con múltiples ifrasignos que unen las letras. Al igual que en el Thrash cada una de estas letras es diseñada por separado en la búsqueda de un sólo tipograma, es decir que su uso es ad hoc y no sirven para formar otras palabras.

El Death emula a nivel visual la complejidad de su música. Al igual que en el graffiti, sólo los públicos allegados al género con una vista y predisposición preparada son los que pueden leer fluidamente estas tipografías, por lo tanto estas morfologías dependen del estilo de la banda y su predisposición a lanzar piezas con distintos niveles de claridad o complejidad.

En este tipo de logotipos logramos identificar conceptos en los tratamientos estéticos que reciben, pudiendo observar trazos que sugieren sangre, carne, órganos o huesos, y terminales que connotan ganchos, cuchillas y puntas filosas.

Si bien existen discos que utilizaron fotografías en sus portadas, es habitual en este género el uso de ilustraciones, debido principalmente al abanico de posibilidades compositivas que esta herramienta permite, y por el alto presupuesto que requeriría obtener una fotografía de este tipo de escenas que luzca a primera vista verídica y seria.

En cuanto a los entornos y escenarios que envuelven las escenas podemos alegar que se tratan de espacios de clima oscuro y sofocante donde suelen hacer hincapié en la falta de iluminación y asepsia. Como se mencionó suelen ser lugares tétricos y mortuorios como hospitales, callejones, cementerios, salas de operaciones, y lugares que por su aislamiento, ausencia de vida, dejamiento y frivolidad connoten suciedad, putrefacción, muerte, dejamiento y carnicería.

Las figuras retratadas en estas piezas suelen ser recursos re-

tóricos para generar impacto y terror psicológico, donde al igual que en el Thrash podemos distinguir entre víctimas y victimarios, aunque en este caso priorizando la morbosidad antes que la violencia. Los victimarios son mostrados como entes desagradables que por su morfología e impronta sugieren demencia y placer ante el dolor ajeno. Usualmente estos personajes no se muestran de forma humana, sino más bien anti-humana, permitiéndonos alegar que es un recurso retórico para simbolizar la bajeza, la indiferencia, los pensamientos oscuros y lo peor del ser humano. Contrastando frente a estas figuras, las víctimas suelen mostrarse indefensas, sometidas, débiles y agonizantes, usualmente siendo mujeres o niños. Esto nos permite afirmar que se trata de representar dos opuestos, donde la escoria interviene en la pureza bajo los parámetros de la locura, la falta de humanidad y el morbo.

Este enfrentamiento desparejo donde el símbolo del mal ultraja de la peor manera el símbolo del bien y la pureza, genera en nosotros un fuerte impacto al ver una pieza que es la antítesis de lo esperado por nuestra mente, la cual está influenciada por la superestructura de la sociedad en la que vivimos.

Los diseñadores se valen de ciertas figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos. En el caso del Death podemos observar un frecuente uso de figuras retóricas que apelan al impacto y a la atención, por eso los diseñadores utilizan figuras transpositivas, acentuativas y la hipérbole, que coadyuvan a generar estas imágenes que funcionan como grandes centros de impacto visual de contenido explícito.

Portadas del Black Metal

Género que nació a mediados de los años ochenta como expresión musical de los movimientos anticristianos que proliferaban en el norte de Europa. El epicentro de este movimiento se dio en Noruega, donde grupos de jóvenes deciden reivindicar y hacer resurgir las antiguas culturas paganas como el odinismo. Y en vez de elegir el camino de promover, mostrar y enseñar al mundo su folclore extinto -como en el caso del Folk Metal- deciden crear una fuerza de

choque en contra del cristianismo y ciertos grupos sociales.

El Black Metal es una cultura elitista y sectaria, que sentó sus bases promoviendo el odio y la abolición de la iglesia cristiana, la homosexualidad y cualquier otro agente extranjero que no pertenezca a la sangre y a las costumbres nórdicas.

Todos los elementos simbólicos que giran en torno a este género fueron creados para generar una contracultura opuesta a la del cristianismo, que provocara y agrediera a los sectores allegados a esta religión. Por ello vemos que los principales conceptos que hacen funcionar el Black Metal giran en primera instancia en torno al odio, al antisemitismo y al nihilismo, y en segunda vemos que trabaja bajo los términos de la depresión, la oscuridad, el suicidio, la guerra, la muerte, el nazismo y una fuerte intolerancia. También es pilar en este género la religión y el ocultismo, como el satanismo, el anticristianismo, el odinismo, la organización por sectas y el culto a la muerte.

Estos conceptos son representados por tres elementos globales que forman la totalidad de la composición: el color, la forma y la tipografía.

La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo psicológico o simbólico, con una expresividad cromática realista expresionista o fantasiosa imaginaria dependiendo del caso. Buscan crear un clima que ambiente la escena, es decir, generar con el color sensaciones y predisposiciones en la mente del observador. En base al material analizado podemos alegar que hay un patrón de colores que se repiten habitualmente a través de las discografías de este subgénero, siendo el negro el color base de la escala cromática de casi todas estas portadas, seguido por las escalas de grises, y el blanco.

Tanto en las fotografías como en las ilustraciones o pinturas utilizadas para estos artes de tapa vemos que suele haber contrastes de colores dados por el ennegrecido pleno de sombras, la subexposición de tonos medios, y la sobreexposición de iluminaciones, lo que genera una composición contrastada donde se perciben los colores de forma plana. Las habituales composiciones teñidas de estos colores (o desteñida si hablamos de escalas de grises) suelen crear imágenes oscuras y tétricas, donde las figuras se identifican principalmente por las formas y contraformas dadas por el

contraste de iluminaciones.

El uso de esta gama cromática de base negra, grises oscuros e iluminaciones blancas, coadyuvan a la posibilidad de generar las anteriormente mencionadas connotaciones de oscuridad, noche, terror, depresión, desazón, ocultismo, secta, brujería, muerte y ausencia de energía positiva.

Las tipografías utilizadas en los logotipos de este subgénero suelen ser de origen caligráfico, principalmente las que utilizan como base las letras góticas, que irónicamente son muy utilizadas por sus raíces religiosas, y también por sus connotaciones germanas y de antigüedad. Otro rasgo por el cual se utilizan esta tipo de escritura es por el abundante negro tipográfico que proporciona cuando forma palabras, además de los infrasignos en punta que connotan una figura agresiva y oscura.

Las tipografías que observamos en las portadas no gozan de una lectura fluida, debido principalmente a la falta de costumbre de leer textos con este tipo de letras. A su vez cuando se trata de tipografías display sólo los públicos allegados al género con una vista y predisposición preparada son los que pueden leer fluidamente estas tipografías, por lo tanto estas morfologías dependen del estilo de la banda y su predisposición a lanzar piezas con destinos niveles de claridad o complejidad, como el caso de Mayhem, donde uno puede reconocer rápidamente la forma, pero no su contenido.

En las portadas de Black Metal, el uso de fotografías o ilustraciones es mixto, por lo cual no hay un forma en particular que prefieran, aunque si se repiten en ambos casos los mismos recursos estéticos de coloración y composición.

Durante la década del noventa hubo una corriente en la que se publicaba en la portada de los discos las impactantes fotografías que mostraban -a modo de logro o trofeo- los actos vandálicos en contra de la iglesia o momentos retratados que exhibieran su compromiso y lealtad al género, y que generaran el desprecio absoluto de los sectores opositores al género. Esta fue una tendencia que duró hasta que empezaron a servir como pruebas en los juicios que encarcelaron a muchos integrantes de las bandas pilares del género.

En cuanto a las figuras que utilizan vemos el uso de escenarios tétricos y tenebrosos, como ruinas, bosques otoñales, cemen-

terios e iglesias, lugares que combinaban con elementos profanos que mostraran satanismo y anticristianismo.

En las portadas más emblemáticas del Black, las figuras retratadas son iglesias prendidas fuego, cementerios profanados, y mensajes antisemitas. La falta de calidad de imagen y el poco presupuesto de edición son compensados por el hecho de tratarse de imágenes reales, que nos sorprenden principalmente porque no creíamos en la posibilidad de que estas bandas materializaran su discurso, en vez de mantener una imagen ficticia y retórica.

Las principales figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos son las que apelan al impacto y a la atención, por eso los diseñadores utilizan figuras transpositivas, acentuativas y la hipérbole, que coadyuvan a generar estas imágenes que funcionan como grandes centros de impacto visual de contenido explícito.

Por otro lado también podemos observar la metáfora, generalmente haciendo juegos de palabras en el título del disco combinado con las imágenes utilizadas, generando un significado nuevo, como por ejemplo en el disco *'Dawn of the black hearts'*.

Portadas del Power Metal

Cuando las bandas jóvenes de los ochenta empezaron a duplicar los atributos ya impactantes del Heavy Metal, añadiendo mucha más fuerza a los elementos más explosivos del género, crearon el Power Metal. Ese término se utilizaba de manera amplia para describirlo todo. La búsqueda de superar lo ya establecido hizo que aquellas bandas duplicaran todo: dos guitarras, el doble de velocidad, el doble de dificultad técnica, incluso hasta el doble pedal de la batería.

Los principales conceptos que hacen funcionar el Power Metal giran en torno a las historias épicas, las grandes batallas cuerpo a cuerpo, la lucha personal, el orgullo del Heavy Metal y los grandes motores, también hacen referencia a la velocidad, el honor, la victoria, la pasión, la fuerza, la revolución, el poder, la convicción y la abolición a la derrota.

A nivel visual es muy habitual en este género observar com-

posiciones basadas en escenas épicas en las que se nota la fuerte influencia del arte clásico, con figuras en posiciones absolutas de gran poder comunicativo, en escenarios y entornos acomodados e irreales donde se nota la falta de espontaneidad, pero que sirven para comunicar claramente ciertos conceptos y que el espectador pueda identificar claramente el rol de cada personaje y la acción que lleva a cabo.

Al igual que todos los artes de tapa, los conceptos son representados por tres elementos claves que forman la totalidad de la composición: el color, la forma y la tipografía.

La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo psicológico, con una expresividad cromática realista expresionista o realista exaltada, en muchos otros casos, también es pertinente agregar el uso del color fantástico imaginario cuando hablamos de colorear figuras que no pertenecen al mundo real, sino en la literatura o la poesía. Podemos alegar que en las portadas este subgénero no hay un patrón de colores que se repita entre discos, sino más bien percibimos composiciones con coloraciones variadas de tonos brillantes. Este es un estilo que busca comunicar gran energía y poder en todas sus piezas, por esto consideramos que no se limitan a imitar una paleta cromática en común, pero si se repite el recurso de aplicar coloraciones brillantes y combinaciones de tonos impactantes, ya que este es el único género del Heavy Metal que en sus piezas gráficas hacen referencia total a la luz, connotadora de la energía recién mencionada. Incluso en las representaciones nocturnas vemos la presencia de rayos, fuego o antorchas que iluminan las escenas, recurso que contrasta con las composiciones del Black Metal donde se hace hincapié en la oscuridad.

Para el mejor entendimiento de las nociones cromáticas recién planteadas, es necesario aclarar que debido a la complejidad compositiva de las escenas representadas en las portadas de discos Power, es habitual que se utilicen ilustraciones o pinturas tradicionales, tanto analógicas como digitales (o mixtas), principalmente por las fuertes connotaciones de época que pueden conseguir en estos formatos. Las batallas épicas, criaturas mágicas, personajes heroicos y escenarios fantásticos serían difíciles de emular con una fotografía, e incluso, si se tratase de un fotomontaje de calidad per-

dería el dramatismo y la tradición que hace de estas portadas unas verdaderas obras de arte dinámicas.

Las tipografías utilizadas en este subgénero suelen estar basadas en tipografías de época y caligráficas, principalmente las góticas, las unciales y las lapidarias. Este tipo de tipografías son connotadas de la era medieval, los tiempos de la antigua Europa y de los escritos iluminados. A su vez permiten una buena combinación con ciertas texturas, como simular la superficie del metal forjado o el huecograbado sobre piedras. En las portadas con escenas más épicas es común observar otros elementos agregados que coadyuvan a formar esta idea de antigüedad, como ser se suele recurrir a las mayúsculas capitulares, los números romanos, las sangrías francesas y a las cocardas que envuelven textos cortos.

Si bien este tipo de tipografías caligráficas no gozan de una lectura netamente fluida, suele hacerse un esfuerzo de diseño para que el recorrido visual sea claro y que la tipografía sea un recurso informativo, estético y conceptual, por lo tanto se evita la tendencia que vimos en otros subgéneros de rebuscar los ifrasignos para obtener figuras que sólo ciertos públicos son capaces de leer.

En cuanto a los escenarios que rodean las escenas podemos observar ambientes abiertos, diferentes a los lugares cerrados y sofocantes de las portadas del Black y Death Metal. Suelen ser paisajes surrealistas donde se combina la naturaleza y arquitecturas humanas, muchas veces imaginarias.

Las figuras retratadas en estas piezas suelen ser personajes con expresiones y posiciones corporales que comunican acciones intensas y dinámicas, las cuales sugieren movimientos fuertes y acciones instantáneas. Como sí se tratase de obras de teatro, el lenguaje corporal es muy importante en este estilo de composiciones, debido a que comunican fielmente el rol que cumple cada figura, y por ello, estas ilustraciones lucen semejantes a las antiguas pinturas o murales clásicos, e incluso a nivel morfológico vemos en la fisonomía de los héroes cierta reminiscencia a las esculturas griegas.

Las escenas se muestran dinámicas y con abundante sugereencia de movimiento. Habitualmente son plasmados enfrentamientos y choques imponentes de fuerzas equivalentes y opuestas, donde es fácil detectar entre el bien y el mal, debido principalmente a los recursos estilísticos estereotipados que se aplican. Tam-

bién es común que en las portadas figuren elementos provenientes del mundo de la mitología, de la literatura y del folclore, como por ejemplo criaturas mágicas, amuletos sagrados, indumentarias y armaduras antiguas, y armamentos clásicos.

Los diseñadores se valen de ciertas figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos. Las principales y las más distinguidas de este subgénero son las que apelan al enfrentamiento, como las figuras contrarias, que implican una unión de referentes opuestos, las figuras comparativas, que se basan en comparación de referentes. Por otro lado y la más importante por su poder simbólico tenemos la metáfora, que implica el profundo significado detrás de estas escenas.

Portadas del Folk Metal

Este género emergió desde el Power Metal. Las bandas jóvenes tomaron la forma que el Power tenía para contar historias épicas, pero lo adaptaron, agregándole los instrumentos, la imagen y las historias del folclore del lugar de donde provenían.

Nace como movimiento musical de la reivindicación de la cultura propia por parte de los jóvenes de todas las naciones que ya no querían flamear las banderas de otros países, adaptando un género extranjero a un lenguaje que verdaderamente los identificara.

Los principales conceptos que hacen funcionar el Folk Metal giran en torno a las historias locales y folclóricas, las batallas que enfrentaron sus ancestros, la naturaleza autóctona, la mitología, rumores y cuentos locales, también hacen referencia al honor, orgullo, patriotismo, revolución, el poder, y la abolición a la importación e invasión de culturas extranjeras.

A diferencia del Black, el Folk Metal encaró la reivindicación y la lucha por la protección y promoción de las culturas propias utilizando el lenguaje folclórico y no mediante la creación de una fuerza de choque y odio sectario como el Black.

La particularidad que tiene este subgénero es que no podemos establecer un estilo gráfico en particular, sino más bien el

modo en el que las bandas plasman sus personalidades e ideas bajo términos gráficos, y esto se debe básicamente a que el estilo visual cambia de región en región de donde provengan las bandas. Es decir que no podemos esperar encontrarnos con los mismos elementos folclóricos del arte discográfico de una banda de Folk Metal argentino que en una finlandesa.

Como hemos repetido en todos los análisis, los conceptos de todos los subgéneros son representados por tres elementos claves que forman la totalidad de las composiciones: el color, la forma y la tipografía. Los cuales variarán dependiendo de cada región. Lo que se mantiene en casi todas las portadas de este tipo, es la fuerte influencia del Power Metal en cuanto a la técnica de la ilustración y la pintura como principal recurso para plasmar ideas en imágenes. Esto se debe principalmente a que permiten composiciones más complejas que serían costosas de plasmar en fotografías, además de tener en cuenta que este es un género relativamente nuevo y las bandas que lo integran aún no disponen de los recursos necesarios como para hacer grandes producciones.

La gama cromática utilizada en este estilo es habitualmente de tipo connotativo simbólico, con una expresividad cromática realista expresionista o realista exaltada, en muchos otros casos, también es pertinente agregar el uso del color fantástico imaginario cuando hablamos de colorear figuras que no pertenecen al mundo real, sino a figuras de las mitologías y fábulas.

Por lo general las paletas cromáticas utilizadas están basadas en la naturaleza y en los colores representativos de las culturas originarias. Así por ejemplo podemos ver el abundante uso de verde en los discos de Folk de Escocia, azul y verde oscuro en los de los países nórdicos, y rojo, naranja y amarillo en los de países de América Latina.

En cuanto a las tipografías utilizadas en este subgénero, éstas suelen estar basadas en tipografías de época y caligráficas, principalmente debido a sus connotaciones históricas y geográficas. Complementarias a estas tipos, vemos también el uso de las góticas, las unciales y las lapidarias. Este tipo de tipografías son connotadas de la era medieval, los tiempos de la antigua Europa y de los escritos iluminados. También es frecuente las tipografías display basadas en runas, pictogramas, texturas y símbolos pertenecientes

a las culturas a las que hacen referencia las bandas.

En cuanto a los escenarios que rodean las escenas, generalmente podemos observar ambientes abiertos, los cuales por lo general son paisajes que nos permiten ligar la pieza a una locación real. A su vez es común que estos parajes sean retratados con ausencia de elementos modernos, haciendo hincapié en la fauna y flora autóctona.

Las figuras retratadas en estas piezas suelen ser personajes o criaturas pertenecientes a mitologías, historias, cuentos y relatos del folclore del lugar de origen. Se las retratan al igual que en el Power Metal, dinámicas y con abundante sugerencia de movimiento. Habitualmente son plasmados enfrentamientos y batallas épicas, tanto ocurridas en el pasado como extraídas de la ficción. Es fácil detectar a que cultura hacen referencia, debido principalmente a los recursos estilísticos estereotipados que se aplican y a los elementos provenientes del mundo de la mitología, de la literatura y del folclore, como por ejemplo criaturas mágicas, amuletos sagrados, indumentarias y armaduras antiguas, y armamentos clásicos.

Los diseñadores se valen de ciertas figuras retóricas que apelan a denotar estos conceptos. Las principales y las más distinguidas de este subgénero son las que apelan al enfrentamiento, como las figuras contrarias, que implican una unión de referentes opuestos, las figuras comparativas, que se basan en comparación de referentes. Por otro lado y la más importante por su poder simbólico tenemos la metáfora, que implica el profundo significado detrás de estas escenas.

CONCLUSIÓN

Legando al final de este trabajo, podemos establecer que durante el desarrollo del mismo hemos cumplido con los objetivos planteados al principio de la investigación. Las primeras conclusiones han develado la forma en la que las bandas traducen visualmente sus discursos, identidades y conceptos compositivos. Mediante los análisis puntuales y comparativos hemos identificado, descrito y explicado los recursos gráficos que traducen las personalidades de las bandas en los diferentes artes de tapa. De esta forma pudimos establecer patrones de coincidencia y diferencia entre las piezas del mismo subgénero, basándonos en las correlaciones entre mensajes denotados y connotados.

Cabe recordar una vez más, que los seis subgéneros analizados son vertientes de un género madre, que en este caso es el Heavy Metal, y que por lo tanto existen similitudes compositivas y conceptuales al momento de materializar su arte.

Este género ha sido la expresión musical de las voces contestatarias que han agrupado juventudes a lo largo del tiempo en diferentes lugares, épocas y circunstancias. Esto se debe a que el Metal goza de un poder de impacto y una fuerza agresiva para transmitir mensajes que no se encuentra en ningún otro género musical. Fue el estilo que jamás trató de ser amable con el oyente, y a pesar de ello, el Heavy Metal logró agrupar muchas de las minorías del mundo bajo un nuevo discurso –o mejor dicho una nueva forma de transmitir discursos–, el cual para ser comprendido y evitar una lectura aberrante, requiere detenerse a detectar y descifrar el mensaje detrás de este lenguaje agresivo.

Como voces contestatarias, cada subgénero hace referencia a defender a lo que consideran propio y abolir lo opuesto. Por esto alegamos que el elemento compositivo que prima y es común a todos los subgéneros, es el recurso del tabú como base y herramienta conceptual al momento de comunicar visualmente ideologías.

El espíritu adolescente del Metal utilizó este recurso para diferenciarse del sector social imperante al cual no querían pertenecer. El tabú es la prohibición de algo natural, generalmente de conte-

nido religioso, económico, político, social o cultural, basándose en razones no justificadas, propias de los prejuicios infundados. De esta manera vemos como conceptos como la muerte, la guerra, la violencia, el anticristianismo o el gore (además de todos los conceptos que develamos anteriormente) son la base para crear composiciones de alto impacto visual, que por su contenido explícito y antisocial son la herramienta para crear piezas generadoras de polémica, fuerte rechazo en la oposición, y gran aceptación y admiración entre sus públicos fieles.

Los elementos visuales presentes en el Metal muchas veces son confundidos por los públicos no allegados al género como promociones de ideologías puntuales, cuando en realidad casi en su totalidad se tratan de recursos retóricos que envuelven significados subyacentes, muchas veces no tan polémicos, y sólo percibibles mediante un análisis más profundo.

En el caso del Doom pudimos observar que se trata de un subgénero que busca crear climas y ambientes de tensión y suspense, utilizando el terror psicológico basado en elementos y figuras que debido a su descontextualización adquieren nuevas connotaciones. Otro rasgo particular es la forma en la que interpretan la muerte, no desde un punto de vista violento y explícito como en los otros subgéneros, sino más bien la representan de forma indirecta mediante figuras siniestras con nula sugerencia de movimiento en escenas connotadoras de ausencia de energía, misterio y silencio, nociones además potenciadas por colores desaturados y fuertes contrastes de iluminaciones y sombras. En este caso priman las emociones negativas, como la depresión, la desazón, la vaguedad de la muerte, la oscuridad y el silencio emotivo.

El Thrash es lo opuesto al Doom en cuanto al uso de la energía gráfica. Este es el género de la velocidad y la agresividad, cuyos artes de tapa presentan composiciones sobrecargadas de elementos connotadores de destrucción y conflicto, donde la interacción entre personajes y figuras se percibe de forma dinámica, debido principalmente a las evidentes sugerencias de movimiento en el drama-

tismo de las poses. Se hace hincapié en la acción, violencia y velocidad, y por esto vemos composiciones sobrecargadas de formas y colores brillantes que interactúan entre sí, formando pequeños centros de impacto visual.

El Death Metal es el género más explícito en cuanto a imágenes tabú se refiere. El objetivo gráfico de este estilo es crear piezas que reinterpreten la muerte desde el morbo y la fantasía, materializadas de forma directa y chocante. Carente de sutilezas, las portadas de Death muestran escenas grotescas y rebuscadas, donde la violencia física y los ambientes sofocantes son representados como si se tratara de la obra de arte de un psicópata. La claustrofobia, el asco y la repulsión son algunas de las sensaciones que estas bandas quieren generar en los públicos.

En el caso del Black percibimos una carga ideológica y política que no está presente en otros géneros. Estamos hablando de la expresión musical de un sector de la sociedad que encaró la lucha por la defensa del folclore propio creando una contracultura basada en el odio, el nihilismo, la xenofobia, el ocultismo y el anticristianismo. Este es el único estilo que dejó de utilizar su arte como un recurso retórico y pasó a materializarlo, para luego exhibirlo y promoverlo. Y es así como acabaron con piezas connotadoras de profunda oscuridad, muerte, depresión, antisemitismo, odio, fascismo y satanismo.

Por el contrario el Power Metal está desprovisto de orientaciones políticas o religiosas, sino más bien estamos hablando de un estilo que descubrió que el Heavy Metal es una de las mejores herramientas para contar historias épicas. La fuerza y energía de este género permite recrear en nuestras mentes batallas, viajes extensos y aventuras de fabula. Acorde a los sonidos y temáticas que estas bandas profesan, vemos portadas con pinturas e ilustraciones que reinterpreten aquellas historias, envolviéndolas en un contexto de elementos connotadores de época, antigüedad y edad media. Y al igual que todas las leyendas y mitos, estas composiciones son recursos retóricos e indirectos para representar y comunicar concep-

tos más complejos, como el honor, la lucha entre el bien y el mal, el orgullo, el coraje y la defensa de lo considerado propio.

De manera similar, el Folk Metal reinterpreta al Power. Se basó en él por la forma de contar las historias, para promover la cultura de los lugares de donde provienen estas bandas. El principal concepto bajo el cual trabaja este estilo es el folclore propio, y a partir de este se crea cada elemento presente en la composición: colores, formas y tipografías. Y por ello encontraremos diseños con fuertes similitudes cuando hablamos de bandas del mismo país. No obstante vemos un patrón estético que se repite en todas las piezas, y es el mismo que el del Power Metal, y se debe principalmente a las fuertes connotaciones de antigüedad de las que goza.

Si bien todos los resultados del análisis han sido altamente satisfactorios, es necesario aclarar que nuestro corpus de análisis es sumamente acotado en comparación con la cantidad de discos de Heavy Metal lanzados desde 1969 hasta el día de la fecha, donde a lo largo de este tiempo nuevos subgéneros fueron naciendo, transformando y evolucionando el Metal. En este trabajo analizamos las piezas de los principales subgéneros de este estilo, pero que a su vez es pertinente recordar la existencia de numerosas derivaciones y combinaciones a partir de éstos, que también gozan de un contenido gráfico digno e interesante de analizar. De esta forma hemos sentado bases para futuras aproximaciones, tanto dentro del género como fuera de él.

En definitiva, en un mundo donde se diseña y se aprende a diseñar haciendo un fuerte hincapié en evitar dar con piezas de connotaciones negativas o que hagan referencia a tabúes sociales, esta vez nos encontramos con un estilo que hace uso de todas ellas, con el objetivo de generar un fuerte impacto en todos sus públicos, y comunicar conceptos muy profundos -que como buenas obras de arte- requieren más de una lectura para descubrir el significado subyacente que esconden.

BIBLIOGRAFÍA

- Baines P. y Haslam A. (2002). Tipografía: función, forma y diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Capriotti, P. (1992). La Imagen de Empresa: Estrategia para una Comunicación Integrada. Argentina: Editorial El Ateneo.
- Chandler D. (1999). Semiótica para principiantes, Quito - Ecuador: Ed. Abya-Yala.
- Christe, I. (2005). El sonido de la bestia: la historia del heavy metal. España: Ed. Robinbook.
- Costa, J. (1993). Identidad corporativa. (p. 3). México: Trillas.
- Costa, J. (1994). La imagen global. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. La Paz - Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Dallera, O. (1996). Signos, comunicación y sociedad. La Paz.: Ed. Don bosco.
- Dimitri, M. (1986). Enciclopedia Argentina de Agricultura y Jardinería. Buenos Aires: Editorial ACME.
- Fabing H. D. "On Going Berserk: A Neurochemical Inquiry." Scientific Monthly. 83 [Nov. 1956] p. 232.
- Moles, A. y Costa, J. (2005). Publicidad y Diseño: el nuevo reto de la comunicación. Bs.As. Ediciones Infinito.
- Moles, A. y Janiszewski, L. (1992). Grafismo Funcional. Barcelona: Ediciones CEAC
- Montesinos, J. L. (2001) Manual de tipografía: del plomo a la era digital. España: Campgrafic.
- Peirce, C. S. (1986). La ciencia de la Semiótica. Bs. As.: Ed. Nueva Visión.
- Pizarro G. F. (2005). Educación tipográfica: una introducción a la tipografía. Chile: TPG ediciones
- Quivy, R y Campenhoudt, L, (2005). Manual de investigación en ciencias sociales. México: Limusa
- Sampieri, R. H., Collado, C. y Lucio M. P. (2010). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill/ Interamericana Editores S. A.
- Sjoestedt, M. L. (2000). Celtic Gods and Heroes. EEUU: Dover Publications.
- Taylor, S.J. y Bogdam, R. (1987). Introduction to Qualitative Research Methods – The Search of Meanings. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Tangherlini, T. R. (1990), "“It happened not too far from here...”: a survey of legend theory and characterization". Western Folklore 49(4), 371-390, p. 85.
- Trilling, J. (2001). The Language of Ornament. Thames and Hudson Ltd ISBN 0-500-20343-1
- Villafañe, J. (1998). Imagen Positiva – Gestión estratégica de la imagen de las empresas. España: Ediciones Pirámide.
- Wong, W. (1998). Fundamentos del diseño. Barcelona: GG Diseño.
- Wong, W. (1992). Principios del diseño en color. Barcelona. España: Ed. Gustavo Pili
- Zecchetto V. (2005). Seis semiólogos en busca del lector. Bs. As.: La Crujía Ediciones.
- Zecchetto, V. (2003). La danza de los signos: Nociones de semiótica general. Bs. As.: Ed. La Crujía.

-175-

Sitios Webs

Tavarese, L. F. (3 de agosto de 2009). O mercado do heavy metal e o drible na crise da indústria fonográfica. Recuperado el 17 de mayo de 2012 de <http://virgula.uol.com.br/ver/noticia/musica/2009/08/02/214452-o-mercado-do-heavy-metal-e-o-drible-na-crise-da-industria-fonografica>

(2004, 13 de septiembre). En desarrolloweb.com. Recuperado el 22 de mayo de 2013 a las 09:20 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1626.php>

(2008, 14 de mayo). Society and culture, the symbols. Recuperado el 17 de septiembre de 2013 a las 17:25 de <http://www.pictishstones.org.uk/pictishstones/pictishstoneshome/aboutthepicts/society/symbols.htm>

**FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO
FINAL DE GRADUACIÓN**

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR Y DIFUNDIR
TESIS DE POSGRADO O GRADO A LA UNIVERIDAD SIGLO 21

Por la presente, autorizo a la Universidad Siglo21 a difundir en su página web o bien a través de su campus virtual mi trabajo de Tesis según los datos que detallo a continuación, a los fines que la misma pueda ser leída por los visitantes de dicha página web y/o el cuerpo docente y/o alumnos de la Institución:

Autor-tesista	ARFINETTI, Juan Manuel
DNI	34189341
Título y subtítulo	Categorización de los subgéneros del Heavy Metal a través de los recursos del diseño gráfico utilizados en el arte de tapa discográfico.
Correo electrónico	juan.m.arfinetti@gmail.com
Unidad Académica	Universidad Siglo 21
Datos de edición:	Lugar: Córdoba, Argentina Editor: Arfinetti, Juan Manuel Fecha: 2016

Otorgo expreso consentimiento para que la copia electrónica de mi Tesis sea publicada en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21 según el siguiente detalle:

Texto completo de toda la Tesis	(Marcar: SI/NO)
Publicación parcial	se publicarán todos los capítulos

Otorgo expreso consentimiento para que la versión electrónica de este libro sea publicada en la en la página web y/o el campus virtual de la Universidad Siglo 21:

Lugar y fecha: _____

Firma autor-tesista

Aclaración autor-tesista

Esta Secretaría/Departamento de Grado/Posgrado de la Unidad Académica:
_____certifica
que la tesis adjunta es la aprobada y registrada en esta dependencia.

Firma autoridad

Aclaración autoridad

**Sello de la Secretaría/Departamento
de Posgrado**