

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE QUERETARO

facultad de BELLAS ARTES



TESIS

"ANALISIS DE 3 FORMAS DE EXPRESION VISUAL DEL CAMBIO DE MILENIO"

COMIC, GORE, CD'S

Que para obtener el titulo de

LIC. EN ARTES VISUALES ESPECIALIDAD DISEÑO GRAFICO

presenta

ENRIQUE MONTES AGUILERA

director de tesis

Dr. JESUS GONZALES AGUILAR
Psic. MARISSA RODRIGUEZ MORACHIS

Querétaro Qro. /Abril 2003

No. Adq. 68088

No. Título _____

Clas TS

745.2

M779a

protocolo de TESIS
“ANÁLISIS DE 3 FORMAS DE EXPRESIÓN VISUAL DEL CAMBIO DE MILENIO”
COMIC, GORE, CD's

PROBLEMATICA: La evolución ha planteado al hombre nuevas formas de vida, en las cuales el arte como es concebido tradicionalmente, ha perdido presencia ante los grupos mas extensos de la humanidad. Nosotros consideramos que junto a la evolución, el arte también evoluciona, y de alguna forma trata de llegar e infiltrarse en actividades del hombre común. Concretamos nuestro análisis a tres tendencias, las cuales consideramos pueden tener relación con principios artísticos. A través de estas tres formas de expresión, lograr un panorama de como probablemente el arte en el cambio de milenio esta mutando hacia nuevas formulas, que quizá con nuevos intereses y principios, se adaptan a la nueva forma de vida buscando llegar hasta el espectador.

Al realizar este trabajo de investigación y análisis, se pretende desarrollar un estudio de los elementos que caracterizan y dan identidad a cada una de estas tres formas de expresión, que de alguna forma presentan cierto vínculo con características de las Bellas Artes. Los elementos a analizar están relacionados principalmente con aspectos prácticos, técnicos y estéticos; que por su enfoque y complejidad puedan considerarse como parte de un contexto en las artes aplicadas.

El análisis de cada una de estas expresiones visuales se limita a lo siguiente:

COMIC: Cómic Norteamericano en las décadas 60's a 00's, tomando como base los títulos de las compañías; Marvel, Image y DC comics. El análisis del cómic estará principalmente enfocado a estudiar el desarrollo de esta forma de expresión, y como algunas de las Bellas Artes han tenido un aporte a este lenguaje visual, así mismo mencionar aquellos elementos que participan en su confección y lo enriquecen, e incluso otras manifestaciones han retomado como códigos de expresión.

GORE: Europa y Norteamérica en la décadas 80's, 90's y 00's. Para analizar el gore, hemos de partir de su manifestación en la cinematografía, de ahí a su aparición principalmente en dibujo, pintura, escultura y fotografía; apoyándonos en la obra de artistas de siglos pasados. Plantear si el arte y expresión humana tienen una relación con la estética y no propia o necesariamente con la belleza. Además analizar la presentación de imágenes explícitas como forma de expresión.

CD's: Géneros; Heavy Metal, Speed, Death, progressive, Thrash, Black; en las décadas 70's a 00's. Analizar esta forma de expresión a través de los elementos que conforman su presentación en el aspecto visual, analizar su importancia y aporte a la música como concepto a través del objeto donde se fusiona el sonido y la imagen.

FUNDAMENTACION: Consideramos importante este análisis para plantear un panorama general a través de tres tendencias específicas, Estas tres formas de comunicación visual tienen exponentes de calidad pictórica, existe público que consume lo que se desarrolla bajo su estética característica, evolucionan constantemente cautivando cada vez a un mayor número de artistas y consumidores; entonces resultan ser un foco de interés analítico, para conocer sus posibles cualidades y méritos, algunos quizá a nivel de expresiones artísticas. Consideramos que realizar un análisis de estos sucesos a través de una óptica enfocada al terreno del arte, puede contribuir a una percepción distinta de estas formas de expresión, no siempre concebidas como parte del quehacer artístico.

OBJETIVO GENERAL: Con el presente análisis pretendemos conocer el desarrollo de estas tres tendencias en particular, que aún cuando no han logrado un pleno reconocimiento como manifestaciones artísticas, parecen aplicar ciertos principios de las artes en su expresión; con ello extender la interrogante hacia otras formas de expresión peculiares de la época compendida en el cambio de milenio, para conocer más a fondo algunas de las formas que puede estar tomando el arte para llegar al ser humano. Para ello se pretende buscar y analizar los elementos artísticos y plásticos de cada una de las 3 expresiones visuales antes mencionadas, elementos que incluso pueden representar un vínculo de estas tendencias con las Bellas Artes.

De esta forma plantear si las formas de expresión visual del cambio de milenio, (en concreto las tres que serán el objeto de nuestro estudio), tienen en sus filas exponentes que logran elementos suficientes para lograr un reconocimiento artístico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Dar a conocer la complejidad de estas formas de expresión visual, para que su percepción implique un conocimiento acerca de ellas y puedan ser analizadas tomando en cuenta su desarrollo y características propias probablemente exclusivas.

- a) Definir la obra representativa de estas formas de expresión (-comic, gore, CD's-)
- b) Analizar la obra de estas expresiones visuales, a partir de elementos como:
 - contexto, tema, temática, signos, simbología, significados, formas, intención plástica, intención conceptual, interpretación directa, interpretación analítica, contenido, objetivo. (-comic, gore, CD's-)
- c) Analizar los aspectos plástico-formales en la obra de estos tipos de expresión
 - técnica, encuadre, composición, color, forma, ritmo, equilibrio, dirección, estructura, intensidad, tensión, énfasis, proyección, proporción, perspectiva, escorzo, diagramación, luz, argumentación física y orgánica, espacio, fondo, textura, formato. (-comic, gore, CD's-)
- d) Describir y analizar las partes que conforman a estos tipos de expresión, así como definir su participación dentro de la obra, su propósito y su aporte en cuanto a enriquecer la obra como objeto artístico (-comic, CD's-)
- e) Hacer una mención de aquellas Bellas Artes, de las que se han tomado principios plásticos, así como hacer referencia de su aporte a estas expresiones visuales (-comic-)
- f) Plantear que una obra que surge al servicio de otra, no necesariamente esta subordinada por su función utilitaria, ni por esto carece de valor individual (-CD's-)
- g) Reiterar que la cualidad expresiva del arte abarca temas o conceptos no necesariamente agradables o bellos, e incluso puede ir directamente en contra de estos principios. (-gore-)
- h) Definir estas manifestaciones visuales, para establecer sus diferencias con otras sin pretensiones artísticas, que puedan parecer relacionadas a ellas. (-gore-)

PLAN DE TRABAJO: Los procedimientos generales para el desarrollo de los temas que serán presentados en este trabajo de tesis consisten en:

- a) Realizar una compilación de imágenes y datos referentes a aquellas obras que podemos considerar como trabajos con cierto mérito artístico.
 - recopilación de imágenes y datos principalmente en revistas, Internet y en los objetos mismos a analizar (cómic y CD's)
 - ubicar tales datos dentro de los temas referentes a lo largo del trabajo
 - digitalizar las imágenes, realizar el retoque digital necesario en cada caso, preparándolas para el armado e impresión del documento
 - preparar una fuente de datos donde se contemple; autor de la obra, editorial, título del cómic y número de página, disquera, técnica, formato, título de la obra, dimensiones, soporte, etc., (dependiendo del tipo de obra que se trate)
- b) Hacer un análisis de los contenidos plásticos que podemos encontrar en obras de estas expresiones estéticas.
 - establecer criterios para el análisis de la obra
 - seleccionar las obras que serán analizadas ya sea por su concepto, o por su técnica
 - establecer cual podría ser la posible relación de estas obras con obra ya reconocida en el ámbito artístico
 - determinar los principios que posiblemente hayan sido retomados de algunas de las Bellas Artes.
- c) Destacar los sucesos que puedan brindar un soporte plástico, conceptual, artístico o formal, a estas corrientes visuales por su trascendencia en un contexto artístico o social.
 - realizar una búsqueda de tales eventos, en documentos o circunstancias fuera del núcleo en que se desarrolla la obra
 - acceder a imágenes que puedan ilustrar los citados acontecimientos
 - ubicarlos dentro de los temas apropiados y en un anexo al final del trabajo.

El cómic norteamericano es entonces una forma de expresión que se ha desarrollado en parte gracias al desempeño de las partes que lo confeccionan (principalmente argumento y dibujo); cada elemento en el cómic (color, texto, tintas, globos de dialogo, etc.), puede tener una persona o equipo dedicado completamente a él, con lo que estos elementos evolucionan cada vez para desarrollar mejor su función. Con esta “especialización” de cada componente, en el cómic converge la creatividad y expresión de diferentes personas desarrollando su función, lo que a su vez deriva en una mayor atención de estos elementos que podrían pasar inadvertidos. El cómic se nutre de algunas de las Bellas Artes y artes aplicadas, que enriquecen su expresión otorgándole bases para su mejor desarrollo. La evolución de los aspectos influenciados por el dibujo, pintura, diseño gráfico etc., ha llegado a niveles de calidad considerable; ahora la cinematografía es objeto de alimentación, cada vez con mayor influencia el llamado séptimo arte se manifiesta a través de principios técnicos y narrativos en el cómic, y parece será una disciplina de apoyo importante para el cómic en los próximos años. Sin embargo, el aspecto visual esta supeditado a una apreciación de corte similar a la literatura, por desarrollarse a través de múltiples páginas, esto presenta una variante para ambas formas de expresión; una expresión visual secuenciada en páginas, y una narración escrita donde la parte visual va mucho más allá de la labor de las viñetas, involucrándose por completo en la historia. Estos dos aspectos; argumento y dibujo, son sus ingredientes fundamentales, se encuentran auxiliados por la creatividad y sensibilidad artística de quienes desarrollan las demás etapas y elementos, los cuales se desarrollan en función del contexto y estilo de los dos mencionados elementos principales. La evolución del cómic en los últimos años ha sido evidente, para ello entre otras cosas, la tecnología digital ha jugado un papel relevante, es seguramente la herramienta que ha orientado al cómic hacia una nueva perspectiva, y ha permitido una más compleja elaboración, permitiendo también complejidad en los temas del argumento.

Por otra parte, el gore es una forma de expresión fundamentada en su carácter explícito, esta es probablemente su principal característica además de la sangre, que no se mantiene como constante de obra en esta manifestación. El gore se ha manifestado en diferentes disciplinas de las artes, surge en la cinematografía y después llega a los soportes pictóricos, donde a pesar de su intención cruda y directa, la técnica es un elemento de reconocible calidad. La producción gore es accesible principalmente por medio de la música, no es aún muy extensa su distribución como obra visual por sí misma, lo cual ha dificultado su identificación como corriente expresiva, de esta forma abarcamos obra no precisamente gore, que ayuda a definir la ideología principal de esta tendencia, ya que este tipo de contenidos se han presentado en otras manifestaciones, de características menos enfáticas. Los principales argumentos que avalan al gore como una creación visual, residen en: técnica, contexto, idea y creatividad, estos elementos representan una sólida barrera entre el gore e imágenes sin pretensiones artísticas, que en un momento dado pueden parecer similares. La labor de estos cuatro elementos es también justificar la elocuencia de la obra, que a través de ellos se comprenda el por que la obra es así, ya que pueden abordarse otras formas para comunicar la misma idea, pero el gore lo hace por medio de la más explícita. El gore es principalmente expresivo, no pretende la belleza sino expresar de forma fulminante y directa, ¿a caso no es la expresión humana, una de las principales características del arte?, además el gore provoca sensaciones y probablemente una reflexión. Expresión, estímulo de sensaciones y pensamientos; elementos presentes en el gore, reconocidos como características fundamentales en el arte.

La imagen para los CD's nace con un propósito utilitario, su expresión esta ligada y supeditada a la obra musical. Dentro de las artes utilitarias, el CD testifica la simbiosis entre dos formas diferentes de expresión, donde la imagen es el anexo de la música. La imagen de CD's, transmite una idea aún cuando esta puede no ser propia, lo cual no precisamente le resta valor, pues como ya mencionamos, dentro de las artes utilitarias el artista se ve ante la necesidad de enfocar su objetivo, con un fin impuesto por otro elemento. Aún cuando la portada recibe la mayor carga de la expresión visual, los demás elementos cumplen una función importante y específica, que debe ser minuciosamente atendida pues estos elementos influyen también en la percepción del espectador. El CD manifiesta notables cambios ante su predecesor, que implican ventajas y adversidades, por una parte el tamaño compacto permite una mayor ergonomía, mientras que pierde el amplio formato de portada, sin embargo la portada muestra una mayor resistencia al estar contenida en un acrílico etc. La música contenida en un objeto da pie a esta forma de expresión visual, que día a día se vuelve un elemento más importante para el audio, requiere atención especial pues sin él la música sería fastidiosamente identificable. Su tarea también consiste en guiar al espectador, hacia el contexto que el músico ha pretendido expresar, ya que desde la portada comienza una cierta sugestión y predisposición ante lo que vamos a escuchar, de esta forma el elemento visual en la música es sustancial, pues el interprete no querrá ser escuchado con una mala disposición de su auditorio. Las técnicas y formatos son extensas, aún dentro de las limitantes principalmente de presupuesto y reproducción, el óleo es una de las más recurrentes, aunque este es un aspecto libre. La imagen, similar como ocurrió con la letra (lyrics), es ahora un aspecto imprescindible del CD actual, la simbiosis de la expresión escrita, musical y visual, crean una obra muy completa donde estos elementos sueldan cada vez más.

Estas 3 formas de expresión visual se desarrollaron durante el siglo pasado y se encuentran en un punto donde probablemente su evolución continuará, a la espera de ver en que forma son influidas y apoyadas por la tecnología, la cual que parece tendrá la más evidente evolución en el presente siglo. Así mismo las formas de expresión visual del cambio de milenio seguramente se verán influenciadas e intervenidas por la tecnología, adaptándose al paso que plantea la evolución y muchas de ellas procurando desarrollarse cerca del quehacer cotidiano del hombre. La evolución acelerada de los últimos años, nos hace suponer que pronto habrá una mayor explosión de manifestaciones de este tipo, acercando de forma más estrecha al hombre con las creaciones de principios artísticos.

The American comic is then, an expression way that have been developed in some way thankfully to the performance of the parts that conform it (mostly script and drawing); each element in comic books (color, text, inks, dialogue boxes, etc.), can have a team or person entirely dedicated to it, with which its elements has a constant evolution, to reach a better performance. With the "specialization" of every component, in comic joins the creativity and expression of different people developing its own function, which at the same time derive in these elements having more attention, when easily it use to be unseen. Comic get feeded from some of the Fine Arts and aplicated arts, which enrich it given to it some bases to its development. The evolution of the influenced aspects by the drawing, painting, graphic design, etc., had now high quality levels, now a days, the cinematography is object of alimentation; every time with higher influence, the named seventh art is manifested by technique and narrative principles in comic, and it seems that it will be an important support discipline for comic in the coming years. No often, the visual aspect is conditioned to a similar way of appreciation than the literature, because it is developed along multiple pages, this represents a difference between this two expression ways; a visual expression sequenced in pages, and a writed narration where the visual part goes further than a vignette work, getting completely involved in the plot. This two elements; plot and drawing, are its fundamental ingredients, being helped by the creativity and artistic sensitivity, from who develop the other element and stages, in function to the context and style of the mentioned two main elements. The comic evolution in the last years have been evident, for that amongst other things, digital technology have played an important role, certainly it is the tool that has been oriented comic into a new perspective, and allowed a complex elaboration, allowing complex in the argument too.

In other subject, the gore is an expression way that is founded in its explicit character; this probably is its main characteristic, instead of the blood, which is not the constant of this manifestation. The gore has been manifested in some different disciplines in arts, it came out in cinematography, and then it came to the plastic supports, where despite of its rough and direct intention, the techniques are an element of recognizable quality. The gore production is accessible the most by music, and hasn't a big distribution as a visual piece itself, what made difficult its identification, in this way we take work not precisely gore, which can help to define the main idea of this tendency, because this type of contents has been present in other manifestations not that explicit than gore. The principle arguments that avail gore as a visual creation, resides in: technique, context, idea, and creativity; this elements represents a solid barrier between gore and some images without any artistic intention, which can seem alike, but are not. This four element's labor is to justify the piece eloquence, which through them can be understandable why the piece has those characteristics, while can be other ways to express the same idea, but gore uses the most explicit. Gore is basically explicit, didn't pretend beauty, but express in a fulminating and directly way, so; are not the human expression one of the main characteristics of art?, gore even provokes sensations and maybe reflections. Expression, stimulating of senses and thoughts, elements in gore, recognized as fundamental characteristics in arts.

The Image for CD's starts with a utilitarian purpose, its expression is linked and depends on the musical work. Inside the utilitarian arts, the CD testifies the symbiosis between two different expression ways, where the image is the attachment of the music. The CD's image, transmit an idea even when it can not been own, what does not precisely gets less worth, because as we mentioned, in utilitarian arts the artist face the need to focus his objective in function of a goal determined by another element. Even when the cover holds the most of the visual aspect, the other elements have an important and specific function, which must be detail attended, because these elements influenced in our perception too. The CD manifest notorious changes respect its ancient form (the LP), that means advantages and adversities, in one hand the compact size allows a better ergonomic handling, while loses the bigger space for the cover, even so, the cover shows a longer resistance when in the CD is contained in an acrylic case, etc. The music contained in an object, starts with this visual expression way, that day by day becomes a more important element for the audio, it requires special attention, because without it, music were annoying to identify. Its work also consist in guide the spectator into the context that the musician has pretended to express, right then in the cover starts some suggestion and predisposition about what we are about to hear, in this way the visual element in music is substantial, because the musician wouldn't want to be heard in a bad disposition from the listener. The techniques and formats are extensive, even with the limitations about budget and production. Oil painting is one of the most used, but it can be any other technique or combination of techniques. The image, just like it happens with the lyrics, is now an aspect of huge importance in the actual CD, the symbiosis between the writing expression, musical and visual, creates a very complete work, where this elements weld stronger every day.

This 3 ways of visual expression were developed during the last century and are in the point where probably its evolution will go on, in the whisper to see how they are influenced and supported by technology, that seems will have the most evident evolution during the present century. In the same way, the ways of visual expression in the millennium change, certainly will be influenced and intervened by technology, adapting to the evolution speed and some of it trying to be developed near the human way of life. The accelerated evolution of the last years, made us supposed that soon will be a bigger explosion of this kind of manifestations, approaching the humanity and the creations of artistic principles.

Durante la última mitad del siglo XX se ha dado una explosión en formas de expresión, tanto en disciplinas del ámbito artístico como en formas de carácter utilitario. La diversidad de pensamiento, costumbres, etc., con la mayor y más estrecha comunicación de cada día, han dado a la expresión humana un carácter global que explora cada vez más, terrenos nuevos donde poder manifestarse. En el terreno visual, la publicidad y mercadotecnia han revitalizado principios de estética dentro de los productos de consumo, así como otras formas visuales han desarrollado cierta complejidad en su elaboración y contenido. Consideramos que en la formas de expresión visual del cambio de milenio, se han gestado tendencias con fines artísticos, comerciales, ornamentales, artesanales, que vale la pena analizar como fenómenos que contienen valores estéticos cada vez más utilizados en aspectos cotidianos.

Dentro de estas formas de expresión, las tres que serán parte de nuestro análisis a lo largo de esta tesis, tienen una cercana relación con las artes utilitarias, se apoyan en principios artísticos de técnica, composición, contenido, etc., además de presentar cierta complejidad en su desarrollo y conceptualización.

La creación artística ha estado presente a lo largo de la evolución del ser humano, constituye una parte de gran importancia en su desarrollo, creencias, ideología, etc. Ha sido una constante que se ha presentado en prácticamente todas las civilizaciones aún cuando algunas de ellas no sostuvieron intercambios culturales o se encontraban separadas por enormes distancias. El arte es una actividad propia del ser humano, quien es capaz de admirar la estética dentro de diferentes aspectos de la naturaleza, es capaz de crear con estética y es capaz de interpretar y concebir la obra de otros. Se ha considerado a siete como las máximas formas de expresión artística, es sorprendente que al paso del tiempo exista hoy en día artistas cuya obra se produce bajo ciertos parámetros retomados de las técnicas más antiguas, seguimos admirando la obra de genios de siglos pasados y civilizaciones antiguas, aún con la evolución tanto en técnicas, materiales y conceptos. En definitiva; el arte es una de las formas máximas de expresión, es de carácter imperecedero, sublime, atemporal, cuyo único límite encuentra, en las propias limitaciones humanas.

Las Bellas Artes corresponden principalmente al periodo clásico (aunque algunas existen desde épocas anteriores), con el paso del tiempo se han abierto paso otras formas de expresión, que sobretodo tienen una dependencia de la tecnología, tales como el cine o la fotografía. En muchas de las actividades humanas se reconocen contenidos artísticos, de hecho se llega a aplicar comúnmente la palabra *arte* en función de actividades cotidianas, artesanales, científicas, deportivas etc. Estas actividades, aún cuando pudieran tener un cierto mérito artístico, prácticamente están alejadas del contexto estricto de las Bellas Artes.

El cómic ha llegado a ser nombrado el noveno arte principalmente en Europa, pero independientemente de esto y lejos de pretender tal reconocimiento; películas, artículos en revistas y documentales, confirman al cómic como una forma de expresión con contenidos artísticos, que se apoya en algunas manifestaciones de las bellas artes. Independientemente de esta aparente aceptación del cómic en las Bellas Artes, nosotros desarrollaremos a lo largo de esta tesis, un análisis de los elementos del cómic, que sostienen una relación cercana con las bellas artes tradicionales, y por tanto apoyan al cómic como una forma de expresión con ciertos valores artísticos.

De igual forma el *gore* y la ilustración para CD's se manifiestan a través de diferentes disciplinas artísticas y retoman muchos principios de las Bellas Artes y las artes aplicadas, lo que también nos da para realizar un análisis acerca de su lenguaje expresivo y sus fundamentos teórico-prácticos.

Nosotros consideramos debe mantenerse la elite de las 7 Bellas Artes como se encuentra establecida actualmente, pues son formas básicas de expresión, de las cuales derivan la mayoría de corrientes y tendencias de hoy en día, además solo el tiempo se encarga de definir las verdaderas creaciones artísticas, por encima las que representan simplemente un auge temporal.

Con el arte perdiendo presencia ante el hombre, es necesario promover los valores artísticos en cualquier manifestación que tenga un principio estético; abrir las puertas a las nuevas expresiones que sin intención plenamente plástica, atraviesan el mundo creando admiración. Son muchas las corrientes visuales que hoy en día aún cuando tienen grandes públicos que las sostienen, no han

encontrado en el terreno artístico un aliciente para integrar su obra a principios plásticos con los cuales puedan lograr una mayor perdurabilidad y trascendencia.

En la actualidad; la tecnología, la globalización incluso la evolución entre otros factores, han modificado las formas de expresión del ser humano, así como sus contenidos de esta forma las Bellas Artes han ido perdiendo presencia en el quehacer cotidiano, es por eso que otras corrientes estéticas han cobrado relevancia en la sociedad actual, ya que al irse quedando al margen del quehacer común, cada vez es mas difícil tener un contacto con las obras artísticas, que frecuentemente se limitan solo a los espacios que se les tiene destinados; cada vez más el arte se vuelve interés para unas minorías. Algunas actividades mas accesibles para el grueso de la gente, han comenzado a utilizar valores artísticos, tal es el caso del diseño gráfico, la publicidad, entre algunos otros.

Panorama de las formas de expresión del cambio de milenio

Como hemos mencionado, en la actualidad son muchas las actividades que presentan motivos aparentemente artísticos, ya sea con fines utilitarios o expresivos. A continuación describimos algunas de aquellas actividades que hoy en día se desenvuelven en terrenos cercanos a la creación artística, o con una intención visual estética.

En el mundo de la Informática actualmente juega un papel importante la estética además del desempeño y características técnicas. Principalmente impulsado por Apple Macintosh, el diseño de hardware se ha desarrollado para tener una apariencia más agradable y personal, que además de ser útil para el usuario como herramienta, le proporcione un atractivo visual, y brinde un aspecto fresco y amigable. Ha llegado a ser un factor importante para la venta, ya que es lo que el consumidor suele interpretar como objeto de su compra, con relativa independencia de sus componentes internos.

Después de explorar la aerodinámica como parte fundamental de su diseño, la industria automotriz ha fijado ahora sus objetivos en creaciones con un sustento mas estético, incluso en retrospectiva hacia los vehículos antiguos, sin dejar de lado la funcionalidad y optimización de sus creaciones, parece ser que entonces el elemento visual esta cobrando importancia sobre otros aspectos.

El graffiti es una forma de expresión que se ha popularizado; desarrollado como un estilo peculiar de elementos característicos, ha logrado identidad alrededor del mundo como manifestación, su estilo es cada vez más frecuente de encontrar en productos relacionados con la publicidad, diseño, etc. Aunque también se ha visto atacado por el carácter clandestino en el que algunas veces se ve envuelto.

Una de las más legendarias y antiguas formas de expresión del ser humano son los tatuajes, entre otras formas de arte corporal. Después de la explosión comercial de esta practica, (que dejara aspectos positivos y negativos), se esta cobrado nuevamente importancia por el contenido y significado de estas creaciones. Este significado suele estar en un contexto más personal que conceptual, pero en lo que a nuestro trabajo respecta, podemos hablar de la inquietud de llenar con estética y significados nuestro entorno, y saber que algo que es estético puede ser también profundo en su esencia.

En el terreno de los video juegos, con la tecnología reciente es posible crear animaciones con gran realismo, esto ha permitido al video juego abarcar mas allá del juego en sí, y entrar de lleno en la creación de la historia, actualmente un video juego consta de partes lúdicas, partes narradas y partes de transición, en estas dos últimas la interacción se suspende y el jugador se convierte en espectador, para dar paso a una parte de la historia que ya esta definida y planeada por los programadores. Además la introducción o presentación es también una parte creativa para diferentes tipos de videojuego (deportes, aventuras, pelea, etc.), la cual generalmente es una animación por computadora donde suele prestarse cuidado a la narración. *Final Fantasy, GT, Diablo II, Resident Evil, Parasite Eve, etc.*

Como mencionamos antes, la industria de la informática ha prestado atención al aspecto visual, pero no solo en el hardware, sino que también se ha dado importancia al aspecto visual dentro del terreno de trabajo del usuario. El software es el intermediario entre la maquina y la persona, se esta haciendo

un gran esfuerzo por hacer de la computadora una herramienta agradable, ya que para muchos representa horas continuas de trabajo frente a ella. Así mismo no solo el ambiente virtual donde se desarrolla un proyecto es importante, sino que también en aspectos de entretenimiento, como la presentación de un CD interactivo o una película DVD, etc., que en algunos casos llega a ser altamente compleja y representa un fuerte valor agregado para este producto cinematográfico. Así también la creación de páginas web va más allá del conocimiento técnico y debe prestarse atención al aspecto visual y sonoro de la misma.

De igual forma encontramos la animación, que actualmente se realiza en gran medida por medio de la computación, esta forma de expresión ha cobrado créditos en el terreno cinematográfico y constituye una fructífera fuente de expresión artística, si bien podemos recordar el inicio de la animación con los dibujos animados, actualmente los temas que se abarcan son sumamente variados así como sus técnicas. El trabajo de un animador independiente suele resultar una labor inmensa, incluso llega a tomarle años de su vida realizar un solo proyecto.

Otro caso interesante, es el de los comerciales de televisión (spots), que han tenido una evolución hasta ahora que en algunos casos se llega a creaciones altamente complejas y con contenidos visuales cargados de estética. Con dirección y producción propias de la cinematografía, se realiza una idea bajo un concepto, si bien impulsado con la primicia de vender, también con la intención de provocar sensaciones y estímulos propios de la creación plástica. Ya sea en un tono dramático o conmovedor; cómico el más frecuente, suele percibirse una fuerte dosis creativa para la transmisión de un determinado mensaje.

En determinados casos, podemos encontrar un trabajo artístico, sin perder su poder publicitario. Podríamos citar el caso de Benetton, cuya campaña creada y dirigida por Oliviero Toscani nos presenta una serie de fotografías con un intenso contenido que gira sobre un concepto que es utilizado como lema: "United colors by Benetton", que básicamente habla de la unión e igualdad de las razas. Tal es su impacto y carácter artístico, que sus imágenes han recorrido el mundo siendo expuestas en museos y logrando importantes reconocimientos, además de ser un éxito publicitario.

Esta es una breve muestra de que el gusto por el arte es una parte implícita en el ser humano, que busca ser estimulada y estar presente en el quehacer cotidiano del hombre, si bien es necesario acudir a los museos para admirar las mayores obras de arte (las visuales), es importante que se establezca un contacto artístico a través de los medios mas cercanos a los que se tiene un mayor acceso, aún siendo estas expresiones una herramienta dispuesta para otro fin, y no arte propiamente dicho.

Podríamos suponer que estamos viviendo una secuela de lo que fuera la Bauhaus en 1919, que promovía la expresión plástica hacia los objetos cotidianos, buscar la funcionalidad de las cosas, procurando igualmente su cualidad estética. En la actualidad esto ha cobrado nueva fuerza, notablemente en la publicidad ya no basta que un producto funcione, sino que tiene que transmitir y corresponder a una ideología, debe tener un valor agregado que se conecte con la mente y personalidad del consumidor.

Así mismo, en muchos otros campos comienza a darse importancia al contenido artístico y al aspecto visual de las cosas, en muchos casos basta cumplir con esto para que un producto sea exitoso, aún prescindiendo de calidad en el producto mismo.

Con estos ejemplos pretendemos mostrar que el arte en el cambio de milenio, precisamente esta cambiando y respondiendo a una necesidad del ser humano que se ha ido alejando de las creaciones plásticas debido a la intensa forma de vida que ha planteado la evolución. Consideramos que es por eso que el arte ha ido permeando hacia actividades más cotidianas, que cumplen en cierta forma con una misión artística.

Los ejemplos mencionados, son parte de lo que consideramos actividades que de alguna forma están siendo tocadas por cierta inspiración artística o estética, pero no necesariamente con una intención plástica. Los 3 temas que trataremos a lo largo de esta tesis, son también actividades que se han visto fortalecidas con principios artísticos, cuya intención quizá tiene una mayor semejanza con la creación plástica.

La pluralidad en las formas de vida, trabajo, religión, diversión, etc., influye en las formas de pensamiento actuales, lo que implica que existan diversas corrientes artísticas y formas de expresión, en esta tesis se plantea la relevancia de tres de ellas, y se pretende dar argumentos que justifiquen su nivel artístico, tomando como esencia sus valores plásticos y propuestas creativas incluso conceptuales, que pueden dar valor artístico a cualquier quehacer humano, que aunado a la visión estética y capacidad técnica, puede lograrse un objeto plástico en su contenido estético y conceptual.

Una cualidad del arte es su carácter único, ya que se desarrolla una sola obra y es esta la que posee un gran valor, aún cuando puede reproducirse ninguna es tan importante como la original. Esto no se da en tal medida en el diseño gráfico por ejemplo, que nace destinado a una reproducción masiva; de igual forma el cómic, lo cual hace que a este se le reste valor como pieza única. Este valor unitario del arte puede presentarse en el cómic por medio de los dibujos originales o los bocetos, solo que estos se originan pasos antes del producto final. De otra forma, el valor de un cómic terminado esta sujeto al tiempo, al tiraje, a la trayectoria de los artistas involucrados en el, o de los personajes que en el aparecen. Además el cómic no es susceptible de ser expuesto como obra plástica, este tipo de obra es apreciada en forma similar a la literatura; un lector lo percibe en forma individual y es indispensable tener la obra en sus manos para que pueda ser manipulada a su conveniencia.

La expresión humana encuentra innumerables formas de manifestarse, incluso a través de elementos que nos golpean por su fuerte carga emocional, sin embargo es el propio artista quien censura su creación o la manifiesta tan cruda como lo considera necesario. Dentro de la gama de sentimientos y emociones que experimenta el ser humano, algunos no son frecuentemente tomados como vía de expresión, lo que no implica que no pueda o deba ser así; en la actualidad los contenidos agresivos o explícitos, son una cuestión cada vez menos ajena a nuestra forma de vida. Esto es retomado por el gore, para basar su temática y cualidades expresivas.

Otra forma de expresión artística es la música, que en nuestros días tiene un sin fin de matices y variantes. A esta forma de expresión se ha incorporado un elemento mas; el elemento visual, ya sea para su presentación en forma de video clip, o en la creación de portadas para CD. El aspecto visual ha ido cobrando mayor fuerza como un elemento complementario para la obra musical, pero esta parte visual incorporada a la música debe cobrar cierto valor propio, siendo que ambos aspectos se complementan entre sí. Entonces la expresión se manifiesta tanto la música como en la obra visual que la representa.

Estas tres formas de expresión han tenido un desarrollo notable durante los últimos años, es perceptible su evolución y crecimiento hasta la actualidad y su proyección hacia el tercer milenio. Con nuestro análisis pretendemos dar a conocer sus elementos y propuestas, lo que contribuya a una más completa percepción de estas manifestaciones, y dé un panorama de algunas formas de expresión surgidas a mediados del siglo XX, cuya fuerza parece dirigirse a continuar evolucionando hacia el nuevo milenio.

COMIC

COMIC NORTEAMERICANO,
(IMAGE, MARVEL, D.C. 60'S 00'S)



Podemos encontrar en las mitologías un antecedente de lo que es el cómic hoy en día. Como es sabido las mitologías en general, o bien centrando nuestra atención en la mitología griega; fue ésta un acontecimiento desarrollado por el hombre, que satisfacía la necesidad humana de atribuir fenómenos como lo desconocido, lo inexplicable ó lo fortuito a seres superiores, para así suponer que lo que sucede en nuestras vidas corresponde a sus designios. Pensar que no estamos solos y que existen formas superiores de vida e inteligencia nos hace sentir seguros, protegidos. De forma tal, a lo largo de la historia se han desarrollado muchas manifestaciones que responden a estas necesidades. En dicha mitología se contempla una diversidad de dioses, semidioses y héroes, relacionados, emparentados y enfrentados entre sí, quienes tenían determinado poder especial así como tareas específicas, además también ciertas debilidades. Por el contrario de manifestaciones religiosas posteriores*1, las deidades en las mitologías tenían también desacuerdos, discusiones, protagonizaban entre ellas traiciones, infidelidades, peleas, etc. Esta concepción de deidades con una personalidad humanizada donde los dioses estaban sujetos a las debilidades del hombre, ha cautivado generaciones. De forma similar ocurre en el cómic, donde generalmente se nos presentan seres de una condición superior a la humana, con ciertas características, habilidades, poderes, defectos y debilidades, lo que los supone; aunque poderosos, también vulnerables. En este aspecto el cómic cubre en cierta forma la fascinación del hombre por suponer la existencia de seres ubicados fuera de nuestra realidad objetiva, ya sea para asumirlos como héroes y villanos, o para identificarnos dentro del papel que desempeñan, ya que muchos de estos superhéroes aluden con sus capacidades a algunos de los deseos más grandes y antiguos de la humanidad, tales como volar, la metamorfosis, la invulnerabilidad, la invisibilidad, etc.

El cómic combina esta concepción de mitología con una de las expresiones básicas del ser humano como lo es la gráfica; una de las primeras formas de expresión y comunicación existente desde la prehistoria, a través de la cual el hombre relataba sus experiencias, sus costumbres y otros aspectos de su vida a través del dibujo o la pintura aún antes de que existiera un lenguaje hablado o escrito. El cómic nace como un medio visual*2, que cuando comenzó a tomar forma integró otro tipo de expresión que fue el texto, es decir; la literatura, que después de la aparición de los primeros superhéroes comenzó a presentar los aspectos mitológicos antes mencionados.

El cómic fue creado con la intención de entretener y en sus formas más antiguas denunciar*3. Pero al paso del tiempo ha comenzado a cobrar importancia como forma de expresión, utilizando como materia principal ahora indisoluble; el dibujo y la literatura, ha venido evolucionando tanto en sus temas como en sus técnicas, involucrando en ocasiones la pintura, incluso la escultura y la cinematografía, así como la tecnología de la computación entre otras.

El cómic ha tomado diversos géneros desde su origen, tales como; el cómic de protesta (en México ésta ha sido una de las más importantes), el cómic urbano, histórico, ecológico, policíaco, fantástico, incluso religioso entre otros, donde generalmente se percibe la creatividad de quienes lo realizan.

*1 **Introducción a la historia de las religiones, Hombres, ritos, dioses.** Díaz De Velasco Francisco, Ed. Trotta

*2 **Cómic el Noveno Arte;** Documental teórico. Vitoria-Gasteiz (Euzkadi), 1989
Serie (26 episodios, 6-13 minutos c/u), reedición 1990 (13 episodios, 22 min. c/u)

*3 **The Yellow Kid,** Richard F. Outcault 1897, (Publicado por The New York World)

Podemos hablar entonces del cómic, como una corriente principalmente con tintes neomitológicos que se desarrolló durante el siglo XX, y se perfila como una importante forma de expresión de cara al tercer milenio, con el compromiso cada vez más palpable de hacer llegar trabajos de calidad a un público que se extiende a través del globo, cautivando cada vez a más gente sin importar el rango de las edades, teniendo como finalidad principal el entretenimiento y la diversión.

**ver anexo 1 La historia de cómic*

Percepción del cómic fuera de su ámbito

Existe una marcada diferencia en el cómic estadounidense, respecto del europeo y el japonés a raíz de la segunda guerra mundial, que fue vivida por estos últimos de una forma más cruda y terrible que para Norteamérica. Esto se reflejó en una madurez tanto en temas como en contenidos, que a su vez derivó en cierto reconocimiento del gremio de las artes.

El cómic norteamericano se caracteriza principalmente por desarrollar temas relacionados con la ciencia ficción, superseres de diversas habilidades superiores a las de la condición humana, seres de otras galaxias, otros tiempos u otros universos alternos irrumpiendo en una realidad similar a la nuestra. Hace más de 60 años fue creado **Superman** (1938)*4 por *Jerry Siegel* (1914-1996) y *Joe Shuster* (1914-1992), es considerado el primer superhéroe, fue planteado prácticamente perfecto, tenía múltiples habilidades, era indestructible, invencible e incorruptible, mas por el contrario tenía una sola debilidad. El fuerte impacto de este primer superhéroe derivó en la creación de un mayor número de personajes bajo esta temática, que constituyó posteriormente una industria de alcance mundial. Sin embargo, la enorme influencia de programas de televisión de los primeros personajes, definieron para mucha gente la industria del cómic como algo simplemente divertido y quizá propio para niños, sin considerar que la televisión se realizaba por personas ajenas al medio del cómic y seguramente con finalidades distintas, además en ese entonces el medio televisivo no contaba con la tecnología suficiente para realizar trabajos más complejos, lo que les obligaban a hacer programas sumamente sencillos. Bajo estas circunstancias, existía una marcada diferencia en el tratamiento de las historias en los cómics y el tratamiento de las historias en los programas de televisión. Esto provocó, que la gente no familiarizada con las publicaciones, adoptara la imagen creada por la televisión como la esencia de los cómics, aún cuando eran los cómics una industria independiente y autosuficiente que soportaba su esencia en su propio producto. Esto fue un factor de gran relevancia, por el cual el cómic quedó relegado como forma de expresión y llegó a considerarse poco capaz de aportar contenidos genuinos e interesantes.

De igual forma los trabajos cinematográficos de personajes o títulos poco habían retribuido al cómic, de hecho en muchos casos perjudicaron seriamente su reputación y fueron también factores de esa visión que ha mantenido al cómic al margen de muchos sectores de consumo*5. Es hasta hoy en día cuando empiezan a tener un enfoque distinto los largometrajes de héroes tomados de estas revistas, han logrado una mayor penetración debido a un tratamiento más serio y comprometido. Algunas de estas películas se han convertido en iconos. Es evidente que se han planteado nuevos objetivos al llevar cómics a la pantalla grande (*The Crow*, *Blade I y II*, *From Hell*, *X-Men*, entre otras).

El cómic también se ha estereotipado conforme a la visión que de este se tenía en las décadas de su mayor impacto ante la sociedad. Es muy común en películas o programas donde

*4 100 years of comics. Revista *Comics* Starlog's Millennium 2000 Series; Starlog Group Inc. 475 Park Avenue South 8th floor, New York N.Y.

*5 *Film School*, Revista *Wizard* septiembre 2002 #132, p. 131-152

aparecen cómics, que estos mantengan un estilo de apariencia similar al de las décadas 50's - 60's. Esto ha dado lugar a la idea que el cómic no ha tenido evolución alguna, pues ante los ojos de la gente se continúa mostrando un tipo de cómic ya muy gastado y predecible, que poco tiene en común con el cómic de hoy en día.

Acercamiento del cómic a lo real y humano

Superman, aún siendo quizá el más grande de los superhéroes salido de los cómics, estaba dotado de perfección, lo cual debió presentar un enorme problema para sus guionistas, quienes debían cautivar a los lectores con un personaje que ya de inicio poseía enormes ventajas sobre sus enemigos. Los personajes creados posteriormente fueron teniendo cada vez situaciones más cotidianas, se involucraban en ciertos problemas de gente común y por lo tanto las historias fueron planteándose más complejas, al otorgar características más “humanas” a los personajes y su entorno. Fueron; *Jack Kirby (1917-1994)* en el dibujo y *Stan Lee en el argumento*, quienes primordialmente se encargaron de dotar de estas características a los superhéroes, logrando una afinidad mayor entre el público y los personajes al ubicarlos en un contexto con mayor relación a lo cotidiano y asequible, que no obstante mantiene características de la ficción.

Este equipo, creo la gran base de superhéroes que hoy sostiene a quizá la mas importante compañía de cómics de Norteamérica; *Marvel comics*. Juntos crearon más de 300 personajes y alrededor de 10 títulos, que hoy se mantienen con gran fuerza, a pesar de los años, ciertas modificaciones y la intervención de múltiples artistas, no han perdido su esencia y han permanecido actuales a través del tiempo. ***Fantastic Four*** fueron los primeros héroes que no ocultaban su identidad, su manejo llegó a ser mas bien como el de personalidades famosas*6, además ***The Thing*** se considera el primer héroe deforme (siendo la deformidad considerada como característica propia de los villanos), y ***Sue Richards*** una de las primeras superheroínas. No obstante este esfuerzo por enriquecer al cómic con argumentos más complejos mientras se daba una evolución respecto a su temática y contenido, los medios como la televisión y el cine (como ya mencionamos), hacían su trabajo enfocados en metas distintas, buscando simplemente la espectacularidad, preocupándose por acceder a mayores audiencias.

En la actualidad un mayor número de cómics se destacan por dotar de características más reales y humanas a sus personajes, involucrándolos en conflictos personales, existenciales, psicológicos, incluso corporales; ***Superman*** ha muerto, ***Batman*** ha quedado paralítico, solo por mencionar algunos casos. Quizá los responsables de este fenómeno fueron precisamente *Jack Kirby* y *Stan Lee*, quienes desde sus primeros personajes se preocuparon por compensarlos en sus cualidades y debilidades, ***Spider-man*** era un adolescente sin experiencia e intención alguna de aplicar sus poderes para ayudar a la humanidad, incluso estos poderes llegaban a ocasionarle problemas, ***Daredevil*** es un personaje invidente, y para la gama de personajes de ***X-men*** ser mutante, lejos de una virtud, implica un gran defecto y rechazo por parte de la humanidad. Esto ha logrado una mayor identificación del lector con los personajes, ya que se ha “humanizado” a los “dioses” inigualables.

Alan Moore en ***Watchmen***, y *Frank Miller* en ***The Dark Knight*** (ambos 1986), dieron un importante nuevo enfoque a los personajes y temas en el cómic, estos títulos son considerados piezas maestras en la industria, que abrieron nuevas líneas en el desarrollo del argumento en el cómic.

*6 *Ibid* Cómics el Noveno Arte... *2

Los temas trabajados en el cómic actual suelen ser propositivos y originales, los argumentistas construyen realidades basadas generalmente en conceptos propios, se preocupan por plantear argumentos con cierto sustento y justificación de apariencia teórica, que los haga aceptables y coherentes para el lector, aún cuando dichos argumentos puedan estar disociados relativamente de la realidad que concebimos. Esta búsqueda de fundamentos cada vez más creíbles donde procuran justificarse los elementos fantásticos de la historia, ha hecho evolucionar al cómic en su parte literaria e incluso en la parte gráfica.

El tratamiento que se da a este tipo de historias es muy importante, ya que deben estar correlacionados; guión, argumento, dibujo, color, etc. para lograr transmitir la idea original. Esto representa una complejidad mayúscula, pues prácticamente en todos los casos intervienen las manos de varios artistas para su creación, donde cada uno emplea la creatividad en su campo y a su manera. De esta forma resulta difícil mantener un mismo matiz, tanto en el guión como en el argumento etc. (similar a la cinematografía).

El proceso creativo recae mayormente en el argumentista y el dibujante, quienes dan vida a la historia. Pero a su vez, deben dejar también la posibilidad para que los demás participantes (entintador, colorista, letrista), puedan ser creativos al ayudar a concretarla; también en algunas compañías se recurre a los editores o responsables de la edición, quienes regulan el contenido.

Disciplinas artísticas empleadas en la creación de un cómic

En el cómic se aplican distintas disciplinas artísticas tales como; dibujo, pintura, escultura, fotografía y literatura, además de utilizar principios tomados de la cinematografía, el diseño gráfico y el diseño editorial.

Con este punto pretendemos plantear que el cómic no es una simple combinación de texto y dibujos, sino que se ha nutrido de diversas actividades artísticas, de las que retoma y aplica muchos de sus principios, es decir; el cómic va mucho más allá de la simple representación gráfica de un texto, e involucra toda una serie de principios técnicos y artísticos tomados de algunas de las Bellas Artes*7.

Función del dibujo en el cómic

El dibujo se establece como la parte primordial en la parte visual de un cómic, de esta forma, el dibujo resulta ser el elemento principal, aunque como hemos mencionado anteriormente el argumento cobra una gran importancia, y ambos resultan ser imprescindibles, a diferencia de otros elementos importantes tales como; el guión (texto), color, entintado, etc., de los cuales se puede prescindir en algunos subgéneros del cómic, como por ejemplo el humorístico (*Sergio Aragonés*), donde en ocasiones no hay color ni texto.

El dibujo en el cómic suele ser muy característico, principalmente por definir formas a través del alto-contraste, por la complexión de los personajes, las posturas, los escorzos*8 o por la forma de dar sombras con líneas yuxtapuestas, etc. Recientemente los estilos utilizados por los artistas se han multiplicado y el cómic ha evolucionado en gran medida con respecto a su origen. No se tienen cánones que deban ser cumplidos, cada artista resuelve un cómic a su

*7 como explica **Juan Acha**; -El diseño (y en este caso el cómic formando parte del diseño gráfico), hecha mano de las artes, sin perder su función utilitaria.

*8 Nos referimos al escorzo, tal como se ha empleado el término en la pintura desde el renacimiento, es decir; la aplicación de la perspectiva en la figura humana y seres vivos

manera y con su estilo, aprovechando la libertad que otorga el dibujo en múltiples sentidos, que serán mencionados en un punto posterior. La libertad creativa manifiesta en el cómic y la evolución tecnológica, han permitido tal diversidad de estilos, de forma tal que para la gente del medio es posible distinguir el trabajo de dibujantes, incluso de entintadores, coloristas, argumentistas, etc. Esto a diferencia de manifestaciones como los dibujos animados, donde los artistas deben sujetarse a los personajes ya definidos y tienen escasas oportunidades para aportar su estilo propio.

La pintura como medio técnico y expresivo

La pintura se ha hecho presente en el cómic por medio de artistas que hacen el trabajo propio del dibujante a través de una técnica plástica como; óleo, acuarela, aerografía, o técnicas combinadas. Estos cómics naturalmente son escasos por el enorme tiempo que demandan. Los resultados de estos trabajos suelen ser sorprendentes, generalmente a estos artistas se les otorga números ó series especiales. También se aplica la pintura en artículos relacionados con la industria del cómic tales como posters, tarjetas*9 y en algunos casos ilustran portadas para algunas revistas especializadas, incluso algunos han trabajado portadas de CD's. Recientemente el pintor de cómics *Alex Ross**10, fue encomendado para pintar el cartel de la vigésimo cuarta entrega de los premios Oscar.

También de la pintura se retoman principios para la aplicación del color*11, esto de forma reciente ya que anteriormente el color solía ser una cuestión muy limitada. Actualmente el color se aplica a través de medios digitales, y se toman en cuenta principios de círculo cromático, psicología y teoría del color. Además la pintura tiene un aporte considerable en un sentido expresionista, es decir; la intensidad, fuerza, longitud, grosor, forma etc., de una pincelada en pintura, puede representarse en el dibujo por medio del trazo, o bien en la misma aplicación del color, lo que puede definir en gran medida la intención expresiva de una escena.

Algunos otros pintores destacados en el terreno del cómic son: *Boris Vallejo, Gregg y Tim Hildenbrandt, Joseph Michael Linsner, Julie Bell, Sam Kieth, Dave DeVries*

La literatura en el cómic

La literatura interviene con respecto al argumento, si bien este último se crea pensando en la representación visual que se llevará a cabo posteriormente, utiliza principios de la literatura tradicional. El elemento visual marca una diferencia importante entre estas formas expresión literaria, el argumentista de cómics puede prescindir de la descripción literal de una atmósfera, un personaje o un objeto, ya que el dibujante puede hacerlo con su propio lenguaje, mientras que el escritor no cuenta con este elemento visual. Por ese y otros aspectos, el argumentista de cómics se asemeja más al guionista en la cinematografía. La literatura en este caso, se complementa con un elemento que no posee en su propio lenguaje estructural, que es lo gráfico; la imagen física, en esto el cómic tiene puntos en común también con el teatro y el cine

*9 *It's in the Cards*, Revista *Wizard* enero 1995 #41, p. 50-54

*10 *wizard millennium edition*, Revista *Wizard*, special publication 1999 N.Y.

*11 *Basic Training, How to Color*, Liquid! Graphics, Revista *Wizard* enero 2000 #100, p. 120-123

La fotografía aporta al cómic principios básicos como encuadre e iluminación, pero básicamente es por su carácter estático que estas disciplinas se asemejan. La fotografía, en algunos casos debe tener un carácter temporal sin contar con la dimensión del tiempo, es decir; en una sola toma, capturar el cuadro que sugiera el momento anterior y el siguiente de un determinado movimiento que podríamos denominar; cuadro en acción fija. En los 24 cuadros por segundo que emplea la cinematografía, puede captar el movimiento de una persona por ejemplo en un salto; por el contrario, la fotografía debe tomar uno solo de esos cuadros, que sea estético y defina tal movimiento en su amplitud, intensidad, fuerza etc. La impresión de movimiento puede lograrse, entre otras formas; exagerando la física misma del movimiento, alterando los objetos, cuerpos etc., o sugiriendo movimientos más acentuados. Hoy en día se están utilizando también efectos de movimiento particularmente a través de la computadora.

La fotografía se ha utilizado para la ilustración de escenarios, ya sea que se trabajen sobre la foto misma utilizándola como guía, o bien en el caso de tarjetas en ocasiones se hacen combinaciones de dibujo montado en un fondo de fotografía. También la fotografía se utiliza en ocasiones en forma directa, en el caso de artistas que emplean técnicas combinadas en su trabajo.

La fotografía es también un material de apoyo y un soporte técnico, que proporciona al artista datos sobre anatomía, proporción, escorzo, luz, color, etc., en ocasiones se utiliza como herramienta en la composición, o para sustraer una postura, escorzo o bien un fondo*12. La fotografía sirve además como una extensión del archivo mental del dibujante, ya que este puede acudir a ella para tomar datos sobre algún objeto que deba representar. Muchos autores trabajan sin este soporte técnico, otros prefieren utilizarlo buscando una mayor semejanza con la realidad.

A diferencia del cómic, la fotografía depende de sí misma, debe contener los elementos suficientes para lograr expresarse en forma independiente. La fotografía en este aspecto está más relacionada con la pintura, ya que ambas son formas de expresión cuyo producto plástico se encuentra en un solo objeto. Los múltiples cuadros presentados en un cómic están supeditados al contexto del mismo, la comprensión de ellos depende en gran medida del resto, es por ello que el cómic guarda una mayor semejanza con la cinematografía. No obstante, si el panel de un cómic es removido de su contexto, puede entonces cobrar algún significado por sí mismo, tal como algunas propuestas del Pop Art. Inclusive en esta tesis mostramos imágenes del cómic fuera de su contexto original, sin embargo no por ello carecen de capacidad expresiva.

-Aspectos en común entre cómic y cinematografía

La cinematografía interviene por su lenguaje narrativo y las bases que aporta, tales como; movimientos de cámara, cambios de foco, etc. además la cinematografía al igual que el cómic y la literatura, requiere de la dimensión del tiempo y de una sucesión de eventos para su comprensión. Este carácter temporal es una de las similitudes entre estas dos disciplinas, además de las que serán mencionadas en un capítulo dedicado a este tema.

*12 *Photo File*, Alex paints what the camera sees, wizard millennium edition, Revista *Wizard*, special publication 1999 N.Y. p. 39

Acotando la historia del Arte, el cine es la última inclusión en las Bellas Artes; fue tardía su inclusión sólo porque debió esperar que surgiera la tecnología necesaria para poder ser desarrollado. El cine ha evolucionado en gran medida y se ha consolidado como manifestación artística. Es indudable que el ser humano se ha adaptado a ésta disciplina artística para expresarse. El cómic es muy similar a la cinematografía en muchos aspectos y utiliza muchos de los principios básicos mencionados.

-Diseño gráfico aplicado al cómic

Podemos encontrar principios de diseño gráfico en la diagramación y distribución de página, además en la labor de los letristas (globos de dialogo), y en la creación de logotipos, anuncios, tarjetas, etc. Algunos de estos elementos suelen ser trabajados por el mismo dibujante, o bien puede darse la participación de un diseñador, incluso hay artistas en el cómic que tienen una formación como diseñadores gráficos.

Participación de la escultura en la industria del cómic

La escultura había participado poco en esta industria, básicamente se producen, piezas de personajes, estos trabajos tienen aceptación y demanda debido a su carácter tridimensional en un medio de dos dimensiones. La industria del cómic ha dado lugar a muchos juguetes, que generalmente no han logrado representar el carácter e intensidad de los personajes y básicamente han sido dirigidos a un público infantil. Por otra parte ahora algunos creadores se enfocan en cautivar a un público adulto, buscando más un fin ornamental que un fin lúdico para dichos juguetes. Por citar un ejemplo; las líneas de juguetes de *Todd McFarlane: Spawn, Kiss, Ozzy Osbourne, Sleepy Hollow, Rob Zombie* etc.

La escultura en las culturas antiguas obedeció enormemente a fines religiosos, en cierta forma, ahora en el ramo del cómic se representa a los actuales “héroes”, a través de este medio plástico.

La escultura es una forma plástica de enorme poder visual, aún cuando en muchas ocasiones pueda carecer de color, logra un impacto especial muy probablemente debido a que es una pieza artística que comparte prácticamente nuestro mismo espacio dimensional, de esta forma las luces y las sombras responden al ambiente y se tiene la libertad de poder percibirla desde diversos ángulos. Este es seguramente uno de los aspectos por los cuales las piezas escultóricas de personajes de cómics han logrado impactar en este medio, ya que de esta forma podemos presenciar a estos seres de dos dimensiones, en una tercera que es la nuestra.

Cada vez se da una mayor proliferación de estas piezas, que paulatinamente comienzan a ser un elemento de mayor atención relacionado con el cómic, aunque su distribución es en cierta forma limitada, pues las características de este producto difieren en gran medida del objeto principal de esta industria que sería el cómic como revista. Además requieren un mayor espacio, cuidado, y preferentemente permanecer a la vista; por ello es difícil verlos como producto coleccionable. Entonces, aún cuando su producción aumenta, no son actualmente de fácil acceso.

Debemos recordar que el dibujo se desarrolla en un espacio virtual, que le otorga libertad creativa al no tener que someterse a las condiciones de la materia física. En éste aspecto resulta interesante como se resuelven las propuestas desarrolladas en dibujo, que (en este caso) no surgen con el fin de una representación tridimensional, ya que el dibujo puede presentar

inconsistencias o formas “imposibles”, tal como podemos observar en la propuesta plástica de *M.C. Escher**¹³ (1898-1972), de cuyas ilustraciones algunas resultarían imposibles de representar en objeto tridimensional.

Creación literaria; aspecto sustancial del cómic

En la creación de un cómic, el aspecto literario juega un papel muy importante, ya que de ahí depende fundamentar la historia para darle coherencia. Esto es trascendental en la concepción de un cómic, ya que sus elementos necesitan justificación y objetivo. Esto no es una norma que deba ser cumplida, pero que brinda un valor agregado muy alto al concepto del argumentista*¹⁴.

Generalmente ubicamos al dibujo como la materia primordial en la creación de un cómic, dejando de lado el argumento. En la actualidad el argumento ha cobrado una mayor importancia, al grado que dibujantes y argumentistas se encuentran en la cima de la creación de cómics compartiendo créditos como artistas. Ahora un cómic puede tener éxito en el mercado, ya sea debido a la calidad del dibujo ó al argumento.

Retomando nuestro planteamiento anterior, podemos citar; argumento y dibujo como las dos partes más importantes para el cómic, por una parte el dibujo cumple con la función visual auxiliado por el color y las tintas, mientras el argumento soporta la historia y hace cobrar un mayor sentido a las imágenes, influye en la forma en que percibimos el dibujo involucrando en forma inteligible las emociones, ya que la lectura tiene un impacto mas directo sobre nuestro raciocinio; lo que es leído se procesa en una forma más racional ya que es un código establecido de comunicación que sufre menor entropía. Aún cuando es de conocimiento general, que la imagen puede expresar más que las palabras, ésta depende en mayor medida de factores como la interpretación y personalidad de cada individuo. Es por eso que el texto establece un contacto más directo con nuestro raciocinio. De cualquier forma ambas disciplinas tienen un aporte imprescindible en este medio de expresión, uno en forma más objetiva, el otro en forma más subjetiva*¹⁵.

El dibujo establece el primer contacto entre el cómic y el lector, quien por medio de este contacto establece un juicio primario respecto a ese determinado cómic, tal juicio puede ser modificado después de conocer el argumento, este último recibe también importancia por el hecho de trascender directamente en la historia de algún personaje o del cómic mismo, de esta forma recibe una mayor atención por parte de editores y responsables de los personajes y títulos, ya que podría afectar el desarrollo de un personaje o historia.

El argumento suele ser relegado a un segundo plano debido a que se considera al cómic como un medio visual. Hasta cierto punto esto es verdadero pues lo que atrae a un lector de cómics es principalmente un dibujo bien realizado, pero cuando la historia carece de elementos hace disminuir el interés de la persona que lo consume, lo que puede repercutir en una reducida venta de ese determinado título. En un medio donde el artista depende del consumo de su

*¹³ Tal como podemos ver en la propuesta plástica de *M.C. Escher* (1898 -1972), de cuyas ilustraciones algunas resultarían imposibles de representar en objeto tridimensional.

Gödel, Escher, Bach - The Eternal Golden Braid. Douglas R. Hofstadter, 1979, edición 20 aniversario, ed. Basic Books January 1999

*¹⁴ *Basic Training, How to Write Comics*, Mike Cotton and Christopher Lawrence, Revista *Wizard* marzo 2001 #114, p. 48-55

*¹⁵ *Phénoménologie de la perception*. Merleau-Ponty, París 1961; ed. Gallimar

trabajo, este problema representa un riesgo, ya que si el lector no es cautivado, entonces el cómic puede perder valor como concepto, traduciéndose en falta de interés y a su vez en falta de fondos para su continua producción. Como antes mencionamos, un buen dibujo será el gancho principal para el lector, pues este es primordialmente un medio visual, pero cuando en la relación argumento-dibujo no hay equilibrio ni se complementan entre sí, entonces el cómic no cumple con los elementos básicos y podemos considerarlo como un producto que no logra satisfacer plenamente las expectativas del público.

Cabe mencionar que anteriormente en la mayoría de los cómics europeos, argumento y dibujo solían ser realizados por el mismo autor, en el presente esto está cambiando y los argumentistas han comenzado a cobrar importancia en la industria europea del cómic, tal es el caso de *Alexander Jodorowski*, quien escribe para varios artistas europeos.

Generalmente el argumentista idea la historia (plot o trama), le entrega al dibujante ya sea un draft escrito o inclusive un diagrama de cómo debe ser dibujada la página. El dibujante la desarrolla y entrega al escritor quien desarrolla los diálogos, etc.

Las grandes obras de arte de todos los tiempos, han logrado su impacto por lo que representan, ya que más allá de una técnica depurada y gran belleza estética contienen propuestas que sumadas al contexto en que se encuentran, representan la totalidad de un concepto que las separa del resto. En el cómic el concepto recae más en el argumento que en el dibujo, por eso a pesar de considerar al cómic como un medio primordialmente visual, el escritor cobra importancia sobre otros elementos visuales, pues queda en sus manos el trabajo de dar esencia a las imágenes.

Prácticamente cada cómic es una obra en evolución constante que se va construyendo conforme llega a las manos del destinatario número a número; es una obra que se mantiene inconclusa y se presenta en segmentos según sean impresos, distribuidos y consumidos. Esto implica que los creadores de cómics den un seguimiento constante y paulatino de la historia y por otra parte mantengan dicha historia coherente.

En ocasiones se ha debatido acerca de quien es más importante en la creación y éxito de un cómic; el escritor o el dibujante, si lo analizamos detenidamente veremos que la respuesta es realidad muy clara; el cómic como medio visual atrae a los lectores por el dibujo; pero es deber del argumento mantenerlos cautivos, lo cual nos indica que ambas labores se complementan.

En la creación de personajes*¹⁶ juegan un papel muy importante dibujante y argumentista, uno se encarga del diseño y el otro justifica su presencia, sus poderes, su origen etc.

Muchos de los mejores cómics de la historia han logrado tal mérito debido a su argumento, a continuación mencionamos algunos de estos cómics reconocidos por su parte literaria, independientemente de su aspecto visual.

Maus Art Spiegelman

En *Maus* se narra la historia del holocausto utilizando un género del cómic muy recurrido, que sirvió para darle nombre a este medio; los Funny Books, con animales animados

*¹⁶ *Ultimate Basic Training. how to Ultimize characters.* Brian Michael Bendis, Revista *Wizard*, publicación especial 2002 NY. p. 42-46

desempeñando actividades propias de humanos. En este caso, *Spiegelman* usa al ratón como metáfora para simbolizar al pueblo judío y al gato en el papel del nazi. Pocos cómics están considerados como literatura y este es uno de ellos, inclusive fue ganador del premio pulitzer.

From Hell Alan Moore

Relata los hechos ocurridos en Inglaterra a finales del siglo XIX, en relación al mitificado *Jack el Destripador* creando un ambiente novelístico con gran poder narrativo. Este cómic fue llevado a la pantalla en el año 2001 por los hermanos *Huges*.

Rising Stars J. Michael Straczynski

Explora los ocasionalmente trillados conceptos de superhéroes ubicándolos en una “sociedad real”. En un condado estadounidense cae un meteoro, otorgando superpoderes a 113 individuos. La sociedad en la que viven estos seres responde a los mismos prejuicios y temores que la nuestra.

The Killing Joke Alan Moore, Brian Bolland

A un personaje conocido como lo es *Batman* se le da un tratamiento más crudo y real al enfrentar a su archienemigo *The Joker*, quien carece de toda moral y presenta conductas patológicas propias de un asesino serial.

The Maxx Sam Kieth

Incorpora elementos Freudianos aún muy utilizados por la psicología moderna; *el yo, ello y súper yo*, llevados a niveles físicos incorporados a los elementos del superhéroe.

The Crow James O'Barr

La importancia de este cómic se debe más a la relevancia que tuvo en el mundo exterior pues fue uno de los factores que desencadenó el afamado movimiento Dark.

Otras obras altamente recomendables:

Watchmen Alan Moore, Dave Gibbons

The Dark Knight Returns Frank Miller

Kingdom Come Mark Waid, Alex Ross

Marvels Kurt Busiek, Alex Ross

Sandman Neil Gaiman

Sin City Frank Miller

Swamp Thing Alan Moore

White Lama Alexander Jodorowski

Batman "Arkham Asylum" Grant Morrison, Dave McKean

Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D. Jim Steranko

Les Falanges De L'Ordre Noir Christine Bilal, (Black Order Brigade)

El lenguaje cinematográfico se desarrolla a través de diferentes herramientas, tales como; trama, guión, desarrollo histriónico, diseño de audio, fotografía, entre otros que en conjunto conforman este medio de expresión, que se manifiesta utilizando códigos visuales como; iluminación, encuadre y duración de cada toma, secuencias, efectos visuales, movimientos de cámara, edición y otros. En su mayoría, estos códigos visuales son primordialmente materia del director, quien indudablemente debe poseer una gran sensibilidad artística y expresiva, ya que de él depende cómo se desarrolle cada escena, bajo qué ambientación, iluminación, desde qué ángulos, determina la duración de las tomas al mismo tiempo que regula la actuación.

Tanto dibujante como escritor realizan la labor del director utilizando prácticamente los mismos elementos visuales, incluso el movimiento de cámaras, (por ejemplo los cambios de foco). Estos se simulan a través de varios cuadros, ya que las tomas requieren de un movimiento continuo para llevarse a cabo, con el que el dibujante no cuenta para su narración. Un dibujante además de manejar técnicas de dibujo, proporción, luces y sombras etc., debe tener esta capacidad narrativa (storytelling) propia del director cinematográfico, ya que en un cómic deben ser cambiados constantemente los ángulos y puntos de vista para dar fluidez a la narración e imprimir dinamismo.

Debe prestarse cuidado al desempeñar una narración, donde el ángulo de vista del espectador esta moviéndose constantemente en la escena, para ello la continuidad de las tomas, o en el caso del cómic los paneles,

debe permitir al espectador mantener un seguimiento coherente con cada cambio de toma, brindando la información suficiente para que el lector identifique estos cambios de cámara.

El cine se apoya en un storyboard, que es un bosquejo de las tomas o escenas, donde se indican muchos de los movimientos de cámara, luces y efectos. Esto representa para los cineastas un buen medio para la planeación de las tomas. Este recurso utilizado en la cinematografía guarda cierta semejanza con el cómic, aunque en realidad su objetivo principal es dar una idea general al equipo de lo que se pretende lograr en la toma. Aquí el dibujante tiene menor injerencia y aporte creativo, es más un elemento de apoyo para la filmación.

En el cine hay distintas formas para enfatizar una escena, a través de acercamientos, iluminación, expresiones y muy frecuentemente a través del sonido. En el cómic, las desventajas que podría presentar la carencia de algunos elementos como el audio, pueden ser compensadas con una herramienta sumamente importante; la imaginación.

Teniendo en cuenta que el cómic carece del elemento auditivo, las escenas trascendentes pueden enfatizarse por el tamaño que ocupan respecto a las secuencias normales o de transición, por el fondo, con un cambio en la técnica empleada, por la forma del recuadro, o algunas veces las imágenes de estas escenas tienen rebases (superposiciones) que invaden otros recuadros, una secuencia puede también definir a detalle un acontecimiento importante. El cine básicamente se trabaja sobre un formato constante, la pantalla se mantiene tanto en su forma como en su tamaño, a diferencia del cómic, donde cada escena puede variar en cualquiera de estos dos aspectos, modificando el formato original y dándole a la composición de página orden estético en los paneles, compartiendo así el papel del diseñador gráfico. Esto también establece una diferencia entre la narrativa pasiva o de transición y las partes mas intensas que demandan un dibujo de mayor impacto. En este aspecto, el cómic ha

evolucionado respecto a sus inicios, cuando la distribución de página y paneles se mantenía muy rígida y las partes más importantes solían quedar perdidas en el resto de la historia. Ahora en el cómic se da una jerarquía entre las escenas, destacando aquellas que resultan más importantes, para lograr así una narración con mayor impacto gráfico. Así también en algunos títulos recientemente ha habido un uso retomando los formatos tradicionales de paneles uniformes, en ciertas páginas o en algunas partes de la narración. Esto implica tal vez un mayor orden, así como también una menor complejidad para la lectura secuenciada de los paneles. En el título *Hellhole* de *Scott Lobdell* y *Adam Pollina*, la propuesta se basa en el uso de un formato de panel similar al de la cinematografía, que se mantiene constante en las páginas, los diálogos se encuentran fuera del recuadro, evitando así que estos globos de texto obstruyan el dibujo. Este título es un ejemplo de las variantes y posibilidades que brinda el cómic.

Todd McFarlane en *Spawn*##100 comenta; que la narrativa del cómic se asemeja también a la de la música, en que existen notas más fuertes o intensas que otras para darle sentido a una pieza, y que si estas tuvieran todas una misma duración y fuerza convertirían la música en un constante zumbido “...every note isn't hit at its highest level, the tempo of a song isn't always at its maximum point...”^{*17} La narrativa en el cómic debe ser algo semejante puesto que no todas las escenas están cargadas del mismo dramatismo. De igual forma en cada página se puede enfatizar los momentos importantes dentro de una escena determinada.

Algunos artistas han considerado al cómic como una plataforma de un relativo bajo costo, para aquellos que buscan figurar en medios como el cine o la televisión, tal es el caso de los hermanos *Wachowski* (*The Matrix*), Quienes crearon su estilo cinematográfico basándolo en el cómic, así como:

J. Michael Straczynski: *Rising Stars, Spiderman / Babylon 5, Crusade.*

K. Smith: *Daredevil, Green Arrow / escritor, director y productor de: Dogma, Clerks, Mail Rats, Chasing Amy, Jeremiah.*

Bob Gale: *Daredevil / Back to the Future (screenwriter)*

Greg Rucka: *Batman / autor de novelas*

Alexander Jodorowski: *White Lama, Incal Metabarones / La montaña Sagrada, el topo*

Joss Whedon: *Fray / Buffy (creador y productor)*

Quentin Tarantino: *Alude al comic en Crimson Tide*

Stephen King: *X-Men UNICEF, cómic de collecta*

M. Night Shymalan: *alusión al cómic en Unbreakeable, utiliza una narrativa similar.*

entre algunos otros.

El sonido visual

El sonido juega un papel crucial en una narración a través de imágenes, incluso el cine mudo utilizaba el audio como fondo para capturar también de esta forma la atención del público, captando así dos de nuestros tres sentidos de distancia (vista y oído). Con estos dos sentidos puede cubrirse un panorama muy amplio, ya que además de otros factores se complementan entre sí. El cómic ha integrado el audio, apoyado en la imaginación del lector, principalmente a través de dos elementos; la onomatopeya y la tipografía.

^{*17} *The Main Event, interview.* Todd McFarlane and Gregg Capullo, *Spawn* #100 noviembre 2000, Image Comics p. 37

Las onomatopeyas están ligadas al cómic prácticamente desde su origen y se constituyen como parte integral en su aspecto tipográfico, ya que representan un elemento de apoyo sustancial, al incorporar el sentido del oído a la historia narrada en dos dimensiones carente de sonido real. En este sentido el cómic desarrolló un lenguaje visual que ha trascendido a diversos campos de expresión.

Si bien desde hace ya mucho tiempo existen formas de codificar sonidos por medio de elementos visuales tales como las partituras, su uso está condicionado a un conocimiento previo y específico de estos códigos, están enfocados a personas que componen o ejecutan piezas musicales, y fueron desarrollados para sonidos instrumentales.

Cuando el cómic requirió el uso del sonido para tener así más elementos con los cuales pudiera expresar con mayor detalle y dar énfasis a las escenas, comenzó a generar palabras de las cuales podía auxiliarse para representar los sonidos requeridos para su narración*18. Estas palabras que conocemos como onomatopeyas, quizá deben su impacto a que eran formas de representar el sonido a través de un medio accesible y conocido por el común de la gente (letras). Fue tal el acierto de utilizar este recurso, que incluso se retomó como elemento para la pantalla de televisión en la serie *Batman* (década 60's), donde en realidad no era necesaria tal representación de sonidos, sin embargo esta decisión causó tan favorable impacto en el auditorio, que a partir de entonces las onomatopeyas se constituyeron como un elemento característico de la industria del cómic, que ahora es utilizado por otros medios, tales como la publicidad.

Las onomatopeyas han evolucionado respecto a sus inicios, tanto en su aspecto visual, como en la representación escrita de los sonidos, llegando ahora a palabras que representan con mayor certeza tales acontecimientos sonoros.

Tipografía; elemento de calidad tonal y características de voz

La tipografía también incorpora en cierta forma el sonido y da voz al personaje. Generalmente se utiliza una sola fuente tipográfica para todos los personajes, pero hace algunos años -y gracias al recurso de la computadora- en el cómic norteamericano, se comenzó a utilizar la personalización tipográfica como un refuerzo para la estructura de determinados personajes, otorgándoles carácter, tono de voz y determinadas características relacionadas con su forma de hablar.

La voz es un elemento distintivo para cada persona, que transmite parte de su personalidad, su estado de ánimo, etc. Un cómic carece de este aspecto en términos sonoros, no obstante visualmente es posible crear este elemento fonético que puede darse tanto a través de la tipografía como en los globos de diálogo, en estos últimos a través de colores, texturas y contornos; en la tipografía a través de la forma, tamaño, color, grosor, etc. También puede darse un énfasis especial a alguna frase o palabra según se requiera. Este elemento ha comenzado a cobrar tal importancia, que incluso ha llegado a ser parte del diseño mismo del personaje, de tal forma que los diferentes artistas que llegan a dibujarlo, procuran mantener esta característica, entre otras de importancia para el personaje.

*18 *Ibid* Cómic el Noveno Arte... *2

Algunas de estas fuentes tipográficas son sacadas directamente de la grafología de los autores, en otros casos son creadas específicamente para un personaje, o para determinadas onomatopeyas, incluso existen compañías dedicadas exclusivamente a este elemento del cómic (*Dream Design*).

Anteriormente los diálogos en el cómic eran hechos invariablemente a mano, esto brindaba una calidez muy especial a los textos, a grado tal que no era una opción factible hacerlo por medio de alguna maquinaria, de esta forma se estableció un puesto en el staff del cómic para este aspecto en específico (letrista). Aún muchos de los textos son hechos de esta forma, sin embargo ahora la computación es un recurso que consigue respetar el carácter personal de las letras a mano, además de permitir mayor facilidad para la aplicación de este elemento; principalmente cuando se trata de fuentes tipográficas muy complejas o distintas fuentes para determinados personajes, (como antes mencionamos), ya que muchas de las tipografías actuales resultan muy laboriosas para ser hechas a mano.

Todo esto, tiene poco tiempo llevándose a cabo, pero consideramos que es importante involucrarlo paulatinamente con mayor fuerza, para así integrar un elemento más que enriquezca al cómic como forma de expresión.

Otro aspecto relevante en esta concepción de sonido en el cómic son los globos de dialogo, que recientemente han adquirido también características de los personajes tal como ha sucedido con la tipografía.

Globos de dialogo

Los globos otorgan características al sonido tales como; tono, intensidad, carácter, intención, además regulan el dialogo dándole pausa y orden. Algunos de estos aspectos ahora también se dan por medio de la tipografía, pero los globos de dialogo han sostenido esta misión durante mucho tiempo, y como otros elementos del cómic, también han logrado evolucionar para desempeñar mejor su función. Un principio que se ha mantenido constante para la mayoría de los títulos en cómics, es dar al narrador recuadros rectangulares con la intención de no confundir al lector en este aspecto; si bien en muchos casos ya no se utiliza un rectángulo regular, si es predominante esta forma geométrica.

El dibujo en el cómic, y sus diferencias con el dibujo académico

El dibujo más común en el cómic difiere del dibujo académico principalmente por su carácter desproporcionado. El dibujo tradicional de la figura humana es básicamente realista y generalmente se utilizan degradados para dar sombras y volumen; en el cómic el dibujo se planea para que el entintador logre las sombras a través de líneas en un alto-contraste, que facilita el resto del proceso.

En el cómic, los estilos de dibujo son sumamente diversos, abarcan desde un tipo de dibujo realista, surrealista, estilizado, incluso un tipo de dibujo que se encuentra más relacionado con la caricatura, etc. Se emplean técnicas como la acuarela, la aguada (tinta china aplicada con pincel y diluida en agua), óleo, lápiz, carbón, alto-contraste, tecnología digital, etc.

Dentro de estas técnicas de dibujo, las más empleadas consisten en un trazo a lápiz pensado para su posterior entintado, con el fin de lograr un alto-contraste suficiente, que será del que se parta para la aplicación del color; este alto-contraste permite una mayor facilidad para el manejo del cómic y su impresión. El entintado puede hacerse a través de técnicas entre las que consideramos; estilógrafo, tiralíneas, pincel, marcadores, entre otros.

Este sistema se empleó a fin de facilitar el proceso de impresión, ya que la naturaleza porosa del lápiz impedía su correcta reproducción, por lo tanto se empleaba al entintador para así evitar los degradados en el sombreado, que generalmente se hacía a través de líneas o bien era solucionado con el color. Esto se convirtió al paso del tiempo en un estilo característico del cómic, y aún cuando la tecnología ahora permite la impresión a partir de un original a lápiz, se sigue empleando este proceso en la mayoría de los títulos.

Así mismo, algunos autores recientes han pugnado por un estilo que conserve más pura la esencia de su trazo, buscando en ocasiones un aspecto más realista; este estilo consiste en la confección de un original a lápiz sumamente elaborado y terminado, que pasará directamente al colorista, quien por medios digitales aplicará el color manteniendo la esencia del trazo a lápiz.

El dibujo en el cómic se definió prácticamente desde inicio, como hemos mencionado, influyó mucho el que los medios de impresión no reprodujeran fielmente un dibujo a lápiz, por lo que comenzaron a entintarlos, esto se consolidó como un estilo. El dibujo clásico no tenía el problema de la reproducción de la obra, ya que esta era planeada para ser una obra única, muchas de estas obras están hechas a lápiz o carboncillos.

A diferencia de las obras clásicas de dibujo, en el cómic la fuerza y el concepto no recaen sólo en la parte visual, sino como antes se mencionó también en el argumento; mientras en el dibujo clásico la obra debe hablar y sustentarse por sí misma.

Cuando el cómic comenzó a girar sobre temas de ciencia ficción y de superhéroes, los dibujantes se vieron ante la posibilidad, incluso necesidad; de reflejar en las proporciones de los personajes sus condiciones sobrehumanas, lo que dio a los dibujantes de cómic una libertad creativa que comenzó a romper los moldes del dibujo tradicional y fueron estableciendo un estilo propio que se mantiene en uso. De igual forma se da una retroalimentación cuando el argumento debió evolucionar para justificar las características del dibujo en la creciente creatividad perceptible en él.

Desproporción; elemento característico del cómic norteamericano

Dentro del cómic es muy común encontrar exageración en las proporciones de los personajes para hacerlos de apariencia más fuerte y estética, obteniendo así una correlación con sus habilidades y características. Esta desproporción ha evolucionado al paso de los años de una forma compleja. Si vemos los primeros cómics de ***Superman*** o ***Batman*** (que datan de 1938 y 39) podremos notar que prácticamente las proporciones corresponden a un dibujo natural, basados en técnicas de dibujo más tradicionales. Con el paso del tiempo, el dibujo fue tomando un estilo en donde la proporción se volvía más atlética. En 1961, cuando surge ***Fantastic Four*** y ***The Thing*** (la mole), comienza un estilo de personaje con una masa muscular superior a cualquier posibilidad de desarrollo humano, inspirado en las proporciones monstruosas de la creación de *Mary Shelley; Frankenstein*. De esta forma, el dibujo del cómic

continuó su evolución hasta nuestros días, donde una complexión atlética resulta normal, incluso en personajes de apoyo o en personajes ambientales*19. La proporción de los personajes de cómic responde ya no a leyes físicas humanas, sino a sus propias leyes de proporción; que como el hombre, han evolucionado a través del tiempo pero de una forma más evidente. La creación artística y estética, generalmente ha tenido una relación directa con la forma creativa de la naturaleza, de forma instintiva nos atrae lo ordenado, estructural, sea evidente o no. Generalmente algo estético tiene una relación con leyes naturales de proporción, forma, color, estructura, etc. *20 Es por eso que el dibujo de cómic aún cuando puede parecer exagerado o desproporcionado (principalmente para quienes no están familiarizados con el medio), puede ser perceptible una armonía en sus formas.

De acuerdo a los cánones de dibujo, la proporción atlética corresponde a 9 cabezas de altura por cuerpo, mientras la proporción natural es de 7, esta disminución del volumen de la cabeza respecto al cuerpo, en ocasiones es empleada en el cómic en mayor grado, al punto de encontrar cuerpos de 10 u 11 cabezas de altura. Por otra parte puede también conseguirse el efecto de musculatura reduciendo la altura hasta aproximadamente 6 cabezas y aumentando las dimensiones de anchura, esto por citar solamente dos ejemplos. Sin embargo, algunos personajes aún con la evidente masa muscular que presentan, conservan algunos de estos elementos de proporción, lo que nos demuestra trabajo de apreciación y adaptación de estilo, con ciertas normas del dibujo tradicional.

La exageración en las formas y complexiones, también en muchas ocasiones se emplean para enfatizar una expresión, un gesto, una reacción etc., o probablemente una escena o un pasaje dentro de la historia.

De igual forma el escorzo es un elemento sumamente eficaz para el énfasis de una escena, también puede utilizarse para denotar musculatura o tamaño, además de ser muy utilizado en las posturas características del cómic. Con el escorzo se logra tal exageración, que puede llegar a niveles de expresión mayores a los del cine.

Síntesis de la forma

El estilo de dibujo del cómic esta altamente apoyado en la síntesis de las formas, esto implica que aún no siendo un dibujo realista, la síntesis hecha de la realidad mantiene reconocibles las formas para otras personas. Usualmente en el cómic se dibujan seres, objetos, escenarios, etc., muchos de los cuales por ser parte de la ficción, no tenemos parámetros con los que podamos compararlos o identificarlos, pero debido a ciertas características logramos determinarlos dentro de su contexto. La síntesis de la forma ha otorgado a dibujantes de múltiples disciplinas, una amplia libertad para hacer su trabajo. Si analizamos detalladamente el trabajo de dibujantes, podremos encontrar inconsistencias en las proporciones, inconsistencias que no son tan evidentes tomando el dibujo como la suma de las partes. Actualmente el cerebro humano esta muy acostumbrado a interpretar tales síntesis, frecuentemente encontramos personajes con estilos muy singulares, que terminamos asociando como formas cotidianas. Esta capacidad tanto del dibujante para abstraer como del lector para decodificar, sostiene un vínculo de comunicación entre ambos.

*19 *Basic Training, How to Draw Supporting Characters*, Rags Morales, Revista *Wizard* mayo 2001 #116, p. 70-74

*20 *Basic Training, How to Draw Backgrounds*, Phil Jimenez, Revista *Wizard* marzo 1999 #91, p. 70-73

También encontramos síntesis de la forma en el diseño de personajes, ya que en muchos casos son la interpretación o adaptación de algún animal, objeto o concepto, aplicado en la figura humana. Esta es también una característica del cómic, que se presenta en la parte gráfica y literaria, al asemejar las cualidades y características del héroe, con las habilidades o características de otro elemento conocido.

La silueta es también un elemento recurrente en el cómic, que brinda entre otras cosas la posibilidad de simplificar un panel, aligerar el peso visual de una página, variar el estilo de narración, enfatizar una escena (ya sea la escena donde se aplica la silueta, o que esta se sublime ante otra escena dentro de la página), etc. De esta forma el dibujante sintetiza la escena a un mínimo detalle.

Logotipos: (de personaje, título, compañías etc.)

Cada título de cómic, compañías y algunos personajes, tienen logotipos que los representan. Resulta difícil proponer que un diseñador pueda incursionar en un trabajo como este, ya que los creadores de éste medio son generalmente personas con un amplio dominio de la creación visual y tienen un sentido estético muy desarrollado, por lo cual son ellos mismos quienes crean sus propios logotipos, aunque ocasionalmente reinciden en un mismo estilo y en ocasiones se ven atrapados en tendencias hacia ciertos elementos que se presentan constantes en la creación de sus logotipos. Consideramos que el diseñador puede tener un espacio para este tipo de trabajo, ya que el logotipo se encuentra más cercano a su campo creativo y emplea la geometría en forma distinta.

También resulta interesante la posibilidad de la presencia de un diseñador dentro del aspecto editorial, que involucra: diagramación, folio, diseño de forros etc., para dar uniformidad al trabajo del dibujante. Todos estos aspectos, seguro han sido ya utilizados en, pero sería importante promover un uso más frecuente de estos elementos, por profesionales del diseño gráfico.

La evolución del background

El background en el cómic, es el fondo o escenario donde se desarrolla una escena. Se puede evitar la realización de ésta ambientación cuando no interactúan directamente, sin embargo recientemente se ha prestado importancia al background para enriquecer al cómic en su entorno visual.

Este elemento del cómic ha tenido una notable evolución respecto a su origen, llegando ahora a niveles de complejidad notable y una aparición más frecuente*21. Tomando en cuenta que la historia se narra a través de paneles y páginas, cambiando constantemente la ubicación del lector dentro de la escena; parece una labor extenuante. La elaboración detallada de un background, no se presenta en cada panel; frecuentemente se utilizan texturas realizadas por medios digitales, que aún cuando reemplazan la plasta de color utilizada durante algún tiempo, no presentan una complejidad mayúscula en su elaboración. Los paneles donde se aplica un background de mayor manufactura, definen también el estilo del título, dado que ubican con mayor claridad el entorno en que se desarrolla la historia; lo cual es un efectivo medio para establecer la situación que se lleva a cabo.

*21 *Basic Training, How to Draw Backgrounds*, Phil Jimenez, Revista *Wizard* marzo 1999 #91, p. 70-73

El uso de la perspectiva es de suma importancia para este elemento del cómic; se llegan a aplicar técnicas complejas de perspectiva curvilínea*22, perspectiva de tres puntos*23, entre otras. El frecuente uso de personajes suspendidos sobre o entre edificios de grandes ciudades, además de muchos otros contextos, implica un constante uso de la perspectiva, por lo cual debe dominarse este conocimiento, para poder ubicar a los personajes ante cualquier situación que en un momento dado el argumentista ideé.

*22 **Basic Training**, *How to Draw Curvilinear Perspective*, Brent E. Anderson, Revista **Wizard** marzo 1998 #79, p. 77-80

*23 **Basic Training**, *How to use Perspective*, Jim Calafiore, Revista **Wizard** septiembre 1999 #97, p. 84-87

GORE

Europa y norte America
80 s, 90's y 00's



El hombre a lo largo de su historia ha tenido cierta atracción por el horror, el suspenso, la guerra, la muerte. Sensaciones y conceptos que aún siendo parte de nuestra naturaleza solemos ubicar en un contexto distante. Algunos de estos son mecanismos de alarma manifestados por nuestro instinto de supervivencia, que considerando situaciones reales es difícil que deseemos experimentar. A pesar de ello la inquietud humana ha encontrado en el arte, una vía para estimular estas sensaciones o expresar respecto de ellas.

El arte en múltiples ocasiones ha sido asociado a lo bello, pero la expresión que de las diferentes formas de arte emana va mucho más allá del concepto de la belleza, tocando casi por completo las sensaciones del hombre. Desde la antigüedad el arte ha llegado a tomar formas crudas y horribles incluso demoníacas, muchas veces influenciado por las costumbres de los pueblos. La interpretación de conceptos como: belleza, virtud, maldad, etc., son relativos ya que pueden cambiar dependiendo del tiempo y el espacio, de la cultura e idiosincrasia. Esto se encuentra ligado a la percepción que puede tener el ser humano de los fenómenos de la naturaleza y de su propio mundo interior, este último es subjetivo y cambiante*24. Nuestros gustos y aficciones se desarrollan generalmente en función de nuestro entorno, con frecuencia podemos diferir ampliamente de los gustos y aficciones de otras personas, lo que no necesariamente indica que unos sean correctos o normales y otros no. En las culturas precolombinas los sacrificios humanos eran rituales sagrados ofrecidos a los dioses, no se tenía el concepto de pecado*25 para estas prácticas como lo tenemos hoy en día, en la mayoría de los casos los sacrificados se preparaban para ello de forma voluntaria*26. Los desnudos en el arte fueron rechazados en ciertos periodos del mundo occidental y sus autores censurados o desprestigiados, hoy en día este tipo de representación se ha convertido no solamente en un género, sino que además es parte sustancial de muchas obras plásticas, son un elemento característico en el arte, además se ha reconocido su presencia en muchas de las máximas obras de la historia. Por ello consideramos que el arte es en cierta medida subjetivo, pues depende de múltiples factores que participan en el significado e interpretación de la obra; ya sea que esta se reconozca en su tiempo y sea olvidada después, o pase desapercibida por sus contemporáneos y sean generaciones posteriores quienes las admiren.

Retomando la problemática de la interpretación y subjetividad, necesariamente tenemos que abordar el tema de la sensibilidad y sus nexos con las diferentes formas de observar o interpretar las artes plásticas. Juan Acha en su libro; “*Expresión y apreciación artísticas*” *27, comenta acerca de “lo estético en la naturaleza y la sociedad”:

“...nuestra sensibilidad es la capacidad de sentir agrado o desagrado y se rige por preferencias y aversiones”.

Las categorías estéticas aún siendo sentimientos, difieren de los sentimientos afectivos, éticos, políticos, religiosos ó biológicos. Los sentimientos estéticos son también conocimientos, ya que constituyen patrones, conceptos o abstracciones que sirven para catalogar las cosas y fenómenos, ya sea en bellos o feos, cómicos o dramáticos, sublimes o triviales, nuevos o típicos.

*24 *Phénoménologie de la perception*. Merleau-Ponty, París 1961; ed. Gallimard

*25 *Introducción a la historia de las religiones; Hombres, ritos, dioses*. Díaz De Velasco Francisco, Ed. Trotta

*26 *Pensamiento y religión en el México antiguo (Breviarios)* Séjourné Laurette; F.C.E. México 1964 (2da edición), cap. I *El Imperio Azteca, Los sacrificios humanos*. P. 17 a 23

*27 *Expresión y Apreciación Artísticas*. Juan Acha, México 1994; ed. Trillas 2da edición. p. 32 y 33.

También sirven para identificar realidades según una escala particular de valores de acuerdo con la propuesta de *Juan Acha*.

También comenta que poseemos un gusto, una sensibilidad que es la capacidad de sentir; es una facultad humana que todos poseemos, relacionada con nuestro modo de vida y cultura. La sensibilidad, como otras facultades humanas, se expresa o materializa en diferentes formas, relacionadas con el sentir del grupo social, familia o entorno al que pertenece una persona, que constituye lo que llamamos cultura estética. Desde que nacemos nos vamos acostumbrando a los productos y al sentir de nuestra comunidad, tal como sucede con nuestra forma de expresión oral y escrita al aprender el idioma materno. Entonces según Acha, así sucede en lo social con las artes plásticas, por ser productos de la cultura estética, que de hecho infieren en dicha cultura.

Respecto a los comentarios de *Juan Acha*, podemos agregar que desarrollamos un gusto por aquello con lo que estamos en contacto frecuente, ya sea por costumbre, asimilación, por que lo vamos comprendiendo, etc. Por ello debemos familiarizarnos con una tendencia, costumbre, comportamiento, etc., para poder emitir un juicio de manera objetiva.

Gore y expresiones visuales afines

En lo referente al tema gore, abarcaremos también obra visual de características de alguna manera similares a esta propuesta. Tomamos como eje principal el gore pues es la forma más explícita de las corrientes que trataremos, en este sentido los argumentos principales acerca del gore pueden abarcar también algunos elementos en la obra de imágenes con características menos explícitas. Estas imágenes de contexto similar con el gore, pretenden servir en nuestro análisis, para mostrar con ejemplos dentro de un contexto más cercano al arte, ciertos aspectos que la propuesta gore desarrolla con mayor énfasis hacia las formas brutales y horribles, ya que por otra parte el gore se encuentra en una línea donde frecuentemente es relacionado con imágenes de intenciones mórbidas. De esta forma buscamos ubicar al gore como manifestación visual con intenciones plásticas, distanciándolo de otro tipo de imágenes de explicitud semejante pero sin pretensiones expresivas aparentes.

Origen de la expresión gore

Es muy probable que debamos el término “gore” a los trabajos cinematográficos que en los años 60's lograron un importante impacto en la industria filmica. La palabra “gore” proviene del inglés, tiene una connotación a lo altamente sangriento. Es quizá por esto que se tomo tal nombre para este género; haciendo referencia a las imágenes de copiosas cantidades de sangre representativas principalmente de la mencionada cinematografía gore. Sin embargo, la sangre no define la constante de lo que se produce en esta manifestación, que en la actualidad presenta diversos contextos y temas, además de abarcar diferentes formas de expresión.

El gore encuentra sus raíces más fuertes en el cine, donde el género es plenamente identificable, por el contrario de su desarrollo en pintura, escultura, dibujo ó fotografía. Dado que el cine es una forma de expresión visual distinta a las antes mencionadas, y en el caso del gore, tiene una forma muy característica, solo nos referimos a éste, cuando textualmente se advierte dentro de algún párrafo. Así mismo, en algunos casos denominaremos estas otras disciplinas como “plásticas”, aunque dejamos en manifiesto que parte de nuestro análisis se

enfoca a estudiar si obras de características como el gore logran en realidad una expresión de naturaleza plástica.

El gore puede haberse desarrollado en respuesta precisamente a la cultura de “lo bello”, utilizando elementos y temas de inmediata censura por parte de la sociedad, probablemente deba su aceptación en el cine, precisamente por haberse atrevido a mostrar y tratar temas relacionados con lo “inadmisible”: sangre, fluidos, órganos, tripas y demás.

Características visuales del gore

El gore es una corriente que se caracteriza por la utilización de formas escatológicas, ángulos agudos, atmósferas densas, texturas viscosas, imágenes con alto contenido sexual, entre otros elementos frecuentemente sanguinolentos. El gore suele caracterizarse también por un ambiente ácido y hostil, además por imágenes de alta violencia utilizadas en muchas de estas obras y por tratar temas relacionados con el ocultismo y la muerte. Es principalmente durante la segunda mitad del siglo XX, cuando el término gore se ha utilizado para definir creaciones de este tipo.

Tomando como referencia el movimiento cinematográfico que consideramos da pie al surgimiento de esta tendencia visual, podríamos identificar el gore; en términos de disciplinas plásticas (dibujo, pintura, escultura o fotografía), como una corriente cuyas imágenes descargan con brutalidad y crudeza el discurso del artista.

Como en cualquier corriente, las formas, contextos, técnicas, etc., evolucionan y se multiplican gracias a la propuesta de artistas que logran establecer nuevos estilos, que después son alimentados por artistas que desarrollan su obra siguiendo tales propuestas. El gore al pasar de la cinematografía a los soportes pictóricos, expandió los estilos y temas de la inicial propuesta cinematográfica, o bien; algunos estilos que se desarrollaron aislados comenzaron a coincidir de alguna forma en una estética de formas horribles, nauseabundas y sanguinarias.

Podemos denominar como “gore”, a un tipo de expresión cuya obra presenta su propuesta en forma poco mesurada, que puede llegar quizá a la excesiva elocuencia, presentando de forma cruda y directa las imágenes y su contenido.

Dos principales vertientes

Como ya señalamos, junto con el gore analizaremos también un tipo de obra similar en ciertas características aunque su desarrollo haya sido independiente, considerando que la base que sostiene nuestro argumento hacia el gore, puede aplicar también para otras manifestaciones que incluso han inspirado la obra de autores dentro del género gore.

Enfocaremos entonces nuestro análisis hacia dos grandes segmentos; uno enfocado a la expresión de corte similar al gore de la cinematografía, y otro enfocado a expresiones que manifiestan similitudes con el gore pero que se han desarrollado con una identidad propia, sin embargo coinciden en cierta forma con la ideología de crear obra visual de trastornada y torcida “belleza”.

Este género, a través de diferentes disciplinas y estilos, ha cambiado y transformado sus elementos, gracias a artistas que crean y aplican diferentes formulas para expresar sus ideas; de esta forma el gore en su aspecto visual fuera del cine, se ha desarrollado en una diversidad de estilos, que aunado a otros factores, han hecho compleja y extensa la definición de esta tendencia visual.

Podemos definir una forma visual del gore de estrecha relación con las principales características de la cinematografía de este género, y por otra parte encontramos otras corrientes que retoman ciertas características y las aplican en su expresión. Es difícil decir que estas últimas pertenezcan a la corriente gore, ya que en relación a la cinematografía, han cambiado de manera notable el discurso, los elementos, temas y contextos. La identidad del gore se disipa ampliamente fuera del contexto cinematográfico, por ello es probable que autores cuya obra aquí presentamos como característica de la estética gore, no coincidan con tal criterio o simplemente nunca lo hayan considerado así, siendo el gore un género propiamente cinematográfico y no precisamente plástico.

Panorama general del gore

El gore es un hecho, existe y se consume; quizá no propiamente conocido bajo este termino, pero si bajo ciertas características que este implica. El gore se manifiesta en la música, juguetes, ilustración, pintura, escultura, cinematografía, etc., algunas de estas disciplinas se mueven usualmente a través de la herramienta de comunicación que es Internet. En este medio de comunicación, un alto porcentaje de la información esta dedicada a la pornografía y al morbo; es erróneamente vinculado a estos últimos, donde principalmente se ha asociado el termino gore con crudas imágenes de sucesos reales, esto representa un fuerte obstáculo para el gore como manifestación visual, ya que no se han definido claramente los límites entre esta tendencia y las imágenes meramente mórbidas.

Es necesario entonces partir del supuesto que el gore es una manifestación visual con fines relacionados con una estética del horror, que va más allá de la sola presentación de escenas tomadas de la inevitable realidad. Tomando en cuenta la curiosidad que despiertan temas de índole similar, consideramos importante que sean reconocidos los valores estéticos de obras de características como el gore, para así dar a conocer al público atraído por este tipo de imágenes, el contexto que envuelve una obra de este estilo. Tomando como un hecho tácito la existencia de un público que es atraído por este tipo de estética, podría resultar benéfico en vez de definir que determinada imagen atrae por su marcada violencia, se pueda identificar a otros factores como la causa de tal atracción. Imágenes que algún día fueron catalogadas como perturbadoras, ahora son transmitidas en medios de comunicación sin mayor censura que una breve advertencia de su contenido, hemos perdido parte de nuestra capacidad de asombro, esto ha llevado a que en muchos sectores creativos se incremente la violencia pretendiendo conmover al espectador. En la industria del video juego actualmente encontramos una considerable cantidad de títulos que presentan escenas de alto contenido violento cada vez más explícito, es de suponer que a pesar de las restricciones, son entretenimiento de niños de diversas edades. Así mismo; en la cinematografía, la televisión, el cómic, las series animadas, la música, etc., la violencia se incrementa y asimila cada vez más. Tal vez al ver que obras de estas características pueden tener un espacio donde sean exhibidas y presentadas al público, se aligere en cierta forma la carga al aspecto violento y se enfoque la visión general más en la búsqueda de simbolismos, y posiblemente de esta forma interesar a los artistas gore a hacer obras con mayor complejidad conceptual, cuyo trabajo pueda trascender como obra visual.

En los últimos tiempos, se ha incrementado el carácter violento y explícito en muchos de los productos de consumo, así como en los medios masivos de comunicación. Esto es probable respuesta a una creciente demanda. Como hemos mencionado, los video juegos aún cuando llegaron a ser criticados por la violencia que implicaban, donde generalmente el jugador debía eliminar (“matar”) a cientos de personajes; actualmente se muestran en forma cada vez más explícita estos acontecimientos dentro del juego, (*Mortal Kombat, Resident Evil, Carmageddon, Doom, Quake, Unreal, Metal Slug*, entre otros). En el cine también, fuera de la corriente gore se llegan a mostrar de forma explícita escenas que con anterioridad solamente se insinuaban, ahora se ha decidido mostrarlas buscando quizá impactar más intensamente al espectador, tal es el caso de cintas como: *Hannibal, From Hell, Saving Private Ryan, Seven, Sleepy Hollow*, etc. En la televisión; por una parte los noticieros cada vez recurren más a las imágenes directas de los hechos para ilustrar la noticia, mostrando frecuentemente escenas de acontecimientos reales cada vez con menor edición de censura. Por otra parte, han proliferado programas de videos principalmente caseros o de aficionados, que han captado momentos estremecedores e impactantes que hasta hace poco tiempo no eran comunes de ver; *World's Most Amazing Videos, World's Scariest Police Chasers, Critical Rescue*, el tan cuestionado *Jackass*, etc. En la comunicación impresa también proliferan las imágenes más directas, ya sea en la prensa escrita; periódicos, carteles o revistas, algunas de las cuales están enfocadas a los efectos especiales espeluznantes de películas de terror y ciencia ficción (*Fangoria**28), además debemos recordar las tarjetas coleccionables *Garbage Pail Kids*, que proliferaron en los años 80's. Sorprendentemente los dibujos animados presentan también violencia explícita; aunque muchos de ellos no están dirigidos a un público infantil; *Beavis and Butthead, South Park, Ren & Stimpy*, la animación de *Celebrity Deathmatch*, en *The Simpsons* se muestra básicamente a manera de crítica en la sub-serie animada *Itchy & Scratchy*, además de otros. En el cómic*29-30 los títulos *Spawn, Punisher, Savage Dragon, 100 Bullets, Preacher, The Authority*, etc. Al parecer, cada día asimilamos más la presencia directa de imágenes con estas características y están cada día más cerca de nosotros. Desde luego esto no acredita la expresión gore; simplemente puede representar un puente entre lo que podemos llegar a considerar excesivo en su lenguaje y nuestra forma cotidiana de vida. ¿Acaso no es también violenta la naturaleza humana, y en ciertos momentos terrorífica?, citando la obra “*el ahorcado*” del pintor mexicano *Francisco Goitia**31, donde la escena dramática y la expresión de las formas es terrorífica, sin embargo la crítica ha coincidido en que existen valores estéticos en esta obra, e incluso ha pasado a formar parte del patrimonio artístico de nuestro país.

Disciplinas artísticas en que se desarrolla

El gore como tendencia estética, se ha desarrollado también a través de la música, literatura, fotografía y probablemente en algunas otras. Como ya mencionamos, en realidad no es aún muy identificable el gore como tendencia, hasta ahora este ha sido un termino utilizado para nombrar obras de distintas formas de expresión con determinadas características entre las que se contemplan imágenes de fuerte impacto visual por sus formas y texturas que aluden al horror o a sensaciones desagradables; dentro de estas imágenes es común encontrar seres

*28 *Fangoria*: publicación mensual excepto febrero y diciembre, por Starlog Group, Park Avenue South, New York NY.

*29 *Ennis the Menace?*. Casey Seijas, Revista *Wizard* abril 2002 #127, p. 52-55

*30 *Vote for Gore*, Jake Rosen, Revista *Wizard* abril 2001 #115, p. 50-57

*31 *Personajes de Zacatecas*: Instituto Nacional para la Educación de los Adultos y Gobierno de Zacatecas.

descarnados o con mutaciones, texturas viscosas, formas angulares, mutilaciones, sangre, seres monstruosos, vísceras, etc., además de otros mencionados a lo largo de este tema. En el cine, los zombies han sido un elemento muy recurrido dentro del género gore

**ver: anexo 2 Cinematografía gore*

Hemos detectado obra gore principalmente en cinematografía, música, pintura y dibujo, aunque existen indicios de obra en otras disciplinas.

La estética que propone el gore, ha incrementado su aceptación en sectores como el cómic, la industria del video juego, en juguetes y en la música principalmente. En cuanto a dibujo, pintura y fotografía, mucha de la obra plástica que se desarrolla bajo las características del gore, se hace generalmente al servicio de las industrias antes mencionadas. La industria musical es quizá el mayor medio donde podemos encontrar obra visual gore, hecha en gran medida para ilustrar portadas de discos, donde encontramos quizá la más clara expresión gore en cuanto a dibujo y pintura. No siempre se da crédito al autor de una obra visual que refuerza o identifica otro tipo de obras o productos como los antes mencionados, lo cual puede ser otra de las causas por las cuales el gore no ha logrado plenamente una identidad propia, ya que frecuentemente se crea al servicio de otras industrias, (a excepción por supuesto de la cinematografía).

Autores de diferentes disciplinas del gore

Como mencionamos anteriormente, es difícil citar autores de obras gore, ya que muchos de ellos que producen obra de carácter similar, no necesariamente se consideran parte de esta corriente. A continuación mencionamos algunos artistas y obras que consideramos presentan características afines al gore.

Vince Locke: Pintor y dibujante, autor de las portadas para la agrupación death metal *Canibal Corpse*, autor además de cómic independiente, cuya obra es identificable plenamente con el movimiento gore.

Greg Capullo: Dibujante del cómic *Spawn* y creador de *The Creech*. Su trabajo reconocido en el ámbito del cómic, presenta fuertes relaciones con el contexto gore, también se llega a identificar como representante de éste género

Andrés Serrano: Autor de controversiales fotografías, las más afines al gore; una serie de imágenes que presentan una mezcla de semen y sangre.

Clive Barker: Escritor; uno de los principales guionistas del género gore, debuta en la cinta *Hellraiser*, una película de gran aceptación en el género de terror, con elementos gore en ella.

Wes Benscoter: Importante autor de portadas para CD's, su estilo está altamente enfocado a las características del gore.

Garth Ennis: Argumentista, autor de algunos de los personajes más torcidos, bizarros y violentos dentro del ámbito del cómic

Además de autores como:

Wayne Douglas Barlow, John Jude Palencar, Daniel Ouellette, Glenn Fabry, Jean Delville, etc..

¿Cuestionable forma de expresión?

A lo largo de nuestro análisis, principalmente nos referimos a la forma más cruda y cuestionable del gore, sin embargo las formas expresivas que esta corriente adopta son muy amplias principalmente en obra de características con motivos visuales más refinados.

Nos sucede con frecuencia, desacreditar, atacar, incluso condenar, aquello con lo que no estamos muy familiarizados, o que representa según nuestra moral, una forma inaceptable de conducta. La historia nos da lecciones acerca de cómo se modifica nuestra percepción cuando algo se vuelve cotidiano*32, pues de alguna forma nos acostumbramos, además lo vamos asimilando y viendo a través de una óptica diferente. La cuestión del gore, en su forma más visceral, radica en la resistencia (comprensible) ante imágenes perturbadoras y la predisposición a evadirles.

Ante la sociedad no resulta muy adecuado mostrar atracción por aquello que se opone a los principios e ideales comunes, sin embargo hemos visto una y otra vez lo sublime de la catástrofe, en ocasiones de la guerra; porque las situaciones más adversas muestran también algunas de las mejores cualidades humanas*33.

Nuestra intención al desarrollar éste tema, es presentar al gore mostrando las características que consideramos dan crédito a esta manifestación. Lejos de pretender una proliferación del género o aceptación, nos remitimos a dar a conocer los fundamentos de esta tendencia, buscando que no sea juzgada de manera ligera, teniendo el conocimiento que su motivación principal va más allá del gusto por lo grotesco. Mucho de lo que nos muestra el gore, no son conductas inventadas acerca del hombre; ya en muchas civilizaciones se ha dado la antropofagia, el descuartizamiento, la matanza, el destripamiento, empalamiento, etc., si bien no es necesario recordarlo con tal énfasis, tampoco debemos alarmarnos si alguien decide tomar este aspecto del hombre para realizar una expresión.

La violenta naturaleza humana

Hay periodos en la historia característicos por la notoria crueldad del hombre hacia sus semejantes; como la inquisición, el holocausto, entre otras. Sucesos lamentables que muestran la crueldad que es capaz de infligir el ser humano. No es intención nuestra, justificar la violencia por que esta se haya mostrado como parte de la naturaleza del hombre, sino plantear que a través del filtro por el que pasa para ser una pieza de carácter artístico, puede adquirir cualidades expresivas y formar parte de una extraña estética con valores plásticos.

*32 *Ibid* Expresión y Apreciación Artísticas... *27

*33 "Fragmento de los fusilamientos del 3 de mayo en la Moncloa, (Prado, Madrid). Esta escena de 1808, pintada por Goya en 1814, es una de las cumbres en que la pintura mundial ha expresado de manera más conmovedora y patética la violencia. La luz proyectada en la misma dirección en la que apuntan los fusiles descubre la tremenda escena de la muerte inevitable, sobre la sangre ya vertida." *Historia del arte*, J. Gudiol Ricart. tomo 9 capítulo 9, ed. Salvat, P. 151

La guerra es una actividad del hombre altamente cuestionable, sin embargo; en el terreno artístico representa una vasta fuente de inspiración, que nos ha dejado obras como *La Iliada* de Homero, *Lord Of The Rings*, de J.R.R. Tolkien, *Star Wars* de George Lucas, además de innumerables cintas cinematográficas y fotografías. Es importante señalar, que esta expresión por medio de manifestaciones artísticas, no necesariamente nos lleva a desear experimentarlo por cuenta propia, simplemente estimula nuestra imaginación, arrancándonos por momentos de la realidad. Se dice que los géneros horror y suspenso son los más idóneos para liberarse del stress cotidiano, ya que demandan gran parte de nuestra atención y nos mantienen con los sentidos alerta, dejando poco espacio para recordar nuestra rutina diaria.

El gore como expresión visual

Según la cita de Raymond Bayer sobre la “*Estética de Platón*”, nos dice que la belleza es una característica otorgada a un determinado objeto, los objetos no son bellos en sí, sino que son bellos según la percepción de quien los mira, “...*La belleza puede conferirse a un objeto cualquiera: es pura, no está mezclada, no tiene color, figura ni carne...*”^{*34} La belleza sería entonces, una cualidad tan subjetiva como las posibilidades de pensamiento. En las teorías estéticas anteriores a platón, se relacionaba la belleza con el bien y con lo útil. Es por ésta relación de lo bello con la bondad, que parece inconcebible hablar de belleza en el gore, así como en el desastre o el horror; por ello estos se apoyan en el término “estética”, que manejando otro tipo de valores, permite reconocer con mayor aceptación, los valores precisamente estéticos, en lo que aparentemente es contrario a la belleza.

¿Cómo podría el género gore, lograr cierto mérito como expresión visual?, consideramos que para ello puede ser benéfico entre otras cosas, que el gore tenga un carácter impersonal, es decir; evitar la utilización directa de personajes o eventos tomados de la realidad. El arte suele ser vestigio de una época o un acontecimiento, pero cuando una obra se apoya o basa en un hecho real, este es tomado de su contexto como suceso y llevado a un contexto artístico. Esto es sumamente importante, ya que mientras el gore se encuentra afianzándose como género, este termino comienza a utilizarse para otro tipo de imágenes sin pretensiones artísticas. Es importante esclarecer los límites que definan al gore como tendencia y lo identifiquen al lado de otro tipo de manifestaciones.

Expresión gore ≠ morbosidad

El gore por sus formas, contenidos e imágenes, parece lejos de poder ser considerado como una corriente estética, esto es debido en parte a una cultura que se ha desarrollado en torno a lo bello. Generalmente preferimos mostrarnos distantes del horror, lo desagradable, lo repulsivo o aquello que nos transmite cosas que preferimos evitar, sin embargo también pueden generar atracción de nuestra parte, aunque en muchas ocasiones suponemos que esta atracción implica morbosidad.

Si tomamos *Fangoria*, (una de las revistas más importantes para el género, donde en su mayoría se presentan artículos, mascararas, maquillaje, efectos especiales de películas: gore, de terror, suspenso y Sci-Fi), y la comparamos con una revista *Alarma!*, (revista de edición mexicana que muestra explícitamente imágenes de sucesos reales en su mayoría resultado de acciones criminales), nos podemos dar cuenta que aunque la imágenes pudieran no diferir

^{*34} *Historia de la Estética*. Raymund Bayer, Fondo de cultura económica, México 1965 p.38

demasiado, el contexto es distinto; aquí es donde entra en juego la preocupación artística por la expresión, y por lograr calidad y realismo etc. Mientras el artista se preocupa por todos estos aspectos, la idea sufre modificaciones y logra una connotación diferente.

Lo que hace una marcada diferencia entre el gore y lo plenamente mórbido; es el contexto y la creatividad. No importa lo explícito y realista que parezca, no sucedió en realidad. En el caso de pintura, fotografía e ilustración, si ha de tomarse algo de la realidad, debe invertirse el cuidado necesario, para como ya mencionamos, extraerle del contexto real, a través de una visión artística.

Snuff n' stuff

Dentro de las imágenes antes mencionadas, que aún cuando establecen una cierta similitud con algunas características del gore, son muy diferentes en cuanto a su contexto y cualidades estéticas, se ha desarrollado una industria que ha ido creciendo en sentido de fotografías y videos de hechos reales donde se recopilan acontecimientos lamentables captados en video o fotografía y se presentan a la venta, además de los que circulan constantemente vía Internet.

Se supone la existencia de un género conocido como “snuff” (tema central de las películas; *Tesis y 8mm*) que aparentemente se basa en actos de violencia extrema presuntamente reales, inducidos intencionalmente en contra de la voluntad de los agredidos. Es muy cuestionado si estos videos existen, si son efectivamente reales o de alguna manera actuados; al margen de esto, su intención es aparentes son pretender que es así, quienes lo adquieren probablemente asuman que en efecto están ante un hecho real. De ser así, esto claramente estaría fuera de nuestro análisis, pues no solo no sería una forma de arte, sino que implicaría un delito. El “snuff”, es muy distinto del gore en muchos sentidos; el gore pretende no basarse sólo en la violencia, sino en una riqueza visual de sus formas, incluso tener un aporte en cuanto a contenidos, mientras el snuff presumiblemente se remita a la filmación y en casos fotografía de estos actos, sin otra intención aparente que presentar violencia pura.

**ver anexo 2b Géneros relacionados con la cinematografía gore*

¿Puede el gore influenciar negativamente en el espectador?

Se ha debatido mucho el papel que juegan los medios de comunicación como la televisión, en una violencia que se intensifica cada vez más, se presume que un niño alrededor de los 12 años ha presenciado ya, por medio de la televisión un muy alto número de actos de violencia. Si bien es cierto que la información que de esta índole recibimos, paulatinamente nos insensibiliza ante este tipo de sucesos, no podemos mirar solo a los medios como responsables de esta violencia creciente. El ser humano ha sido violento prácticamente desde su aparición, mucho antes de la existencia de dicho medios. Basta hojear las páginas que relatan las torturas que se llevaron a cabo en la Santa Inquisición, los campos de concentración en la segunda guerra mundial y en muchas etapas de la historia humana, para darnos cuenta que el problema somos nosotros mismos. La educación y los principios deben ser más poderosos que la censura.

Suele pensarse que la estimulación de sensaciones como la agresividad o la violencia, provoca e incita a acciones de este tipo. Esto pudiera ser cierto, de cualquier forma, nosotros consideramos que la obra gore cuenta con elementos que le pueden hacer trascender de

simplemente una escena agresiva, a una obra visual expresiva, donde tal violencia represente solo un ingrediente más en la obra. Esto implica mostrar la violencia a la que cada día estamos más acostumbrados, en contextos y entornos diferentes al de la violencia cotidiana.

Por otra parte, debemos reconocer también, que la violencia en el arte no necesariamente induce a comportamientos predeterminados o agresivos, como ha sido planteado en muchas ocasiones, lo que ha podido representar un veto para manifestaciones artísticas como el gore.

En este sentido, muchas otras formas de expresión y comunicación estarían también relacionadas con la creciente agresividad global.

La ética del espectador

Debemos precisar que en nuestra contemplación del gore, así como en otras facetas de la humanidad, la ética y la moral juegan un papel sumamente importante. Es responsabilidad de cada persona establecer sus preferencias y gustos, siendo necesario trazar la línea que define al gore como una expresión visual, evitando en la manera de lo posible que el gore se tome como excusa para la justificación del morbo. La responsabilidad de los autores gore, es entregar obra de calidad, ya dependerá de cada individuo el contexto con que se perciba tal obra, así como sucede en muchas de las formas de expresión del hombre.

Cinematografía gore

Alrededor de los años 60's, la industria cinematográfica experimentó la proliferación de un género denominado "gore". Este género, a través de películas como: **Blood Feast** 1963, **Color Me Blood Red** '65, **The Night of the Living Dead** '68, entre otras, tuvo un fuerte impacto, y constituyó un género aparte del cine de terror y suspenso; similar a estos en su temática, pero con una narrativa más intensa, caracterizada por la poca mesura en la presentación de escenas de alto contenido violento; sin embargo, no obstante estas características el gore generó un producto artístico de calidad expresiva.

El cine gore es un festín de sangre, tripas y muerte, que deja entre ver ciertos tintes de comedia, aligerando la espesa carga visual que contiene. En México no logró mayor difusión, pero en Estados Unidos, Alemania, Italia, Japón y España, se consolidó como género, y convirtió en objeto de culto. Diezmado cada día por su ahora menor producción*35, ha logrado reconocimientos interesantes dentro de la industria cinematográfica, ha influenciado muchas de las producciones que hoy en día son íconos del legado cinematográfico.

**ver anexo 2 Historia de la cinematografía gore*

Otras características del gore

La diversa obra visual que hemos contemplado dentro de este análisis, ha tomado diferentes nombres para definir su propuesta; (*Art of the Macabre, Dark Art, Disturbing Art*, etc.). Hay una variedad de autores que podemos citar como antecedente de estas tendencias, tales como, **Jean Delville, Gustav Dore, Goya**, incluso **Salvador Dalí**. Sin embargo el mayor impacto al respecto se produjo en el siglo XX, cuando se trazo un nuevo y más lejano límite para la

*35 *Cinergia*, iaaaHHHl, Revista *Cine Premiere*, mayo 2002 #92, p. 8-9

violencia plasmada a través de disciplinas artísticas. Podemos decir entonces que estos estilos encuentran (aún de manera indirecta) un antecedente también en la cinematografía gore.

El gore en disciplinas aparte de la cinematografía, genera una percepción diferente, pues la imagen mantiene la intensidad y permanece representando la escena, a diferencia del cine donde la trama puede incluir transiciones, incluso ciertas partes de comedia para aligerar el peso visual, quebrando por un instante la agobiante tensión a la que es sometido el espectador. De esta forma, la expresión plástica varía su forma de expresar; algunos estilos midiendo su intención, otros incorporando nuevos elementos etc.

El presente análisis no solo abarca imágenes de laceraciones o mutilaciones humanas, de animales o de zombies, etc., también abarca imágenes en contextos creados en la mente del artista, denuncia social, con motivos académicos, científicos, etc., que además muestran cierto nivel conceptual. Hemos detectado obra de estas características, sin embargo no han sido clasificadas como parte del gore, sino como obra independiente del género, que guarda relación en algunos aspectos con esta forma de expresión.

Arte semejante al contexto gore

Como ya mencionamos existe obra visual que sin pertenecer al género gore, se manifiesta en un contexto similar, probablemente con intenciones y argumentos distintos. La obra de los siguientes artistas, puede influenciar la corriente gore a mirar hacia una producción de mayor profundidad conceptual, donde sus formas tan crudas logren una mayor justificación, esto podría derivar en una corriente alterna del gore, o una corriente independiente con quizá más elementos para desarrollarse como forma de expresión.

Los siguientes, son algunos artistas cuya obra guarda una cierta relación con lo que se ha mencionado a lo largo de este tema.

Hans Ruedi Giger

Uno de los autores que podemos identificar por su estilo y por sus logros es *Hans Ruedi Giger*^{*36}, a quien consideramos como uno de los artistas cuyo trabajo ha influenciado con gran fuerza la estética que el gore propone. En su obra plástica podemos presenciar una técnica depurada, así como una propuesta estética basada en una serie de maquinarias mezcladas con organismos biológicos, muchas veces en contextos eróticos, formas viscosas, afiladas; que no nos remiten a algo bello pero sí estéticamente atractivo.

Su obra ha logrado fuerte impacto a nivel mundial, ha colocado su trabajo en el gusto de mucha gente e incluso logró el reconocimiento de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood, al ganar el Oscar por su participación en la película *Aliens*. *Giger* es ejemplo de un artista completo, profundamente involucrado con su obra, la cual comprende de pintura, dibujo, escultura, arquitectura y diseño. Es un artista que ha llevado el concepto de “*Biomecanismos*”, hasta cada una de las disciplinas antes mencionadas. Es poseedor de un par de bares; (uno en Suecia, otro en Japón,) donde la ambientación, los muebles, los ornamentos etc., se encuentran bajo esta estética que él ha creado.

^{*36} www.HR.Giger.com, ed. Benedikt Thaschen Verlag, Italia 1996

Podemos citar también el trabajo del doctor *Gunther Von Hagens*, que aún cuando su intención es principalmente educativa (pues es un médico y no propiamente un artista), propone obras que han levantado voces de censura. Von Hagens con la técnica de Plastinación de cadáveres muestra cuerpos humanos reales, despojados en ocasiones de la piel y en otras de algunos órganos o músculos. La obra de *Von Hagens* ha recorrido múltiples escenarios alrededor del mundo y es una muestra palpable de cómo algo que puede parecer altamente cuestionable desde el punto de vista ético y moral, puede convertirse en algo propositivo, digno de admiración, incluso artístico. Los cuerpos utilizados para estos trabajos son donados por personas quienes desean que su cuerpo sea conservado y admirado después de su muerte, lo que da argumentos de peso a esta práctica, reduciendo significativamente la carga moral que implica.

México es otro de los países donde se realiza la técnica de plastinación, sin embargo su uso ha sido enfocado hacia un fin pericial.

Enrique Metinides Tsironides

Enrique Metinides; considerado el primer reportero gráfico de México. Fotógrafo durante cincuenta años de la nota roja del periódico "La Prensa". Su capacidad para narrar la tortuosa realidad de los acontecimientos, logrando capturar de ellos los elementos necesarios para ilustrar la noticia, evitando la fácil presentación directa que conduce al morbo y teniendo tiempo aún, de lograr una narrativa de carácter artístico; le han permitido el reconocimiento de instituciones artísticas y culturales dentro y fuera de México. Su trabajo compilado en 220 fotografías presentadas en "*El teatro de los hechos*", publicación realizada por el Instituto de Cultura de la Ciudad de México, junto con Ortega y Ortiz editores; nos muestra la visión artística ante los lamentables pero inevitables sucesos.

Quentin Tarantino

En la cinematografía destaca la violencia irreverente de humor negro característica de *Quentin Tarantino*; un aclamado aunque en ocasiones criticado director. Controversial, pero reconocido, entre otras cosas por su habilidad para reflejar sobre la cinta algunas de las más detestables formas de conducta humana.

Ha legado a la cinematografía películas como: *Reservoir Dogs, Pulp Fiction* etc.

Guillermo del Toro

La dirección de *Guillermo del Toro* en películas como: *Mimic, El espinazo del Diablo, Cronos*, deja ver parte de su lenguaje, pero es principalmente dirigiendo la cacería de vampiros en *Blade II*, que encontramos una constante muestra de elementos característicos del gore; manejados con gran talento, además de la ágil narración y ejemplar dirección.

Oliviero Toscani

Oliviero Toscani; seguramente uno de los fotógrafos más reconocidos de los últimos tiempos. Persona ejemplar, entregada a su causa, y de gran talento artístico. En innumerables ocasiones ha mostrado escenas de alto peso social, con implicaciones en contra del racismo, el sida, ó de carácter religioso etc. Algunas imágenes publicadas en su revista "*Colors*", son un impactante manifiesto de la guerra, una pequeña pero impresionante ventana a los horrores de la violencia

armada y los conflictos sociales. Logra transmitir el mensaje con enorme compromiso, y aún capturando en forma directa la realidad, no parece asomarse una pizca de morbo. Desarrolló también un cortometraje realizado con material en video de escenas de violencia en diversos aspectos de la realidad; una frenética aparición de imágenes presentadas consecutivamente, mientras una tipografía en noventa por ciento de la pantalla y con cierta transparencia se desplaza rápidamente de derecha a izquierda, mostrando nombres de algunas compañías líder en la mercadotecnia y de gran status social; el audio, a través de una alegre melodía contrasta de forma brutal e inteligente con las devastadoras imágenes en la pantalla, mientras las grandes firmas del capitalismo roban por instantes nuestra atención.

Del gore; a otras formas de expresión

Conocemos también el caso de autores gore, que han desempeñado su expresión en terrenos menos extremos. Su destacada intervención en estos medios, (generalmente de mayor alcance comercial), nos permite suponer que dentro de las filas de la producción gore hay talento desarrollando obra para esta manifestación, que pueden lograr éxito y reconocimiento, también a través de otras formas de expresión.

Peter Jackson

La majestuosa producción destinada a ser un enorme icono de la cinematografía en el siglo XXI, basada en la magistral obra e icono de la literatura escrita por *J.R.R. Tolkien* "**Lord of the Rings**", es dirigida por uno de los más aclamados directores del cine gore. *Peter Jackson*, autor de películas para este género, como: **Braindead, Bad Taste y Dead Alive**, ahora con la enorme responsabilidad de llevar por primera vez a la pantalla una de las obras de literatura fantástica más importantes de la historia; acierta con una dirección que sin duda le merecerá un lugar en la historia filmográfica mundial.

Sam Raimi

Las cintas: **Terroríficamente Muertos, Army Of Darkness, Evil Dead y El Despertar del Diablo**, fueron dirigidas por el actual director de la superproducción Spider-man. Las primeras cintas mencionadas dieron a su director; *Sam Raimi*, un lugar de culto dentro del cine gore. La decisión de confiar una película de tan alto presupuesto a un director de cine gore, seguramente es tomada en relación a su trabajo, el cual demuestra talento, calidad, compromiso, entre otras cualidades.

Wes Craven

El autor de; **Nightmare on Elm Street, La ultima casa a la izquierda, las colinas tienen ojos**, recientemente dirigió *Music From The Heart*, película muy alejada del género de las primeras. *Wes Craven* de esta forma demuestra que la sensibilidad y otras virtudes, no necesariamente se pierden por utilizar y degustar la violencia excesiva como forma de expresión.

Algunos ejemplos de directores cuya obra fue catalogada de violenta y ahora han desarrollado trabajo de dirección en otros géneros son: *Robert Rodríguez; From Dusk Till Dawn / Mini espías, George Miller; Mad Max / Babe II**37.

Concepto; elemento artístico fundamental

La creación artística de nuestros días exige además de técnica y valores estéticos, capacidad conceptual. Técnica y estética suelen estar presentes y ser parte importante de cada obra, sin embargo, lo que soporta el peso del contenido artístico, es el concepto.

En la actualidad, a través de diversos medios, la capacidad de reproducción técnica de alta calidad se ha hecho factible para muchas personas dentro y fuera del arte, es por ello que el artista no debe atenerse solo a su capacidad técnica, estética y de producción plástica para desarrollar una obra, sino a su capacidad para crear conceptos, desarrollar ideas; su capacidad también de interpretación y abstracción, así como de estimular la visión artística de su entorno.

Si consideramos el arte como aquella creación humana de carácter sublime, capaz de provocar emociones y sentimientos, que a través de su estética y sus contenidos logra tocar las fibras más entrañables del ser humano; debemos considerar también que las emociones desagradables juegan un papel tan importante como cualquier otra. Una obra bajo estas características, implica acceder a una expresión artística con elementos que por su naturaleza misma solemos tomar como opuestos a estos principios.

Aún cuando consideramos que la estética y calidad plástica pueden llegar a considerarse en un segundo termino considerando el concepto como materia primordial, estos son aspectos imprescindibles para la creación artística, son aspectos que no deben quedar relegados. La obra debe ser integral, tanto en sus formas como en sus contenidos.

Existe obra plástica, incluso corrientes artísticas, dotadas de una carga visual intensa y devastadora, muchos autores clásicos optaron en el pasado por dar a sus imágenes un carácter fuerte y violento. A través de la obra de artistas como: *Goya, Goitia, Rubens, Dore*, entre muchos otros; sabemos que en el arte no es reciente la expresión a través de una estética oscura, incluso macabra*38.

Obra y autores que se han desenvuelto en parámetros estéticos alejados de los arquetipos occidentales de la belleza, no obstante han logrado reconocimiento artístico por su valor expresivo, sus obras trascienden porque además de lo explícito de la imagen, tienen un trasfondo que soporta el significado de la pieza y justifica su naturaleza agresiva. Si bien acudimos a la historia para conocer algunos posibles antecedentes artísticos del género gore, es necesario establecer que el cuestionamiento principal sobre sus cualidades artísticas radica en el carácter utilitario y en su no necesaria parte conceptual, ya que en este género las imágenes no están frecuentemente en función de expresar un concepto de carácter artístico. Las obras gore usualmente tienen riqueza en cuanto a sus formas pero no siempre en cuanto a sus contenidos; cuando una obra es tan fuerte visualmente, requiere de ciertos argumentos que justifiquen la presencia de tales imágenes. Nosotros consideramos que la obra gore debe justificar la presencia de tales imágenes, aún a través de un concepto aparente.

*37 *Ibid. Cinergia, iaaaHHH!...* *35

*38 Saturno (Prado, Madrid), es la más horrible entre las catorce composiciones que llenaban dos salas de la llamada Quinta del sordo. Estas llamadas "pinturas negras" fueron realizadas en 1821 y 1822 y aunque no en todas ellas figuran temas diabólicos o de brujería, es característico del conjunto una tendencia hacia lo fantasmagórico y sombrío.

Ibid. Historia del arte... *33

Con el término “concepto aparente” nos referimos a que aún sin un concepto preconcebido o intencional, la obra pretenda complejidad en su sintaxis; que lo explícito de las imágenes se filtre con lo implícito del contenido. Si no se tiene un contenido establecido, entonces simular que lo hay, para así distraer la atención a la imagen, incitando al escrutinio para su interpretación, es decir; si la imagen ha de ser expresada en una forma tan elocuente, entonces procurar que la atención tenga un segundo elemento de análisis, si bien puede este ser un concepto genuino, puede también simplemente desempeñar una función.

CD'S

GÉNEROS: HEAVY METAL
[SPEED, DEATH, PROGRESSIVE, THRASH, BLACK]
DECADAS 80'S, 90'S, 00'S



De alguna forma la música ha tenido siempre cierto aspecto visual, implicado principalmente por el contexto en que se ha desarrollado; el músico al interpretar la obra desempeña un papel, a una presentación o concierto el público acude a escuchar; pero mientras esto sucede el sentido de la vista desarrolla también su función, es por ello que a pesar de que la música es un arte para los oídos, se ha buscado atraer la atención del sentido de la vista, reduciendo así la distracción del auditorio. Además la música tiene un carácter teatral, donde el artista se prepara y dispone para una presentación. Ya fuera en las danzas y pinturas corporales de las tribus primitivas, los extravagantes atuendos en la ópera, la elegancia de los escenarios, el juego de luces, ambientaciones, incluso en carteles promocionales de algún evento etc., el sentido visual que rodea a la música es un elemento importante en ella. El vestuario y la ambientación aún constituyen un aspecto sustancial; la música tiene una fuerte dependencia de su entorno. Es frecuente escuchar sobre la imagen que proyectan los músicos; imagen ligada a la personalidad proyectada a través de su obra, su apariencia, estilo, etc. La música tiene un carácter universal, no necesariamente requiere del raciocinio para poder ser percibida y producir sensaciones, es una forma de expresión cuyo producto artístico es intangible e invisible. De esta forma la música ha requerido en cierta medida del aspecto visual, ya que siendo tal su universalidad resulta útil este aspecto adicional para reforzar o guiar la idea que se quiere transmitir.

La imagen en la música aún siendo un elemento de alguna forma vinculado a ella de mucho tiempo atrás, no contaba con la versatilidad e importancia que posee actualmente, nosotros consideramos existe un momento a partir del cual la imagen pudo adherirse de manera más concreta a la música como su complemento; este fue cuando la música se condensó en un objeto, es decir; cuando la música empezó a ser grabada y distribuida a través de un vehículo que requería un empaque, entonces comenzó la inquietud por dar imagen a tal objeto. Posteriormente fueron soldando estos dos elementos hasta el punto en el cual el aspecto visual, aún no siendo indispensable es ahora de suma importancia.

El disco de acetato sería el antecedente directo de las portadas de CD's; si bien en apariencia el CD solo podría implicar una reducción de los elementos visuales del LP, lo cierto es que ha presentado una serie de modificaciones sustanciales con lo cual se ha aumentado el carácter visual en la música. Estas modificaciones se encuentran principalmente en los elementos complementarios; tal vez el más evidente de estos sea el "booklet" (páginas interiores de la portada), que respondiendo ahora a un tamaño menor, permite tener múltiples páginas en donde se integran fotos, datos, agradecimientos y principalmente la letra de las canciones (lyrics).

En un principio, aún cuando el elemento visual se integraba al servicio de la música, no había logrado relacionarse en forma directa, constituía simplemente un elemento de presentación. Las primeras portadas de LP's (acetatos de 33 revoluciones) consistían principalmente en fotografías, ya fuera de los músicos, de paisajes o instrumentos. En los años 60's comienza a utilizarse la ilustración en las portadas, llevando estas hacia terrenos incluso en ocasiones con valor simbólico, lo que paulatinamente fue derivando en una mayor atención hacia tal elemento visual. La portada fue tomando importancia como elemento del LP, en algunos casos constituyó la imagen y estilo de los músicos principalmente en el rock y el jazz. Agrupaciones como: *Yes, The Beatles, Pink Floyd*, etc., eran reconocidas tanto por su música como por el contexto visual en que se desenvolvían.

un producto subordinado, por tanto su valor como obra pictórica queda sujeto a su función utilitaria*42. Sin embargo aún sin perder su objetivo utilitario ha desarrollado un lenguaje propio y característico.

Desde el punto de vista mercadológico, se plantea que la presentación de un producto influye en gran medida en la venta debido a la forma en que es percibido*43. La tarea de cautivar por medio de elementos visuales en la presentación, queda en las manos tanto del ilustrador como del diseñador gráfico.

Así mismo en el contexto visual, además de la portada intervienen otros aspectos como: contraportada, cara impresa del CD, charola exterior, (e interior en algunos casos), páginas interiores (booklet), lomos e incluso en algunas ocasiones la caja o contenedor del CD, que generalmente es acrílica o digipack, es decir hecha de cartón. Estos constituyen los elementos complementarios de un CD, donde resulta muy necesaria la participación del diseñador gráfico, quien se encargará de integrar, dar cuerpo y uniformidad a todos estos elementos visuales aún cuando la portada puede ser obra de otra persona, (probablemente un artista plástico). La organización de los elementos complementarios a través de todos sus componentes, darán a la totalidad de la obra un carácter integral con un mayor impacto, lo cual tiene una influencia muy significativa en la percepción de la obra musical.

El diseñador en el campo de la ilustración tiene muchos puntos en común con el artista plástico, en particular el pintor. El caso más palpable sería el conocimiento y la aplicación de las técnicas pictóricas.

El CD objeto

La música es etérea, intangible, invisible; puede prescindir de letra y de otras formas de comunicación humana codificables, es un arte que viaja a través del aire y se extingue. A partir de cuando la música se condensa en un material, logra entonces perdurabilidad y pertenencia, quien posee tal objeto es de alguna forma poseedor también de la obra, tal objeto representa entonces a la música en lo tangible y se convierte en artículo de valor, heredando este valor de la música que reside en él, es decir; vale por lo que representa, por ser algo relacionado con una forma de expresión que no podemos poseer. Aún se comercializan LP's, en el mercado no solo se encuentran los que fueron producidos y vendidos en época del tornamesa, sino también álbumes de la era del CD, su producción continúa, aún poseen valor y demanda; no tanto por lo que contienen pues ya es poco factible que sean escuchados, sino como objeto de colección,

La plasticidad de la portada

Como ya hemos mencionado, la portada de un disco es una obra visual que se encuentra al servicio de una obra musical. En efecto, no toda portada se encuentra en posibilidad de ser considerada como obra de interés plástico de importancia, con este trabajo de tesis se pretende dar a conocer éste tipo de obra, a través de los argumentos que ayuden a su identificación como forma de expresión visual en el contexto de las artes aplicadas, así como para quienes se desenvuelven en este tipo de creación y aportan obras visuales de cierta calidad pictórica.

*42 *El Arte y su Distribución*; Juan Acha, Universidad Autónoma de México 1984

*43 *Posicionamiento*; Al Ries y Jack Trout, ed. McGraw Hill

Para el artista plástico la obra es su creación, es él quien determina las condiciones de su producción; significado, contenido, orientación, materiales, técnica etc., por el contrario del ilustrador de portadas que se ve en cierta medida limitado con una serie de requisitos que debe cumplir, tales como aludir al concepto de los músicos; tanto en su aspecto general como en el de un disco en particular, así mismo puede verse limitado por aspectos como la reproducción del diseño a través de medios de impresión, en los cuales no es factible reproducir relieves y texturas reales, (elementos plásticos frecuentemente utilizados en el arte), además debe ajustarse a un formato predeterminado, que en su presentación final será de forma cuadrada, además de contemplar que el formato es de un tamaño reducido (12.1 x 12.1 cm). Todos estos aspectos deben ser considerados tanto por el artista como por el diseñador, aunque para este último, este tipo de restricciones son comunes en su ámbito.

En las portadas de CD's al igual que en el cómic o el gore, existe una parte simbólica en donde se desarrollan los contenidos del mensaje. Como hemos mencionado antes, la tendencia del arte es hacia obras con mayor complejidad conceptual, sin embargo también hay una gran explosión de manifestaciones artísticas que cumplen con una exigencia estética, pero principalmente deben contar con un concepto sólido, con significados de fondo e ideas claras por parte del artista para que puedan lograr un mérito artístico.

Una portada puede no necesariamente estar sujeta al contenido específico del CD en cuestión, sino que puede estar bajo la temática del género musical, utilizando elementos característicos, que definan los aspectos básicos de la portada, así como mantener un elemento constante respecto a otros discos del mismo grupo (*Eddie - Iron Maiden*), o puede también mantener un estilo de diseño que a final de cuentas sea representativo de la agrupación.

La portada de un disco como hemos visto antes, no necesariamente debe ser una obra original creada con el propósito de ilustrar una obra musical, algunas portadas se toman de obras ya existentes que de alguna forma se asocian al contexto de la música. No necesariamente una portada debe hablar del contenido del CD, sino que puede ser algo que simplemente se adapte a manera de metáfora con la expresión musical. (*Les treasures de Satan, J. Delville* (1867-1953) *Morbid Angel: Blessed Are The Sick*),

Sin embargo en gran medida las portadas se realizan específicamente para cumplir con la función de dar imagen a la música, para estos casos consideramos de suma importancia conocer profundamente la obra que se va a ilustrar. Esto constituye un punto determinante en el proceso creativo del ilustrador, que hace diferente su obra respecto a la de otras formas de expresión, al ser una reinterpretación de la música en imagen.

Reinterpretación música-imagen

La portada es un elemento utilizado además de los CD's, en libros, revistas, videos, etc., generalmente constituye una síntesis del contenido, un énfasis a algún elemento importante, o en muchos casos es solo una presentación formal del producto. En la literatura, aún cuando esta carece también de elementos visuales se puede percibir una idea principal en el texto; en el caso de la música se tratan varios temas que pueden ser muy diferentes unos de otros, la portada debe de alguna forma englobarlos como unidad, lo cual presenta complejidad para abarcar esos distintos temas en una sola imagen representativa, aún cuando puede ser el caso de enfocarse en una sola pieza musical para desarrollar la imagen del disco.

Reinterpretar el lenguaje musical para condensarlo en imagen, requiere la abstracción de una forma de expresión y su interpretación en otra. En Francia, el movimiento impresionista se manifestó en la música a través de los compositores *Ravel* y *Debussy*, quienes creaban sus obras, inspirados en imágenes de paisajes y sus colores, en este aspecto la interpretación es en sentido inverso. En un caso diferente, la música al servicio de la cinematografía enfoca su función a reforzar, guiar o predisponer los sentidos y emociones del espectador, la llamada banda sonora en el cine (soundtrack) es un elemento que ha ido cobrando importancia como elemento independiente, aún cuando nace también destinado a un propósito y fin utilitarios.

Es usual que para definir la imagen de una portada en estos géneros, los miembros del grupo den una idea al ilustrador, pues ellos conocen acerca de lo que han querido expresar y lo que quieren que la gente perciba de su música, generalmente tienen alguna idea de los contenidos que deberá tener la imagen que quieren los represente de forma visual. Es frecuente encontrar en los créditos a un integrante de la banda en el “cover concept” (idea o concepto de la portada), aún siendo la imagen obra de otra persona. El ilustrador recibe entonces en muchos casos, ya sea una idea definida o general de la que puede partir para su trabajo. De cualquier forma el ilustrador debe tener presente que su trabajo está sujeto a la presentación del disco, para esto resulta importante llevar a cabo un proceso de interpretación, de esta forma plasmando la idea del músico y lo que el ilustrador percibe en la música, en el terreno visual a través de imágenes que transmitan y expresen por sí mismas.

En el proceso de interpretación el ilustrador necesita concebir y plasmar imágenes que remitan al contenido de la obra musical. Hay varios aspectos que intervienen en la realización de este proceso, a continuación mencionamos algunos de ellos.

Para el ilustrador de portadas es importante tener acceso a la obra musical, esto puede dar un panorama más claro de lo que se va a representar, ya que el resultado debe tener compatibilidad con esta parte de la obra. Aún cuando puede contar de antemano con lo que conoce del grupo, el concepto y temática en que se desenvuelven, además la imagen y personalidad que proyectan, es importante hacer hincapié en la necesidad de escuchar la música, puede contribuir de manera considerable a lograr resultados óptimos, así como tener a disposición tanto la letra, como el “tracklist” (listado con el nombre de las piezas), incluso el orden.

Escuchar detenidamente la obra en múltiples ocasiones permite al ilustrador familiarizarse con ella. Mientras escucha la música, el ilustrador puede generar imágenes en su mente, quizá a manera de videoclip. Recopilar aquella información visual que produce cada tema en particular y el CD en su totalidad puede ser parte de la lluvia de ideas para definir la imagen de la portada. Esta visualización de la música presenta cambios conforme se va asimilando la obra, entonces resulta importante familiarizarse con ella para que el resultado sea más general. La percepción de la música cambia también al involucrarse con la composición literal, que cuando empieza a ser comprendida manifiesta cambios en la forma de percibir la obra.

Un registro puede ser de ayuda para tener en cuenta las distintas concepciones percibidas en el proceso de asimilación de la obra, y así poder tener un panorama más completo de la misma, es importante saber que es lo primero que se percibe, y que se percibe mientras se conoce la obra a fondo.

Para el proceso de transformación de una forma de expresión a otra debe tenerse cierta sensibilidad artística, esta reinterpretación de música a imagen requiere una capacidad de conceptualización propia del artista plástico.

En el caso de la persona que diseñará los elementos complementarios podría resultar interesante realizar su trabajo tomando en cuenta los puntos antes mencionados, pero puede prescindir del proceso de interpretación pues probablemente ya haya sido considerado por el ilustrador de la portada, además los elementos complementarios en la mayoría de los casos son derivados de la portada misma.

Diseño gráfico en CD's

La labor principal del artista visual y por ende del diseñador gráfico, consiste en la interpretación, conceptualización y desarrollo gráfico de ideas, conceptos, objetos, etc. Es importante interpretar de acuerdo al lenguaje propio de las cosas, tomando en cuenta lo que significan y representan, es decir; entender las cosas desde dentro de sí mismas. El diseñador no debe mostrarse ajeno al trabajo que realiza, es por ello que la labor de diseñar resulta difícil, requiere de una sensibilidad que permita involucrarse aún con las cosas que nos pueden ser ajenas, para de esta forma lograr comprenderlas en su esencia, ya que el público a quién esta dirigido puede identificar el trabajo que ha sido realizado por alguien que desconoce el contexto en que se encuentra la obra. Así mismo, para el diseñador gráfico la acción de conceptualizar resulta distinta a la del artista plástico quien desarrolla una obra propia, ya que el diseñador debe tomar en cuenta un contexto específico y un fin determinado con base en lo cual se desarrollará su trabajo.

Otra diferencia perceptible entre diseñador y artista plástico, es que este último tiene la posibilidad de trabajar sus ideas y conceptos sin someterse a fines utilitarios, a diferencia del diseñador, quien mientras trabaje para un cliente debe contemplar las necesidades del mismo y sus objetivos, así como las características propias del objeto a diseñar; debiendo tomar en cuenta un cúmulo de parámetros que no necesariamente representan un obstáculo para su creatividad, sino que en ocasiones exigen más de ella para lograr compensar dichas limitaciones obteniendo aún así un resultado óptimo.

Generalmente se recurre a artistas plásticos e ilustradores para la elaboración de portadas, pero en busca de una intención tanto artística como publicitaria, el diseñador juega un papel muy importante y principalmente el artista visual, ya que este debe ser capaz de conceptualizar una imagen que represente el contenido de la creación musical, tanto en la música como en la letra si es requerido, además de tener presentes aspectos propios de la publicidad y mercadotecnia.

La función publicitaria de la portada

Dado que la ilustración para portadas de discos es un complemento que sirve de presentación, los aspectos publicitarios juegan un papel muy importante para que la obra llegue a manos del mercado objetivo para lo cual los diseñadores e ilustradores tienen un aporte sustancial.

En los géneros musicales de nuestro tema, la publicidad no es un medio indispensable para la venta de un disco, se cuenta quizá con carteles, revistas o flyers (volante), pero en muchos casos la portada recibe el mayor peso de la responsabilidad publicitaria en su aspecto visual.

Por ello además de cumplir con la expresión visual de la obra, debe mantener un estilo coherente con la discografía previa, la ideología y carácter tanto de la agrupación como del subgénero con que se identifica; entonces además del carácter artístico-expresivo de la obra, el autor debe tener en cuenta la necesidad de los elementos publicitarios; que lleguen al público previamente adquirido y capten un mayor número de posibles compradores, todo esto sin pretender un carácter comercial.

Si hacemos un paralelo de la portada con el cartel, el cual es definido por **Juan Acha** como una combinación de imágenes y texto que emite un mensaje de lectura sumaria y rápida, ya sea comercial o cultural; podemos encontrar su semejanza con la portada de CD's, en el sentido de una comunicación donde el texto es importante, pero su mayor impacto reside en las imágenes, "*Un buen cartel es para ver, más que para leer*" *44, de esta forma, la función de un cartel es la comunicación a través de la imagen en su mayor porcentaje, dejando al texto aspectos muy específicos. De igual forma, en las portadas una enorme cantidad de información corre a cabo de la imagen; un CD usualmente no contiene información textual sobre el tipo de música o género al que pertenece, eso se advierte generalmente por el estilo y los elementos de la imagen global del CD.

Es necesario señalar que aún cuando puede ser un ilustrador o pintor quien realice la portada, puede recurrirse a un diseñador gráfico para la distribución de los elementos que también se encuentran en ella, tales como logotipo y nombre del álbum.

Un diseñador que posea tanto la capacidad de trabajar con condiciones específicas determinadas por el cliente y el usuario, como la capacidad técnica y conceptual de producir una obra plástica, y sea capaz de crear, conceptualizar y ejecutar plásticamente sus ideas; sería una herramienta muy eficaz considerando el contexto mercadológico. Aún cuando es válido desarrollar el concepto y pedir a un ilustrador que lo realice, un diseñador capaz de realizar estas dos actividades obtendría un resultado más enfocado, con la intención y características que él determine como las idóneas para un fin determinado.

Durante su formación, el diseñador (en este caso el artista visual), desarrolla una capacidad crítica en cuanto a la estética de la imagen, puede ser capaz de ver en forma objetiva y analítica las obras de arte, esto le da la capacidad para determinar la estética visual de su obra.

Es importante remarcar, que aún cuando en este caso se propone al diseñador como artista, debe guardarse el distanciamiento suficiente con el artista plástico, quien por su obra merece un reconocimiento particular, su obra no responde a un objetivo utilitario, crea sin las limitaciones que implica la reproducción a gran escala y desarrolla sus propias ideas, a diferencia del diseñador quien en el mencionado caso toma el concepto creado por el músico y lo interpreta para transformarlo en imagen.

Durante los últimos años se ha estado incrementando la intención artística en los trabajos de diseñadores gráficos y personas ligadas a la publicidad, al grado que ahora estos creadores pueden dar origen a trabajos que operan bajo un fin publicitario, con una estética que responde en cierta forma a valores artísticos. Una portada que opere bajo estas dos características (aspecto artístico y utilitario) será susceptible de tener una mayor penetración.

*44 **Expresión y Apreciación Artísticas**. Juan Acha, México 1994; ed. Trillas 2da edición. p. 32 y 33.

*45 como explica **Juan Acha**: *-El diseño (y ahora en el caso de los CD's como producto de las artes aplicadas), hecha mano de las artes, sin perder su función utilitaria.*

El diseño de interior de portada, así como el diseño de los elementos complementarios de un CD desempeñan también un papel muy relevante, aún cuando es la portada la que se encontrara de frente al consumidor y la que se encargara de persuadirlo, los demás elementos también son representativos del CD. Una vez determinado el contexto gráfico que se utilizará como portada, es importante que cada elemento contenido en el CD se integre a el, consiguiendo así unidad en la totalidad del objeto.

La portada del CD cubre un alto porcentaje en la presentación del disco, pero debemos recordar que el CD como objeto consta de varias partes, entre las que se encuentra el empaque. Así pues considerando que estos son elementos cuya presencia es evidente, suponemos que merecen también un cuidado especial en su tratamiento, aunque puedan considerarse de importancia menor.

La letra de las canciones es otro elemento componente de un disco, tiene una repercusión muy significativa en nuestra percepción de la música, ya que estimula nuestros sentimientos en una forma más inteligible, por el contrario de la música y los elementos visuales que lo hacen de una forma básicamente instintiva.

Así como la letra y la portada influyen en la percepción de la obra musical, de igual forma los elementos complementarios del CD participan en la percepción del aspecto visual. Bajo esta óptica podemos confirmar la importancia de cada parte que conforma un CD, en el cual si bien la música es el elemento primordial e indispensable, su percepción puede verse modificada por los demás elementos que componen la obra completa.

Una obra musical de calidad no merece menos que un trabajo visual de calidad similar; la imagen refleja con su lenguaje propio el compromiso de cada músico con su obra, es difícil pensar que alguien que ha puesto empeño en su trabajo como músico, permita que este esfuerzo se vea afectado por no satisfacer plenamente en su parte visual. Así mismo el autor de la portada debe exigir que los demás elementos visuales (elementos complementarios), tengan un aporte al CD como objeto, que se mantengan uniformes y al nivel de su trabajo.

Aquí juega un papel muy importante el diseñador gráfico, que puede ser o no el autor de la portada. Su desempeño en el tratamiento de los demás elementos visuales que intervienen en un CD será de gran importancia, por que como ya antes mencionamos, estos elementos participan de forma activa en el CD, ya que en muchas ocasiones constituyen el único vínculo entre el músico y su espectador fuera del contexto estrictamente musical. Las fotografías por ejemplo, son un excelente elemento para establecer este acercamiento. Recientemente se ha proliferado el uso de fotografías en contextos que van de acuerdo con el contenido simbólico y la temática que se desarrollan en el disco, este es también un aspecto muy importante para lograr la integración de los elementos en un solo contexto que refuerce cada línea de expresión.

Algunos aspectos a considerar en el diseño de interior de portada son los siguientes:

Tipografía: este es uno de los componentes fundamentales para lograr uniformidad en el CD. La tipografía deberá ser legible, ajustarse a las condiciones del formato y de la cantidad de información contenida, así como interactuar con el fondo, etc. Por otra parte y lo más importante, deberá evocar a aquello que el artista quiere transmitir, remitirnos a un tiempo, un espacio, una actitud, un contexto, apoyándose en las formas, colores, texturas etc. Es muy importante tener en cuenta que debe haber cierto contraste entre la tipografía y el fondo para mantener la legibilidad, además es bueno considerar que si el fondo es complejo, el tamaño de la tipografía no debe ser muy bajo, así como tampoco su grosor. La tipografía puede también transmitir vitalidad, movimiento, rapidez, etc., y de esta forma establecer coherencia entre lo que dice la letra, el ritmo de la música y el diseño tipográfico.

Distribución de texto: este puede ser también un elemento expresivo con el que el diseñador puede experimentar. En algunos casos las restricciones pueden ser determinadas por el presupuesto destinado para la impresión, en cuyo caso podría requerirse un reducido número de páginas y por ende una distribución con la que se pueda utilizar mejor el espacio. La distribución de texto puede dar pie a experimentos creativos interesantes. Aún cuando es un elemento poco explorado, puede ser un punto a considerar en el diseño de interior de portada.

Imágenes de apoyo: llamamos imágenes de apoyo a aquellas ilustraciones o fotografías que se encuentran en el interior de la portada, reforzándola o destacando otro elemento importante del disco. Se consideran en este rubro; fotos del grupo, ilustraciones, fondos, iconografía (iconos o elementos gráficos acordes al contexto en que se desarrolla el concepto.)

Fotografías) como ya antes mencionamos, las fotografías constituyen uno de los elementos más importantes para establecer un vínculo entre el músico y su público, permitiendo de esta forma conocer al artista; además de las mencionadas anteriormente como el caso de fotografías de contexto donde aparecen representando el papel que desempeñan como músicos según sea su concepto e imagen. Por otra parte, pueden también integrarse fotos que refuercen la expresión del disco o de una pieza en particular, fotografías de objetos, escenarios y escenas afines a su temática, así como en algunos casos fotografías de sucesos reales tomadas de la prensa, documentales, etc.

Ilustraciones) cumplen con un objetivo muy similar al de las fotografías, en muchos casos constituyen una buena alternativa para presentar situaciones que pudieran demandar un excesivo costo por medio de la fotografía, además por si sola la ilustración es una fuerte forma de expresión muy utilizada por su carácter infinitamente libre, en muchos casos para representar monstruos, escenas épicas etc.

Backgrounds) suelen utilizarse con el fin de integrar el soporte y hacerlo un elemento decorativo; para ello generalmente se utilizan texturas, muchas de ellas derivadas de la portada. Este elemento brinda mucho realce y puede ser partícipe también del contexto global.

Iconografía) la utilización de símbolos e iconos suele hacerse con el fin de expresar a través de ellos conceptos universales, o simplemente ambientar el contenido. Como podrían ser; armas, cruces, cráneos, huesos, relámpagos, etc., imágenes de las cuales algunas tienen un significado especial muy característico, por ello les consideramos en un rubro aparte de las ilustraciones, ya que la representación de muchos de estos iconos es muy específica, y se utilizan en ocasiones con un fin explícito. También pueden utilizarse símbolos o pequeñas imágenes que contribuyan reforzando el concepto, tales como; hachas, espadas, banderas, tribales, dragones, incluso instrumentos musicales.

Formato: con formato nos referimos al soporte que contiene tanto la portada como la letra de las composiciones, además de imágenes, fotos etc. Este se utiliza según las necesidades que demande el contexto así como los elementos que serán utilizados, también depende de la intención que se quiera lograr. Hemos definido tres formatos básicos empleados en los CD's.

Formato de páginas) nos da la posibilidad de utilizar ordenadamente una considerable cantidad de ilustraciones, fotografías y texto, es cómodo para el lector, fácil de imprimir, y muestra una mayor resistencia al uso. También permite un mayor orden para ubicar lyrics. En general presenta una distribución más ordenada.

Formato alargado) es útil cuando tenemos fotos que nos demanden gran espacio, mas en un sentido que en otro (ya sea horizontal o vertical). Muestra ciertos problemas para el usuario por su formato poco ergonómico y por sus múltiples dobleces, lo cual a su vez reduce su resistencia.

Formato rectangular) este formato como el anterior, presenta dificultades para su lectura así como para su doblado, además de menor resistencia, pero nos permite colocar grandes ilustraciones a manera de póster. Estos dos últimos formatos también presentan dificultades para la distribución de las letras, así como para la utilización ordenada de una mayor cantidad de ilustraciones, debido a que en proporción al formato estas pueden quedar no muy visibles, además generalmente las ilustraciones están en función de la distribución de texto.

Es importante mencionar también, que hasta ahora el formato de los CD's ha permanecido sin cambios perceptibles, a excepción de la utilización de la charola en su parte interior, además ahora se distribuyen envueltos en celofán a diferencia de las cajas alargadas de hace algunos años. Consideramos que el formato actual puede estar sujeto a cambios y el diseñador esta forzado a adaptarse a la evolución, en esta tesis contemplamos los elementos actuales que componen un Compact Disc, pero suponemos que pronto deberán añadirse aspectos como presentaciones multimedia e interactivas, o formatos que demanden un menor espacio. Actualmente se ha comenzado a utilizar un formato similar al del DVD para álbumes especiales o CD's de edición limitada, con videos o bonus tracks, pero que en esencia cumplen con la misma función.

b) elementos complementarios

Podemos también llamarlos “componentes del CD”; son los elementos que integran el disco compacto en su totalidad y también son objeto de diseño. En estos elementos encontramos:

contraportada, páginas interiores, charola (interna y externa), lomos, superficie del CD, caja o contenedor.

Contraportada) este elemento puede ser independiente, o ser una continuación de la portada, es bueno que sea objeto de diseño pues será visible cada vez que se abra la caja para acceder al compacto; por ello a pesar de que puede estar en función de otros elementos como la portada o el formato, debe también al igual que la portada, responder a una estética de encuadre en torno a su propio espacio.

Páginas interiores) Su función principal es contener los lyrics, agradecimientos, créditos etc., ya sea en formato de páginas o como los mencionados en el punto anterior. Es un elemento importante, pues se espera que el espectador le dedique su atención por tiempo prolongado.

Charola externa) es un elemento importante pues junto con la portada tendrá la tarea de hablar por la música mientras el disco este cerrado o empacado. Debido a esto es muy frecuente colocar el “tracklist” en este lugar, lo que permite tener acceso a esta información sin necesidad de abrir la caja, con lo cual podemos tener una idea sobre la temática del grupo y de las composiciones. Cabe señalar que en esta parte deben tomarse en cuenta aspectos legales que deberán ser impresos con una serie de datos, así como el código de barras, etc.

Charola interna) es un elemento opcional últimamente muy utilizado, este elemento es visible mientras el compacto esta siendo reproducido, puede ser un buen objeto de diseño siempre y cuando se tenga en cuenta que los dientes sujetadores del CD no interfieran con la imagen, así como las esquinas que dibujan el contorno del disco.

Lomos) este es un elemento muy reducido que generalmente se repite en ambos lados de la caja, su importancia radica en que estos son la presentación del CD cuando esta en una torre o apilado junto a otros compactos, es bueno que esta parte posea características para su fácil identificación. También debe tenerse en cuenta algún tipo de formalidad legal como el nombre de la disquera etc. Este elemento constituye una ventaja de identificación frente al antiguo acetato, que aún cuando en ocasiones contaba con un lomo, era de dimensiones diminutas. En este aspecto el CD tiene una notable semejanza con las publicaciones impresas.

Superficie del CD) este elemento es un objeto de diseño que prácticamente no podrá ser visto mientras el CD se reproduce, pero por ser el elemento más cercano al objeto mismo de la música cobra mucha importancia, actualmente se imprime serigrafía en selección de color sobre su superficie, que lo ha constituido como un poderoso elemento visual. Un aspecto a tomar en cuenta es el orificio central que posee; el trabajo de diseño debe evitar que este orificio consuma una parte importante de la imagen. También en la superficie del CD debe incluirse una leyenda legal, generalmente alrededor de su circunferencia.

También es de considerar que la franja interna del disco que no tiene emulsión puede quedar translúcida, para evitarlo es conveniente planear una plasta de soporte para lograr uniformidad en los tonos de la impresión.

Puede darse el caso de romper con el formato circular de un CD (CD shape), esto podría ser altamente interesante, si es que el presupuesto y tiempo total de reproducción lo permite (el tiempo de almacenamiento se reduce según la forma del contorno), ya que la información llegará hasta donde pueda trazarse un círculo completo

La portada, así como los demás elementos visuales, surgen en su mayoría para ser aplicados como complemento de una determinada obra musical; a pesar de estar subordinados tienen un fuerte impacto en la forma en que percibimos la música. Como seres humanos recibimos la información del exterior a través de cinco sentidos, los cuales están conectados entre sí e interfieren en la percepción de los otros, de tal modo que al momento de llegar información al cerebro, ésta ha sido ya modificada. En la actualidad los seres humanos vivimos en una sociedad que gira en torno al sentido de la vista, hoy por hoy es el sentido que tiene una mayor influencia en la percepción de nuestro entorno. Si tomamos en cuenta que el mayor porcentaje de la información que recibimos a través de nuestros sentidos es por medio de la vista, podemos considerar que no es lejano a la verdad, asegurar el hecho de que la parte visual influye de manera significativa en nuestra forma de percibir la música, de aquí la importancia de una portada atractiva y estética, con lo cual puede cubrir su objetivo mercadológico,

Si una imagen es capaz de hablar sin palabras, de la misma forma la letra y la música son capaces de producir imágenes en nuestras mentes. La parte visual de un CD se encarga entre otras cosas, de darnos elementos para que esas imágenes se asemejen a lo que el músico quiere transmitir con su obra.

La labor del diseñador en los elementos secundarios, de igual forma interviene en la percepción tanto de la música, como de la portada y del grupo en sí. Estos tres elementos; música, portada y elementos secundarios, (citados aquí por orden de importancia), se complementan y modifican su percepción entre sí.

Diseño vs piratería

Uno de los problemas que han azotado con mayor fuerza a la industria musical es la piratería. La portada así como el resto del disco compacto puede constituir una importante herramienta contra esta práctica, que no solo se presenta en las grandes “empresas” de piratería, sino que con la proliferación del CD-Writer ahora la posibilidad de copiar un CD está al alcance de cualquiera.

Dar una importancia mayor a los elementos visuales, podría ayudar a que el público consumidor considere el disco compacto en su totalidad, como una sola pieza en donde cada elemento es importante. Debemos comprender que la música es el elemento principal pero no el único, la piratería se enfrentaría con una tarea sumamente compleja si intentara reproducir las partes que conforman el CD; ya que de esta forma probablemente sería incosteable. Seguramente los productores tendrían que invertir más en estos aspectos que complementan la obra musical, pero debe tenerse en cuenta que seguramente la inversión hecha para que profesionales del diseño y arte plástico den imagen y diseño a la música, además de la mejor y más compleja impresión de los elementos complementarios de un CD, se vería reducida con una posible reducción de esta práctica ilegal. La calidad o sutilezas de un buen diseño son aún difíciles de igualar por parte de la piratería, ya que con esto se elevarían sus costos, y esa no es precisamente una característica de este tipo de “industria”.

En un mundo donde los espacios se han reducido y las distancias se han acortado, resulta fácil acceder a la obra de un músico sin adquirirla. En Internet existe cierta especie de organizaciones en donde los miembros aportan piezas musicales desde su computador en

formato MP3; de esta forma pueden crearse mega archivos accesibles a la gente, los cuales abarcan prácticamente todos los géneros y países.

En Japón principalmente se ha comenzado a vender la música sin portada o un objeto en sí, sino que se descarga la información en un aparato donde se almacena y reproduce. Se ha llegado a pensar que puede ser ésta una forma para la venta de la música en el futuro, sin embargo se despojaría a la obra de un carácter altamente importante, que contribuye con la obra musical. Esta práctica parece poco viable pues la música no solo implica el sonido, sino que el soporte mismo donde esta contenida es un objeto directamente involucrado en el contexto musical.

Es por todo esto que sale a relucir la importancia que juega el papel de los artistas que intervienen en la imagen de un disco y consideramos relevante que estos cobren importancia en el terreno de la música.

Logotipos; elemento visual de identificación

El logotipo es una herramienta de identificación principalmente para empresas, tiene el objetivo de representar su esencia, orientación, giro, cualidades, etc., además de constituir la imagen de la misma. Las agrupaciones musicales también han utilizado logotipos que los distinguen, que hablan de ellos, de su música y género. El logotipo carga en cierta forma con la imagen del grupo, junto con el nombre mismo de la agrupación, que generalmente es escogido por los integrantes. Es labor del diseñador integrar el nombre, con la imagen que los músicos pretenden dar de si mismos, para esto debe tener muy en cuenta la filosofía, el contexto en que se desenvuelven, la mística que manejan, el género al que pertenecen, entre otras cosas a considerar.

En la música, el logotipo es en muchas ocasiones un elemento con enorme poder de identificación, principalmente para distinguir el género musical al que pertenece una agrupación, ya que hay ciertos elementos recurrentes en los distintos géneros, los cuales responden a diferentes estilos característicos.

En un principio el nombre del artista se consideraba más como parte de la información del LP, en muchas ocasiones se aplicaban tipografías genéricas existentes que se adecuaban al contexto del álbum. En el rock comenzaron a surgir los logotipos con mayor fuerza que en otros géneros, ya que en el rock el logotipo es en muchas ocasiones el elemento representativo de la banda, llega a ser el elemento más reconocido y puede convertirse incluso en icono, ya que por sus características no necesariamente deben leerse para ser reconocidos.

El logotipo es ahora un elemento prácticamente indispensable y es uno de los principales elementos a tomarse en cuenta; incluso puede considerarse de mayor importancia y representatividad que una portada, deben ser objeto de una elaboración cuidadosa pues tal vez sea este, el elemento visual más importante dentro de los géneros del Heavy Metal.

A diferencia de las portadas, que deben representar el álbum, el logotipo debe representar al grupo en si, debe ser más general y estar planeado para trascender a través de distintos conceptos manejados en otros álbumes, ya que el logotipo suele mantenerse constante en la trayectoria de un grupo. En algunos casos el logotipo no se mantiene, sino que es un elemento que evoluciona con el paso del tiempo.

Dentro de los logotipos existentes podemos detectar principalmente en los grupos de Black y Death Metal una dificultad para su lectura, ya que en el intento de enfatizar las formas que mas remitan a su género, la tipografía queda sepultada en una serie de trazos. Se podría considerar como aceptable la ilegibilidad si logra el objetivo de identificar a través de la forma. Podría ser un reto para el diseñador integrar ambos elementos con un máximo de legibilidad.

Para la elaboración de un logotipo, debe también considerarse a través de que medios será impreso, para prever las circunstancias de su reproducción. Generalmente una de estas agrupaciones imprimirá su logotipo en playeras, promos, flyers (una especie de volante), revistas, en el CD, etc.

Principales autores de portadas

Muchos de los autores de portadas trabajan para diferentes agrupaciones, su trabajo se reconoce en el medio musical, incluso fuera de el.

Derek Riggs, autor de la mayoría de portadas de *Iron Maiden*, así como recientemente de *Stratovarious* y *Gamma Ray*.

Andreas Marshall; tiene una gran cantidad de trabajos con distintas agrupaciones como: *Blind Guardian*, *Nocturnal Rites*, *Testament*, *Immolation*, *Kreator*, entre otros.

Derek Gores, autor de las portadas de *Kamelot*, **Isabel de Amorin** para *Angra*, **Adrian Maleska** para *Edguy*, **Greg Capullo** *Iced Earth*.

Frank Frazzeta, **Luis Royo**, **Ken Kelly**; quienes son reconocidos pintores y dibujantes que desarrollan su trabajo en otros ámbitos básicamente en el género Fantasy Art, han incurrido en la música a través de sus portadas para, *Molly Hatchet*, *At Vance*, *Manowar* entre otros.

Mensajes subliminales en el heavy metal

El tema que trata sobre los mensajes subliminales o satánicos supuestamente incluidos tanto en medios publicitarios, como en portadas de discos, en la letra e incluso dentro de la música, etc., ha sido analizado por diversos autores, como el caso de *Wilson Bryan Key**46. No es parte de nuestra tesis investigar la veracidad de estas declaraciones, pero si podemos señalar que independientemente de ser verídico o no, en la actualidad y principalmente dentro de estos géneros una practica como esta resultaría poco útil, ¿que objeto tiene el esfuerzo por tratar de ocultar algo que puede ser expresado en forma explícita?. Dentro de los géneros que abarcan la mayor parte de la música heavy metal, la censura prácticamente no existe, los canales de distribución generalmente son subterráneos y no están dirigidos a un público masivo. Podemos pensar que los elementos o símbolos que se encuentran en las imágenes, fueron puestos con un fin expresivo como en el arte plástico, donde en una obra pueden incluirse gran cantidad de significados que no precisamente pueden ser explícitos, sino que simplemente debían estar ahí. Es importante liberar a la música de estos géneros, de los prejuicios que a final de cuentas perjudican al artista en su lenguaje expresivo.

*46 *Seducción Subliminal*. Wilson Bryan Key; ed. Diana

El color tiene una cierta subjetividad que lo ha hecho guardar relación con el lenguaje musical, hemos asociado ciertos colores o combinaciones de color con géneros musicales, que han quedado tipificados en nuestra percepción. Independientemente de esta asociación preconcebida con el color, la portada de un disco responde a una particularidad que logra identificar la música a través de elementos como la forma, técnica, estilo, etc. Estos elementos pueden encargarse de ubicar la portada dentro del género al que pertenece pudiendo así llegar al público objetivo, de esta forma liberando al color de esa tarea para poder así representar por medio de él, aspectos singulares del álbum. El color dominante de una portada tiene un efecto significativo en el espectador, que se ve de alguna forma inducido por este elemento con implicaciones de psicología y teoría del color, en función también del contexto y los demás elementos en la composición.

El color aún con su enorme poder visual, psicológico y semántico, esta sujeto de forma inminente al contexto, a elementos como la forma, textura, contraste, etc., para lograr una asociación efectiva con el concepto; sin este conjunto de elementos el color pierde su fuerza y se convierte en solo un elemento mas en la composición. En un contexto adecuado el color potencia su capacidad expresiva y adquiere una capacidad de asociación que permite a la obra tener un vínculo con recuerdos preconcebidos, y por ende una identificación personal.

El material adicional

El material adicional a la música, se vuelve cada vez más importante; como es sabido el videoclip es ahora una parte de gran aporte a la expresión musical, su desarrollo y producción requieren de una considerable cantidad de recursos, aún así el video incorporado a la música es una herramienta cada vez con mayor importancia.

También esta proliferando la distribución de cajas de edición limitada con compilaciones o material musical adicional (bonus tracks), incluso videoclips en formato digital, y material visual en forma de libro, con fotografías, entrevistas, datos relevantes sobre la producción, etc. Esto es también objeto de diseño, y ya que los precios de estas cajas son elevados, se requiere estimular al comprador a adquirirlo.

La música ha evolucionado en mayor medida en el sentido simbólico de su presentación, a diferencia del cartel de cine, donde generalmente se muestra los rostros de los protagonistas y algunas escenas importantes en la trama. Es comprensible esta solución para la cinematografía, ya que a diferencia de la música si cuenta con el aspecto visual en la estructura de su lenguaje, sin embargo también es de destacar el nivel abstracto de algunos carteles de películas.

En el arte existen múltiples formas de expresar las ideas, en el caso de las portadas de CD's, se da la expresión de una idea a través de dos formas de arte distintas, donde cada una debe conservar su identidad e integridad.

*47 *El Lenguaje del Color, El color de los sonidos*. Juan Carlos Sanz, ed. Hermann Blume, p. 87-100

*48 *Biblioteca del color, El libro azul*. Dale Russell, ediciones G. Gilli S.A. de C.V. Méx. p. 16-17

*49 *La armonía del color, Nuevas tendencias*. Bride M. Whelan, Somohano ediciones, 1994

La evolución del cómic ha tenido un vuelco impresionante en los últimos años, en parte debido a la disección de sus elementos, para que especialistas en dibujo, argumento, entintado, color, tipografía, guión, diseño, etc., los realicen; esto constituye también una similitud con la creación cinematográfica. Por otra parte la tecnología ha entrado más de lleno a esta forma de expresión, lo que ha dado pie a nuevos estilos, además de dar al color una participación e importancia en el cómic, como quizá jamás haya tenido. Suponemos que la salida de seis miembros de Marvel comics en 1992 para fundar Image comics, tiene una participación clave en éste aspecto, ya que con la libertad de operar sus propios títulos, decidieron experimentar con la tecnología, que a la postre resultara de suma importancia para el cómic y su evolución. La tecnología también ha permitido que los trazos originales puedan conservarse, lo que implica que estos se conviertan en producto de interés para coleccionistas.

El cómic tiene muchas características propias que difieren de la cinematografía, sin embargo es ésta última, la disciplina artística que quizá tenga una mayor semejanza con el cómic. Suponemos seguirán retomándose principios de esta forma de expresión, pero probablemente la relación no sea unilateral, hemos visto también en los últimos años una alimentación de la cinematografía, con base en el lenguaje del cómic; películas como The Matrix, tienen una narrativa similar a la utilizada en el cómic, variedad de tomas parecen tomadas de secuencias de páginas, y los aclamados efectos de paneo a través de una imagen suspendida, parecieran mostrar un panel fijo, en movimiento a través de diferentes ángulos.

La importancia del gore probablemente radique en que éste género de alguna forma puede haber expandido el panorama de las artes, llevando su temática hasta lo que aún hoy en día parece extremo. Aún en el caso, que el gore carezca de algunos elementos, su intención tan explícita pudo generar que otras manifestaciones luzcan más aceptables, tal como ha sucedido en la cinematografía, donde los directores fuera del género gore, paulatinamente han decidido reducir el uso, en escenas violentas, de las tan utilizadas siluetas, juegos de sombras y cortes de cámara, a través de los cuales solo insinuaba o daban a entender una escena. Probablemente este fenómeno pueda presentarse también en la plástica, pues cuando una expresión jala hacia un extremo, las zonas que solían ser cuestionables, van quedando dentro de una aceptabilidad, en comparación con lo que entonces ocupa la posición de "cuestionable". El gore también rompe esquemas en cuanto al uso de ciertos elementos y el desarrollo de determinados temas, principalmente despojando a la figura humana del status casi divino que le es atribuido, tomando el cuerpo humano como el de cualquier otro ser vivo, y utilizando su representación sin reservas.

La relación música-imagen, en el caso de los CD's se plantea cada vez más estrecha, es bajo un amplio panorama, una relación simbiótica, donde la música ha desarrollado un servicio para la imagen, por ejemplo en el cine. En esta relación de la música con la cinematografía, la banda sonora ha cobrado un papel muy importante como objeto independiente. En otro sentido, la imagen apoya a la música en la presentación de videoclips, que son hoy en día, el medio más efectivo para su promoción. De igual forma la literatura es otro aspecto ahora íntimamente ligado a la música, que por supuesto tiene un profundo impacto en la percepción de la pieza; por otra parte, tiene una dependencia del sonido, ya que resulta en ocasiones complicado pronunciar la letra, sin recurrir a la melodía.

Estas 3 formas de expresión visual se desarrollaron durante el siglo pasado y se encuentran en un punto donde probablemente su evolución continuará, a la espera de ver en que forma son influidas y apoyadas por la tecnología, la cual que parece tendrá la más evidente evolución en el presente siglo. Así mismo las formas de expresión visual del cambio de milenio seguramente se verán influenciadas e intervenidas por la tecnología, adaptándose al paso que plantea la evolución y muchas de ellas procurando desarrollarse cerca del quehacer cotidiano del hombre. La evolución acelerada de los últimos años, nos hace suponer que pronto habrá una mayor explosión de manifestaciones de este tipo, acercando de forma más estrecha al hombre con las creaciones de principios artísticos.

Podemos vislumbrar, que el imponente paso de la tecnología llegará a innumerables actividades del quehacer humano, por ello consideramos que estas tendencias tendrán contacto con las nuevas tecnologías, lo cual les planteara una evolución y abrirá nuevas brechas para explorar sus cualidades expresivas. Sin embargo, también el azar, la especulación, el accidente, influyen en el rumbo y dirección de cada corriente, modificando las técnicas, ideas, las formas, etc. A pesar de lo incierto, hay ya algunos indicios que nos indican posibles proyecciones para estas formas de expresión, que de cara al tercer milenio se plantean nuevas posibilidades ante la evolución.

En el cómic se ha empezado a explorar un formato virtual; a través de un archivo digital el espectador puede apreciar el ejemplar de forma similar a la tradicional, este nuevo formato, por medio de animaciones va presentando los paneles y cambiando de página. Es posible que estos cómics virtuales presentados principalmente en la página web oficial de Marvel comics, sean los probables antecedentes de una nueva forma de comercialización de éste medio visual. Sin embargo, consideramos que aún no es muy cercano el hecho de olvidarnos del papel, que seguramente se mantendrá durante algún tiempo, hasta que posiblemente las nuevas generaciones, tan acostumbradas a los medios electrónicos, les sea quizá más fácil manipularlo por este nuevo medio.

A un plazo más corto, podemos vislumbrar que con la separación de cada aspecto del cómic, donde personas diferentes se encargan de los distintos elementos, se da una especialización que seguramente hará evolucionar estos aspectos de manera importante durante los próximos años.

En cuanto al gore podemos decir, que aún cuando el género conocido por este nombre pueda perecer, éste tipo de expresión seguirá manifestándose, ya sea con un nombre distinto, o cambiando ciertos elementos, que a final de cuentas tendrán una relación con ésta corriente visual. Es incluso posible que se generen nuevas propuestas, quizá más explícitas aún, o como ya sucedió en el cine gore, se disminuya el énfasis de lo explícito, siendo compensado con ideas y conceptos más profundos, buscando el extremo a través de otros elementos.

Por otra parte, los espacios artísticos están evolucionando también gracias a la tecnología; a través de Internet se puede tener acceso a la obra de infinidad de artistas, lo que va a plantear una situación compleja en el movimiento y comercialización del arte. Actualmente existe una enorme cantidad de galerías virtuales dedicadas a obra plástica de características funestas, macabras, oscuras, perturbadoras, etc., entonces; las tendencias como el gore pueden subsistir mientras exista un mercado interesado, con o sin el reconocimiento de los gremios en el arte.

Apegándonos a la idea del objeto, suponemos que la música se mantendrá condensada en un material, que será motivo de diseño y aplicación de imagen. Sin embargo, ante una posible desaparición del objeto para su comercialización, seguramente la importancia que el aspecto visual haya cobrado hasta ese entonces, servirá para que éste sea considerado de alguna forma para continuar cumpliendo su función, entonces los diseñadores gráficos, artistas e ilustradores se encargarán de dar imagen a la música, adaptándose a lo que planteé la evolución. Hay ya indicios de esta idea, (como hemos mencionado en la tesis), no obstante, aún si el objeto desapareciera, deberá tener algún aspecto de identificación, es ahí donde los creativos de la

imagen desarrollarán su función. Aún si la música se mantiene contenida en forma sólida, es posible que los formatos cambien, generalmente en busca de ocupar un menor espacio, lo cual también presenta ciertas adversidades que deberán ser resueltas por los diseñadores, o bien con la misión de ilustrar espacios digitales, que actualmente ya comienzan a utilizarse, pero muy probablemente se aplicarán no sólo en la tecnología multimedia, sino también en los aparatos de audio, donde la evolución de micro-pantallas permitirá posiblemente el uso de información visual digital incluida en el disco.

Nosotros suponemos que estos dos elementos artísticos, irán soldando cada vez con mayor fuerza, al grado que sea cual fuere la situación que planteé la evolución, probablemente se contemplará este elemento como parte sustancial de la obra musical.

***EXPRESION GRAFICO-LITERARIA EXPRESION EN MUSICA E IMAGEN
EXPRESION VISUAL DE CONTENIDOS EXPLICITOS***

*La expresión visual en el cambio de milenio
ésta buscando nuevas identidades,
ya sea combinándose con otras formas de expresión;
tales como la literatura ó la música,
ó bien estirando los horizontes de la autocensura
estableciendo quizá un nuevo extremo
en la expresión explícita.*

Europa y Norteamérica han disputado durante mucho tiempo la paternidad del cómic. No nos ocupa en esta tesis hacer una investigación a ese respecto, por lo tanto presentamos la historia del cómic norteamericano, por ser éste el objeto central de nuestro tema.

El primer cómic norteamericano considerado como tal, surge en un tabloide (*New York World*) el 5 de mayo de 1897, es la primer caricatura en un periódico (*comic book*) con tintes cómico-satíricos. Aparece en un solo panel, como parte de una caricatura editorial, sin globos de diálogo, movimiento e historia, generando en primer instancia una sátira a la realidad. “*The Yellow Kid*” creado por **Richard F. Outcault**, tuvo gran aceptación y proliferó en la industria periodística, la cual por cerca de 20 años apoyó este tipo de cartones. Las caricaturas de **Outcault** constituyeron un factor muy importante para la venta del *New York World*, y definieron el sensacionalismo utilizado por este tipo de periódicos como “prensa amarillista” (en relación a *The “Yellow” Kid*).

El primer intento de la publicación integra de un cómic fue un fracaso, “*The Funnies*” (1929), se publicaba los sábados y su precio era un centavo de dólar. Hay quienes atribuyen el fracaso a la gran depresión, de cualquier forma éste título murió el otoño siguiente en su número 36.

Famous Funnies (1933) fue el primer cómic en mantenerse por si solo, era una recopilación de lo mejor de los periódicos. En esta década se consolida el género de ciencia ficción, y comenzaba una libertad creativa gráfica y de los medios en general. Siendo un ejemplo palpable la transmisión radiofónica de **Orson Welles** “*War Of The Worlds*” de **H.G. Welles**, aterrorizando a miles de personas quienes consideraron un hecho el que los marcianos invadían la tierra.

En Estados Unidos se necesitaba urgentemente algo para sonreír, la depresión aún sacudía al país y otra guerra mundial era cada vez mas visible, esto ocasionó una explosión de cómics, cambiando radicalmente en febrero de 1935 con *New Fun Comics # 1*, que presentaba material inédito y donde el formato cambió a uno más compacto del tabloide original, revolucionando así la industria del cómic.

Con la eminente guerra mundial, la compañía “*National Comics*” publica *Action Comics #1*, con la intención de abordar temas diferentes. En junio de 1938 se publica la primer aparición oficial de *Superman* y su alter-ego *Clark Kent* quien recibió tal nombre aprovechando la popularidad del entonces famoso Clark Gable. *Superman* peleaba contra políticos corruptos, pandillas callejeras y conductores ebrios.

Un año después dentro de la revista *Detective Comics #27* que abarca el mismo género, presentan a *Batman*, quién rompía cuellos, arrojaba bandidos en tanques de ácido e incluso utilizaba armas para defenderse. *Batman* al contrario de *Superman* es planteado como un ser humano “normal”.

Superman es un ideal perfecto e inalcanzable, representa los sueños de la humanidad, mientras que *Batman*, de alguna forma se mantiene mas accesible a las capacidades humanas y se desarrolla en un entorno oscuro.

En la creación de *Batman*, la capa fue inspirada en el diseño del *Ornithopter* de Leonardo da Vinci.

En 1939 se crea *Timely Comics* conocida después como *Marvel*, en respuesta a la guerra, para hacer conscientes a los jóvenes norteamericanos del peligro del nazismo y el fascismo. Presentan a *Human Torch* y *Submariner* para pelear contra las fuerzas del mal en el mundo entero, tomando para estos personajes dos de los elementos principales de la naturaleza; agua y fuego. En esa época no existía siquiera el término “Superhéroe”, y se les llamaba simplemente personajes ú hombres misteriosos.

Submariner (Namor) fue nombrado así en tributo a la cultura romana, ya que al revés la palabra se lee “*Roman*”. *Namor* esta inspirado además en la estatua de Mercurio, por lo que lleva alas en los pies que le brindan velocidad y la capacidad de volar. *Namor* se adelantó a su época al luchar por los derechos ecológicos (el reino marino).

En la década de los 40’s, los héroes antes mencionados entran de lleno a la guerra. En 1941 se creó el máximo símbolo patriótico para Norteamérica; con el *Capitán América* se desató una competencia entre las compañías que lanzaban sus propias versiones del héroe, teniendo siempre un enemigo común; los nazis. Este patriotismo tuvo también un impacto negativo, ya que el racismo fue alentado y tolerado, por ejemplo; las campañas realizadas en los cómics de *Superman* donde promovían el maltrato a los japoneses radicados en Estados Unidos, además de insinuar que las mujeres no debían salir de la cocina.

El fenómeno *Superman* fue pionero además en la mercadotecnia, la gran demanda que tuvo se vio reflejada en la proliferación de una serie de objetos que iban desde encendedores hasta juguetes etc.

El primer Superhéroe femenino debuta en el título *All Stars Comics #8* en diciembre de 1941. *Wonder Woman* surge de una forma sumamente extraña. El Psicólogo **William Moulton** atacaba a los cómics argumentándolos como una mala influencia en los niños, *Moulton* decía: "Me parece que desde un punto de vista psicológico, la peor ofensa de los cómics es el tratamiento misógino. Un héroe masculino carece de las cualidades del amor maternal y dulzura esenciales para los niños como el aire que respiran, las mas altas cualidades de la mujer han sido despreciadas, el remedio obvio es crear un personaje femenino con la fuerza de Superman y la apariencia de una buena y hermosa mujer". El editor de All American Comics **Max Gaines**, le propuso crear un nuevo personaje. *Moulton* era un feminista, que creía que una mujer debía ser presidente algún día.

Wonder Woman era una amazona sin padre creada del barro, lucía ropa inspirada en la mitología grecorromana, con altos tintes nacionalistas; poseía un lazo especial, con el cual la persona que estaba atada se veía obligada a decir la verdad. Como dato adicional *William Moulton* es inventor del detector de mentiras.

***50 100 years of comics.** Revista *Comics* Starlog's Millennium 2000 Series; Starlog Group Inc. 475 Park Avenue South 8th floor, New York N.Y.

**anexo 2 Historia de la cinematografía gore*

Remontándonos a mediados de los años 40, en los Estados Unidos una vez que las grandes compañías cinematográficas habían formado lo que se conoce como el "Studio System", controlaban los aspectos relacionados con el cine; tales como: producción, distribución y exhibición, de esta forma las producciones independientes no tenían lugar en la industria. En 1949, la Corte Suprema declara que los estudios realizan prácticas monopólicas con este sistema, y les fuerza a renunciar al control de los cines.

Las compañías cambian su estrategia una vez que deben competir para colocar sus películas en las salas, centran su atención en las grandes producciones abandonando la llamada serie B, que es retomada por las producciones independientes. Con el reconocimiento de la libertad de expresión que la misma Corte Suprema ratifica en 1952, se dejan atrás fuertes censuras, lo cual impulsa los *nudies*, films cuyo atractivo era la muestra de piel femenina, comenzando con *The Immoral Mr. Teas* (1959), dirigido por **Russ Meyer**, que recauda la entonces sorprendente cifra del millón de dólares. Una vez que el género se satura, aparecen **David F. Friedman** y **Herschell Gordon Lewis** con una propuesta basada en la sangre, crean *Blood Feast* en 1963, dando origen al género gore. Tras el éxito repiten la formula en *2000 Maniacs* (1964) y *Color Me Blood Red* (1965).

El impulso es continuado por **Andy Milligan** *The Ghastly Ones* (1968), *Bloodthirsty Butchers* (1970), **Ted V. Mikels** *the Astro Zombies* (1967), *the Corpse Grinders* (1972), entre otros. Una vez que el gore comienza a saturarse, una nueva generación utiliza el gore con fines más expresivos, enfocados al terror, la parodia o la crítica. **George A. Romero** en su film de 1968 *The Night of the Living Death*, muestra el gore en forma más implícita, **John Waters** *Multiple Maniacs* (1970); *Cosa de Hembras* (1974), o **Tobe Hooper**, en *The Texas Chainsaw Massacre* (1974). Otros incluían el gore dentro de la ficción, **Russ Meyer** en *Supervixens* (1975).

Tanto *The night of the Living Death* como *The Texas Chainsaw Massacre* suponen un cambio radical en el cine gore. El éxito de estas cintas hace llegar al gore a otros géneros, el primer ejemplo sería la **Hammer Films**; en cuyos films vampíricos la sangre desempeñaba un papel terrorífico y erótico a la vez. Por otro lado, los directores gore encuentran en la atmósfera malsana, cruda, inquietante y asfixiante; elementos con los cuales el género no forzosamente tiene que ser tan explícito.

Andy Warhol inicia el "gore de autor" junto su colaborador **Paul Morrissey**, con *Sangre para Drácula* y *Carne para Frankenstein*, ambas en 1973. Unos directores surgían, como **Wes Craven** con *la Última Casa a la Izquierda* (1972); **Abel Ferrara** en *el Asesino del Taladro* (1979) o **David Cronenberg** con *Vinieron de Dentro de...* (1974); otros incluían la sangre de manera progresiva en sus trabajos, como el genial **Dario Argento** en *Suspiria* (1976). España el gore tenía presencia en algunos films de **Paul Naschy**, **Jesús Franco**, **Juan Piquer Simón** o **Jorge Grau**. En Estados Unidos el gore paulatinamente se insinuaba en las grandes producciones; *El Exorcista* (1973), *la Profecía* (1976). Pero es con el éxito de películas como *Halloween* (1978), *Zombie* (1978) o *Friday the 13th* (1980) cuando la asimilación es mucho mayor.

Muchas grandes producciones corren a cargo de creadores independientes, *Wes Craven*, con *Nightmare on Elm Street* (1984) impulsa una corriente mezclando la sangre, el terror y el humor negro, que a su vez marca las grandes producciones como *Fright Night* (1985). Películas de serie B habían ya realizado esa mezcla, donde destaca la compañía independiente de más éxito, la *Troma Films* con el éxito *Evil Dead* (1982) de *Sam Raimi*, que tiene merecidamente un lugar de honor dentro de la historia del género, apuntado el triunfo de la imaginación de las producciones independientes sobre los grandes presupuestos. Surgen entonces películas como *el Vengador Tóxico* (1983) *Lloyd Kauffman* y una amplia producción de *Troma Films*. En 1987 *Clive Barker* realiza *Hellraiser*, y *Frank Henenlotter* ¿*Donde te Escondes Hermano?* (1981).

A principios de los 80's, surgen el mundo y el gore italiano. El mundo nace como documental truculento, que muestra crímenes de guerra, autopsias etc., *Este Perro Mundo* (1961). En 1974 se filma en Argentina *The Slaughter* que más tarde se retitularía como *Snuff* (1974). cuando el distribuidor *Allan Shackleton* añadió a la grabación cuatro minutos durante los cuales se descuartizaba de manera sistemática a una mujer, en 1979 la poderosa *Holocausto Caníbal* de *Ruggero Deodato*. En Italia el género proliferó, recurriendo frecuentemente a los zombies: *Lucio Fulci*, *Lamberto Bava*, *Bruno Mattei* junto a *Dario Argento*.

Las dupla; *Larry Cohen* - *William Lustig* crean la saga *Maniac Cop* en 1988, por separado *It's Alive!* (1974) y *Maniac* (1981). *Brian Yuzna* - *Stuart Gordon* ofrecen títulos emblemáticos como *Re-Animator* (1985), *Bride of Re-Animator* (1990) y *Re-Sonator* (1986). Después la secuela de comedias *The Return of the Living Dead*; (1985 *Dan O'Bannon*, 1988 *Ken Wiederhorny* y 1993 *Brian Yuzna*), dan un giro radical a la temática de la serie. 1987 marca el debut del aclamado director *Peter Jackson* con *Bad Taste*, y en 1992 *Braindead*, mientras *Sam Raimi*, con *Evil Dead 2* (1987) y *Army of Darkness* (1992) confirma su lugar en el género.

El ultra gore alemán con *Andreas Schnaas* *Violent Shit* (1989) y *Christoph Schlingensief* *The German Chainsaw Massacre* (1990), fue una moda efímera, en el cine oriental *Tetsuo* (1989) de *Shinya Tsukamoto*, en España *Acción Mutante* (1992), junto a los últimos films de *Jesús Franco*, encontramos a *Antonio Blanco* y *Ricardo Llovo* en *La Matanza Caníbal de los Gárrulos Lisérgicos*.

*51 <http://www.cinefantastico.com/gore.htm>

*52 <http://www.terra.es/joven/articulo/html/jov3044.htm>

* anexo 3b: "Géneros relacionados con la cinematografía gore"

GORE: Género de escenas explícitas en lo que a la hemoglobina se refiere. Se atribuye a *David F. Friedman* y *Herschell Gordon Lewis*, con la cinta *Blood Feast*.

SPLATTER: Su escasa diferencia con el gore radica en que este género se centra más en la sangre que en las vísceras, anulando por completo las escenas cómicas tan asociadas al gore. *Maniac*, *William Lustig*

JAPO-GORE: Gore japonés, donde se suelen mezclar peleas brutales niponas, con la casquería más detallista. (*Historia de Ricki*)

MONDO: Películas de corte documental, que generalmente son falsos. Considerado por muchos como el cine más duro dentro del subgénero de terror. Dentro de estas cintas podemos ver escenas (reales) que abarcan rituales sexuales sangrientos en los más lejanos lugares, hasta ejecuciones, violencia con animales, accidentes, autopsias, etc. (*Mondo Cane*)

GIALLO: Creado por los italianos; subgénero de terror donde se mezcla lo que corresponde al cine negro americano, con sus asesinatos y psicópatas, con el gore o el splatter. Un director fetiche es *Dario Argento* (*Suspiria*)

SNUFF: ¿Mito o realidad?, género donde se graba o filma en directo la tortura y finalmente la muerte de una persona.

BODY COUNT: Categoría que se le atribuye a las cintas donde los asesinatos se suceden uno tras otro, (cuenta cuerpos), suelen ser de temática gore. (*Friday the 13th*)

TRASH: Género de muy bajo presupuesto pero a la vez eficaz e impactante, de ahí su gracia. No tiene ninguna línea definida, lo mismo puede ser un gore delirante o un explotación de lo más erótico. Destaca *John Waters* y las cintas producidas por la *Troma* (*pink flamingo*)

SERIE B: Películas comprendidas de los años 30 a los 50, generalmente de ciencia ficción y monstruos, de bajo presupuesto sin llegar a ser trash. Actualmente se realizan numerosas series B ó Z que se destinan solo a su explotación en video, suelen ser divertidas y amenas. (*La Serpiente Voladora*)

EXPLOITATION: Cintas que explotan la moda del momento, una excusa para mostrar desnudos, folletines o altercados políticos. *Troma* es importante en este tipo de cine. (Yo fui un joven delincuente de la tv)

BLAXPLOITATION: Explotación gratuita de mafiosos, bandas callejeras y prostitutas, con la única obligación de ser

actores negros/as. (blax-black). El erotismo y el sexo gratuito han de ser una pieza clave en este tipo de cine. **Ajita Wilson** y **Laura Gemser**. (*La Venus negra*)

FREAK: Criaturas humanas protagonistas, monstruosas, deformes. De los mas variados del subgénero de terror. (*Freak, la parada de los monstruos*)

PSICOTRONICO: Genero que abarca prácticamente todos los subgéneros del terror (gore, splatter...)

SPAGETTI WESTERN: Películas del oeste realizadas por italianos y rodadas generalmente en Almería. De calidad similar al trash, y de corte divertido. **Sergio Leone** solía ser el mas prolifero dentro de este genero.

PEPPLUM: Similar al spaghetti western, pero dejando de lado el oeste para centrarse en los romanos y su imperio, realizadas también por italianos a las cuales se le añadía, la mayoría de las veces; monstruos y criaturas mitológicas gigantes. (*El Coloso de Rodas*)

THRILLER: Subgénero mas centrado en el cine de suspenso que de terror, donde suele mezclarse la intriga, el cine negro americano y algunos asesinatos mas o menos sangrientos. (*Seven*)

CIBERPUNK: Denominación creada en los 80, que aborda el cine ultra-violento mezclado con las últimas tecnologías cibernéticas, robótica ordenadores y música hard. (*Tetsuo*)

*53 <http://www.geocities.com/Hollywood/Location/4693/leyenda/leyenda.htm>

*anexo 3 *Belleza, Estética y Arte*

La relación entre estos tres conceptos es compleja, en nuestro planteamiento comenzaremos por decir que la belleza es solo una forma de la estética y que la estética es un elemento indispensable en el arte. Lo bello implica ser estético, sin embargo la estética no responde recíprocamente a este concepto, lo estético puede abarcar diversas formas, aún opuestas a nuestra concepción de la belleza. De igual manera, el arte se ubica en alguna manifestación estética sea cual fuere la forma que esta tome: estética del horror, estética del desastre, estética del pesimismo, estética del caos, etc., sin embargo; algo que es estético no necesariamente corresponde a un contexto artístico. La relación entre belleza y arte no es condicional en ninguno de los dos sentidos; existe belleza fuera de las artes, y arte que no responde a las características de la belleza.

*54 *Estética del Pesimismo*. Arthur Schopenhauer, ediciones liberales ed. Labor S.A. Barcelona, colección Maldoror

Sección áurea

La naturaleza manifiesta un patrón semejante de creación, su orden estético responde a una forma creativa similar, que podemos comprender por medio de ciertas leyes; una de ellas el factor .618 o factor áureo, determinado luego del estudio de las proporciones que poseen los objetos creados por la naturaleza. El arte se apoya en esta manifestación estética de la naturaleza, para de esta forma encajar en la percepción de patrones y proporciones cultivada en nuestro cerebro diariamente al observar la creación natural, es un orden que de forma inconsciente hemos descifrado y asimilado, de tal forma que aquello que se somete a estas leyes, seguramente tendrá elementos armónicos que le harán lucir "correcto". Utilizar la forma creativa de la naturaleza, nos permite acceder a una estética establecida, que de forma instintiva nos permite encontrar el patrón armónico de la obra, etc.

*55 *Composición Aurea en las Artes Plásticas. El Número de Oro*. Pablo Tosto, primer premio nacional 1959-1961 Librería Hachette S.A. segunda edición.

Función de la belleza en el arte actual

La belleza es un concepto con el que se ha relacionado al arte desde mucho tiempo atrás; el arte ha cargado con el estigma de ser bello, cuando en realidad el arte ante todo es expresivo. Quizá debamos la noción de la supuesta estrecha relación del arte con la belleza, a que durante periodos de abundante creación artística, la obra se centro principalmente en plasmar y representar la belleza, tanto de la figura humana como de la naturaleza. Además, debemos recordar que el arte fue una herramienta de culto a las divinidades, lo que probablemente aumento el ímpetu por la creación de figuras cercanas a la perfección con grandes dotes de belleza. En distintos momentos de la historia, diversos artistas desplazaron la belleza como objeto central de su obra, abriendo puertas al arte hacia otros terrenos de expresión; el arte es una de las máximas manifestaciones del hombre, por lo tanto no deben estar resueltos sus límites expresivos.

El arte hace tiempo dejó de servir a los fines únicamente de la belleza, cada vez más, una obra vale por su contenido y valor expresivo; existen obras de paisajes, naturaleza muerta, etc., que aunque de gran técnica y

elevada belleza, no aportan actualmente mucho al desarrollo del arte, puesto que cada vez más se dan como resultado de una producción artesanal.

La estética; concepto universal

El término “estética”, ha sido objeto de múltiples definiciones; a través del tiempo diversos pensadores han dado su propia definición de estética, que en múltiples casos se contradicen con las de otros autores.

La estética, a grandes rasgos; esta relacionada con los elementos que componen cada una de las cosas y la relación entre ellos, elementos como: forma, proporción, color, encuadre, etc., además hablando del arte interviene la capacidad técnica, el contexto y el concepto. El cerebro humano tiene la capacidad de encontrar patrones y orden aún en el caos, lo que puede parecernos caótico en un principio, toma orden y sentido una vez que el cerebro ha encontrado los elementos armónicos en el aparente desorden. Esto es complejo ya que aplica a las creaciones de la naturaleza pero no necesariamente a las creaciones del hombre, es por eso que el arte sigue parámetros de orden y composición basados en leyes naturales, tales como el segmento áureo, regla de los tercios, círculo cromático, teoría del color, perspectiva, escorzo, contraste, tono, intensidad, matiz, etc., que no se aplican únicamente al intentar representar la naturaleza, sino que suelen estar presentes en obras de muy distinta índole, ya sea de forma evidente o no; incluso de forma inconsciente pueden ser aplicados estos elementos por un artista. Todo esto nos remite a pensar que la estética no necesariamente implica belleza y es más universal que esta.

Capacidad expresiva del arte

El arte debe ser capaz de tocar todo tipo de emociones, incluyendo aquellas que podemos denominar como desagradables, que no obstante forman parte también de la naturaleza humana y son susceptibles de ser tanto expresadas como estimuladas.

Muchos autores a través del arte; en la pintura, la fotografía, la escultura, etc., han representado escenas muy fuertes en cuanto a su contenido visual, no necesariamente enfocados a lo agradable. En el cine el género de Horror y suspenso se dan a la tarea de infundir miedo y ansiedad en el espectador, infinidad de obras transmiten melancolía, dolor, tristeza; teniendo en cuenta que la finalidad principal del arte no es plasmar la belleza sino la de expresar. Como seres humanos, también forman parte esencial de nosotros sensaciones como el miedo, la náusea, el horror, la agresión, el odio etc.

Muchos artistas han sido censurados a lo largo de la historia debido a que sus obras transgredieron la forma de pensar de sus contemporáneos, obras que al paso del tiempo resurgieron para ser apreciadas por generaciones donde cobraron un significado, logrando ser apreciadas por un público distinto que finalmente pudo comprenderlas.

- *1 **Introducción a la historia de las religiones. Hombres, ritos, dioses.** Díaz De Velasco Francisco, Ed. Trotta
- *2 **Cómic el Noveno Arte:** Documental teórico. Vitoria-Gasteiz (Euzkadi), 1989 Serie (26 episodios, 6-13 minutos c/u), reedición 1990 (13 episodios, 22 min. c/u)
- *3 **The Yellow Kid**, Richard F. Outcault 1897, (Publicado por The New York World)
- *4 **100 years of comics.** Revista **Comics** Starlog's Millennium 2000 Series; Starlog Group Inc. 475 Park Avenue South 8th floor, New York N.Y.
- *5 **Film School**, Revista **Wizard** septiembre 2002 #132, p. 131-152
- *6 **Ibid** **Cómic el Noveno Arte...** *2
- *7 como explica **Juan Acha**; *-El diseño* (y en este caso el cómic formando parte del diseño gráfico), *hecha mano de las artes, sin perder su función utilitaria.*
- *8 Nos referimos al escorzo, tal como se ha empleado el término en la pintura desde el renacimiento, es decir; la aplicación de la perspectiva en la figura humana y seres vivos
- *9 **It's in the Cards**, Revista **Wizard** enero 1995 #41, p. 50-54
- *10 **wizard millennium edition**, Revista **Wizard**, special publication 1999 N.Y.
- *11 **Basic Training, How to Color**, Liquid! Graphics, Revista **Wizard** enero 2000 #100, p. 120-123
- *12 **Photo File, Alex paints what the camera sees.** *wizard millennium edition*, Revista **Wizard**, special publication 1999 N.Y. p. 39
- *13 Tal como podemos ver en la propuesta plástica de **M.C. Escher** (1898 -1972), de cuyas ilustraciones algunas resultarían imposibles de representar en objeto tridimensional. **Gödel, Escher, Bach - The Eternal Golden Braid.** Douglas R. Hofstadter, 1979, edición 20 aniversario, ed. Basic Books January 1999
- *14 **Basic Training, How to Write Comics.** Mike Cotton and Christopher Lawrence, Revista **Wizard** marzo 2001 #114, p. 48-55
- *15 **Phénoménologie de la perception.** Merleau-Ponty, París 1961; ed. Gallimard
- *16 **Ultimate Basic Training, how to Ultimize characters.** Brian Michael Bendis, Revista **Wizard**, publicación especial 2002 NY. p. 42-46
- *17 **The Main Event, interview.** Todd McFarlane and Gregg Capullo, **Spawn** #100 noviembre 2000, Image Comics p. 37
- *18 **Ibid** **Cómic el Noveno Arte...** *2
- *19 **Basic Training, How to Draw Supporting Characters.** Rags Morales, Revista **Wizard** mayo 2001 #116, p. 70-74
- *20 **Basic Training, How to Draw Backgrounds.** Phil Jimenez, Revista **Wizard** marzo 1999 #91, p. 70-73
- *21 **Basic Training, How to Draw Backgrounds.** Phil Jimenez, Revista **Wizard** marzo 1999 #91, p. 70-73
- *22 **Basic Training, How to Draw Curvilinear Perspective.** Brent E. Anderson, Revista **Wizard** marzo 1998 #79, p. 77-80
- *23 **Basic Training, How to use Perspective.** Jim Calafiore, Revista **Wizard** septiembre 1999 #97, p. 84-87
- *24 **Phénoménologie de la perception.** Merleau-Ponty, París 1961; ed. Gallimard
- *25 **Introducción a la historia de las religiones: Hombres, ritos, dioses.** Díaz De Velasco Francisco, Ed. Trotta
- *26 **Pensamiento y religión en el México antiguo (Brevarios)** Séjourné Laurette; F.C.E. México 1964 (2da edición), cap. I **El Imperio Azteca, Los sacrificios humanos.** P. 17 a 23
- *27 **Expresión y Apreciación Artísticas.** Juan Acha, México 1994; ed. Trillas 2da edición. p. 32 y 33.
- *28 **Fangoria;** publicación mensual excepto febrero y diciembre, por Starlog Group, Park Avenue South, New York NY.
- *29 **Ennis the Menace?** Casey Seijas, Revista **Wizard** abril 2002 #127, p. 52-55
- *30 **Vote for Gore.** Jake Rosen, Revista **Wizard** abril 2001 #115, p. 50-57
- *31 **Personajes de Zacatecas;** Instituto Nacional para la Educación de los Adultos y Gobierno de Zacatecas.
- *32 **Ibid** **Expresión y Apreciación Artísticas...** *27
- *33 "Fragmento de los fusilamientos del 3 de mayo en la Moncloa, (Prado, Madrid). Esta escena de 1808, pintada por Goya en 1814, es una de las cumbres en que la pintura mundial ha expresado de manera más conmovedora y patética la violencia. La luz proyectada en la misma dirección en la que apuntan los fusiles descubre la tremenda escena de la muerte inevitable, sobre la sangre ya vertida." **Historia del arte.** J. Gudiol Ricart. tomo 9 capítulo 9, ed. Salvat, P. 151
- *34 **Historia de la Estética.** Raymund Bayer, Fondo de cultura económica, México 1965 p.38
- *35 **Cinergia, iaaaHHH!**, Revista **Cine Premiere**, mayo 2002 #92, p. 8-9
- *36 **www.HR Giger.com**, ed. Benedikt Thaschen Verlag, Italia 1996
- *37 **Ibid. Cinergia, iaaaHHH!...** *35
- *38 Saturno (Prado, Madrid), es la más horrible entre las catorce composiciones que llenaban dos salas de la llamada Quinta del sordo. Estas llamadas "pinturas negras" fueron realizadas en 1821 y 1822 y aunque no en todas ellas figuran temas diabólicos o de brujería, es característico del conjunto una tendencia hacia lo fantasmagórico y sombrío.
- Ibid.** **Historia del arte...** *33
- *39 **Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band;** Peter Blake, EMI Records Ltd edición especial 1987
- *40 **Guía musical de Pink Floyd;** Andy Mabbett, grupo editorial Tomo, Mex D.F. p. 75
- *41 **El Arte y su Distribución;** Juan Acha, Universidad Autónoma de México 1984 p. 85-86
- *42 **El Arte y su Distribución;** Juan Acha, Universidad Autónoma de México 1984
- *43 **Posicionamiento;** Al Ries y Jack Trout, ed. McGraw Hill
- *44 **Expresión y Apreciación Artísticas.** Juan Acha, México 1994; ed. Trillas 2da edición. p. 32 y 33.
- *45 como explica **Juan Acha**; *-El diseño* (y ahora en el caso de los CD's como producto de las artes aplicadas), *hecha mano de las artes, sin perder su función utilitaria.*
- *46 **Seducción Subliminal.** Wilson Bryan Key; ed. Diana
- *47 **El Lenguaje del Color, El color de los sentidos.** Juan Carlos Sanz, ed. Hermann Blume, p. 87-100
- *48 **Biblioteca del color, El libro azul.** Dale Russell, ediciones G. Gilli S.A. de C.V. Méx. p. 16-17
- *49 **La armonía del color, Nuevas tendencias.** Bride M. Whelan, Somohano ediciones, 1994
- *50 **100 years of comics.** Revista **Comics** Starlog's Millennium 2000 Series; Starlog Group Inc. 475 Park Avenue South 8th floor, New York N.Y.
- *51 <http://www.cinefantastico.com/gore.htm>
- *52 <http://www.terra.es/joven/articulo/html/jov3044.htm>
- *53 <http://www.geocities.com/Hollywood/Location/4693/leyenda/leyenda.htm>
- *54 **Estética del Pesimismo.** Arthur Schopenhauer, ediciones liberales ed. Labor S.A. Barcelona, colección Maldoror
- *55 **Composición Aurea en las Artes Plásticas, El Número de Oro.** Pablo Tosto, primer premio nacional 1959-1961 Librería Hachette S.A. segunda edición.

ANALISIS DE 3 FORMAS DE EXPRESION DEL CAMBIO DE MILENIO

<i>Protocolo</i>	1
<i>Resumen</i>	3
<i>Summary</i>	5
<i>Introducción</i>	7

COMIC .

EL COMIC; EXPRESION GRAFICO-LITERARIA	12
<i>Percepción del cómic fuera de su ámbito</i>	13
<i>Acercamiento del cómic a lo real y humano</i>	14
Disciplinas artísticas empleadas en la creación de un cómic	15
- <i>Función del dibujo en el cómic</i>	15
- <i>La pintura como medio técnico y expresivo</i>	16
- <i>La literatura en el cómic</i>	16
- <i>El recurso de la fotografía y su aporte técnico</i>	17
- <i>Aspectos en común entre cómic y cinematografía</i>	17
- <i>Diseño gráfico aplicado al cómic</i>	18
- <i>La participación de la escultura en la industria del cómic</i>	18
Creación literaria; aspecto sustancial del cómic	19
Puntos de relación entre; cómic y cinematografía	22
El sonido visual	23
- <i>Onomatopeyas</i>	24
- <i>Tipografía; elemento de calidad tonal y características de voz</i>	24
- <i>Globos de dialogo</i>	25
El dibujo en el cómic, y sus diferencias con el dibujo académico	25
Desproporción; elemento característico del cómic norteamericano	26
Síntesis de la forma	27
Logotipos: (de personaje, título, compañías etc.)	28
La evolución del background	28

GORE .

GORE; EXPRESION VISUAL DE CONTENIDOS EXPLICITOS	31
Gore y expresiones visuales afines	32
Origen de la expresión gore	32
Características visuales del gore	33
Dos principales vertientes	33
Panorama general del gore	34
El gore en productos de consumo	35
Disciplinas artísticas en que se desarrolla	35
- <i>Autores de diferentes disciplinas gore</i>	36
¿Cuestionable forma de expresión?	37
- <i>La violenta naturaleza humana</i>	37
El gore como expresión visual	38
- <i>Expresión gore =/= morbosidad</i>	38
- <i>Snuff n' stuff</i>	39
¿Puede el gore influenciar negativamente en el espectador?	39
- <i>La ética del espectador</i>	40
Cinematografía gore	40
Otras características del gore	40
Arte semejante al contexto gore	41
Del gore; a otras formas de expresión	43
Concepto; elemento artístico fundamental	44
- <i>Concepto aparente</i>	45

CD'S; EXPRESION EN MUSICA E IMAGEN	47
Ilustración en portadas de CD's	48
El CD objeto	49
La plasticidad de la portada	49
Reinterpretación música-imagen	50
Diseño gráfico en los CD's	52
La función publicitaria de la portada	52
Diseño de interior de portada y elementos complementarios	54
a) diseño de interior de portada:	55
TIPOGRAFÍA	--
DISTRIBUCIÓN DE TEXTO	--
IMÁGENES DE APOYO:	--
Fotografías, Ilustraciones, Backgrounds, Iconografía	--
FORMATO:	--
Formato de páginas, formato alargado, formato rectangular	--
b) elementos complementarios:	56
Contraportada, páginas interiores, charola externa, charola interna, lomos, superficie del CD	--
Aporte visual a la obra musical	58
Diseño vs piratería	58
Logotipos; elemento visual de identificación	59
Principales autores de portadas	60
Mensajes subliminales en el heavy metal	60
El color en la música	61
El material adicional	61
Cómic, Gore, CD's; presencia y características en el siglo XX	62
Cómic – Gore – CD's – proyección al tercer milenio	64
Anexos	.
*anexo 1 Historia del cómic Norteamericano	66
*anexo 2 Historia de la cinematografía gore	67
*anexo 2b: Géneros relacionados con la cinematografía gore	--
*anexo 3 Belleza, Estética y Arte	69
Bibliografía	70

Quiero hacer partícipes de este esfuerzo;

A mis padres quienes en todo momento me han brindado su apoyo, comprensión y paciencia.
A mis asesores por el tiempo, disposición y conocimiento aportado a este trabajo.
A mis sinodales por la atención y tiempo invertido para dar lectura y ofrecer sus observaciones
Al H. consejo académico de mi Facultad por su consideración y apoyo.
A aquellos amigos que aportaron sus ideas y material para realizar este análisis.
A mi hermana y cuñado por su interés y ayuda.
A familiares y amigos porque siempre hacen el camino más fácil y agradable.
Al equipo Docucentro por su apoyo en impresiones.
Al Kingo por su compañía en los desvelos.
A quien siempre agradeceré por haber puesto todo esto en mi camino.

Agradecer directamente el apoyo brindado por:

Directores de tesis:

Dr. Jesús Gonzáles Aguilar
Psic. Marissa Rodríguez Morachis

Sinodales:

Mtro. Jorge H. Martínez Marín
Arq. Juan Velasco Perdomo
Lic. Pablo Sánchez Rivera

además de:

Iñigo Pérez Martínez
aporte de ideas, datos y material, respecto COMIC y CD's
David Gedeón Molina
aporte de datos y material sobre COMIC y GORE
Edson Olalde
aporte de material respecto al tema GORE
Edgar García Alvarez
aporte de material para GORE y CD's
Israel Heredia Camacho
aporte de material para el tema CD's

A toda la family,
a mis camaradas de la secundaria, preparatoria,
de Bellas Artes, del barrio metalero,
de los scouts, de prados... ustedes saben quien.





GORE



THERE WAS BLOOD EVERYWHERE



...ARNING FOR VENGEANCE

Judas Priest

CD'S



Rhapsody



Power of the Dragonflame