

Las representaciones del mundo en el **Rock-Art**

Claudia Mosqueda Gómez

Facultad de Estudios Superiores, Acatlán
Universidad Nacional Autónoma de México

Este ensayo sugiere el re-pensar las imágenes del rock-metal, cuya re-presentación está dada por la compleja relación entre arte-música-diseño, porque desde el cruce de estos correlatos emergen mundos singulares. De esta manera, es claro que por más disímbola u obvia que parezca la interpelación entre el rock con el arte y el diseño contemporáneo hay elementos comunes en que convergen y adquieren su carácter distintivo, único y singular. Aquí se muestran tres mundos: el psicodélico, el deconstructivo y el originario.

Palabras clave: Representación / Imagen / Rock / Metal / Arte / Diseño.

This paper suggests rethinking the images of rock-metal, whose representation is given by the complex relationship between art, music and design, because from these correlates emerge unique worlds. Thus, it is clear that notwithstanding how obvious or dissimilar seems the interpellation between rock art and contemporary design, there are common elements that converge, thus shaping its distinctive, unique and singular character. Here we show three worlds: the psychedelic, the deconstructive and the original one.

Keywords: Representation / Image / Rock / Metal / Art / Design.

La interpelación¹ entre la música rock-metal con el arte y el diseño contemporáneo desata re-presentaciones de mundos posibles que adquieren un sentido profundo en aquellas minorías que se resisten a integrarse en el centro de la cultura hegemónica de las masas. Esta misma interpelación siempre es incesante y múltiple porque no representa un discurso conocido, no reitera el mismo mundo porque abre siempre otros mundos. Presenta posibilidades infinitas de modelar mundos alternativos y paralelos a los mundos hegemónicos, creando nuevas realidades, imaginarios colectivos, códigos culturales que emergen de aquellos sonidos estridentes, progresivos, poéticos, reflexivos, caóticos, mórbidos, corrosivos, sublimes y encantadores, desgarrados o cavernarios del rock como manifestación musical.

La re-presentación del mundo creada por las imágenes del rock rebasa al mundo real porque lo secciona y selecciona. Tales representaciones del mundo del rock son fragmentos arrancados de lo real que deviene realidad porque ofrecen, diría Luhmann,² una posición desde la cual *algo diferente* se puede designar como *realidad*. Sin estas marcaciones de las diferencias, el mundo real sería simplemente lo que es y

1. El concepto de interpelación es tratado ampliamente en mi tesis doctoral y está definido más allá de su definición coloquial. La interpelación es un concepto complejo que confronta un algo con otro algo. Desde esta lógica se revelan las capas constitutivas que dan sentido al concepto de *interpelación*, a partir de ellas se estructura la definición ampliada de este concepto. Un primer momento define a la interpelación como *modo de acontecimiento*; el segundo momento la define como *modo de singularidad*; el tercer momento como *modo de relación*.

Cuando existen dos o más elementos que intervienen parece que se trata de un *modo de relación*. Si este modo de relación implica una explicación obligada a tratar algo sobre algo es una relación que establece diálogos, entonces se habla de un modo de relación que permite la emergencia de algo nuevo, de algo no sabido, no pensado hasta antes de confrontar fuerzas.

2. Niklas Luhmann, *El arte de la sociedad*, Herder, Madrid, 2005.

como es. Sólo la distinción entre mundo real y ficticio posibilita la observación de uno de los lados, desde el otro.

Estas ideas no son distantes del planteamiento que Melot³ hace respecto de las imágenes. El pensador francés dice que la imagen de una imagen es otra imagen y esta especie de escisiparidad tiene una importancia particular en nuestro mundo, en el que la mayoría de las imágenes son reproducciones de imágenes anteriores, cada una de las cuales tiene su existencia, su autonomía, sus propietarios y autores que reivindican cada cual su derecho.

El efecto de la escisiparidad a la que se refiere Melot⁴ es un proceso biológico que bien puede ser aplicado al mundo de las imágenes y, por tanto, al mundo de las representaciones. Este concepto traído de la biología ilustra el modo en que la escisión espontánea de un organismo en varias partes origina otros organismos vivos completos. Esta idea biológica puesta en el arte no es distante porque se trata de un proceso de creación de realidades que transfieren una realidad imaginada hacia otra realidad imaginada. De modo que este proceso de transferencia de realidades se vuelve infinito.

Las representaciones de los mundos del rock nos dan la posibilidad de apropiarnos de otros mundos ajenos o alternativos a los establecidos o hegemónicos. Las imágenes se nos vuelven populares, se nos presentan como fragmentos de una realidad que en sí misma es compleja. Y a partir de estas imágenes suponemos el mundo, construimos imaginarios relativamente verdaderos en los que nos sentimos cómodos para no dejar que la infinitud del universo o el peso de lo real nos apabullen.

Estas imágenes son pertinentes porque hablan del mundo al que hacen referencia. Un mundo donde los colores eclipsan la experiencia de lo innombrable, provocando un shock radical en los sentidos, la experiencia se vuelve incomprendible. Su origen es lo inasible e indecible, sólo viven de su imposibilidad. Hay irremediamente un enigma que es pintado hasta el infinito.

La interpelación del rock con el arte y diseño contemporáneo se acercan e irrumpen mutuamente porque ambos

nacieron en el seno de una sociedad convulsa que delineó los esquemas de un porvenir en el rock, que hasta ahora no tiene límites, que no tiene parangón con ningún otro estilo musical contemporáneo.

Evidentemente ni el rock ni las imágenes son el punto central de la discusión, sino la interpelación que hay entre ambos, se trata de establecer una relación que desate la posibilidad de explorar el carácter representable de mundos alternativos en donde las imágenes o la música ya no son propiamente ellas, porque al interpelar su esencia configuran mundos nuevos, mundos singulares.

La expresión "realmente singular", "muy singular" referida a un ente, para significar que su rareza o peculiaridad es en él de tal modo recurrente, de tal modo insistente, que el tal ente, en virtud de esa peculiaridad que se reitera, aparece como algo "muy suyo", "muy él", un rasgo o conjunto de rasgos determinante de una constitución o naturaleza que aparecen y vuelven a aparecer en el sujeto u objeto y lo destacan de una media pautada o lo especifican en su *radical mismidad*, imposible de intercambiar por otra o de subsumirse y delegarse en ningún "concepto" o "regla" que lo "represente".⁵

La atmósfera oscura, sádica, fantástica, mítica, psicodélica o deconstructiva producida por las diversas representaciones visuales se objetivan junto con la música y se vuelven una representación que sintetiza una visión del mundo.

Este texto sugiere la posibilidad de asumir las imágenes del rock como la emergencia de mundos posibles producidos por la escisiparidad infinita de las representaciones. De modo que este ensayo va más allá de una historia de las *imágenes del mundo del rock*. No se trata de la historia del rock *per se*, ni de las imágenes que decoran los discos de rock, sino de develar una relación que de por sí ya se hace presente. *En el devenir de la historia del rock hay una relación estrecha con el mundo del arte y del diseño, porque es en el cruce de estos correlatos que emergen mundos nuevos: mundos singulares.*

3. Michel Melot, *Breve historia de la imagen*, Siruela, Madrid, 2010.

4. *Id.*

5. Eugenio Triás, *Filosofía del futuro*, Ariel, España, 1983, p. 39.

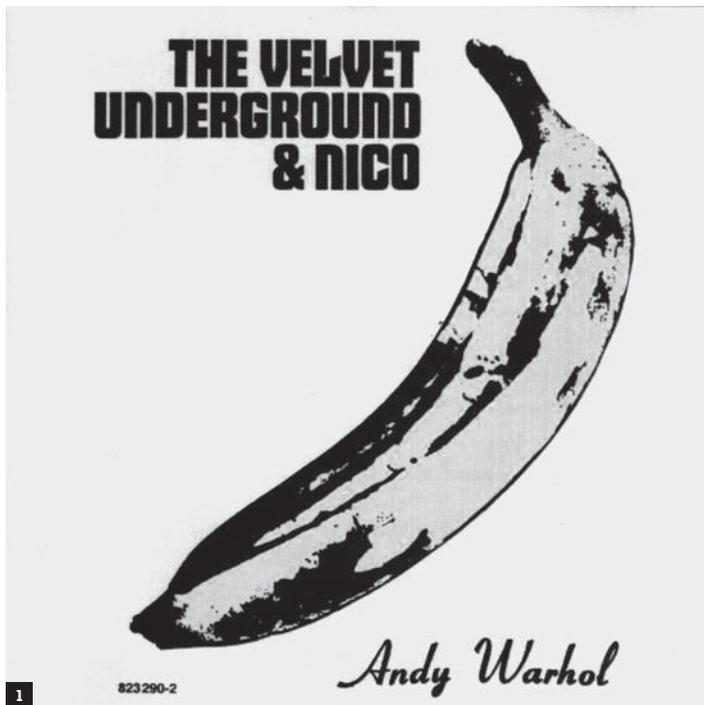


Figura 1
Cubierta para la portada del disco *Velvet Underground & Nico*, por Andy Warhol, 1969.



Figura 2
Cubierta para la portada del disco *Sticky Fingers* de los Rolling Stones por Andy Warhol, 1971.

Con estas ideas se intenta mostrar que las obras plásticas, gráficas o de diseño son un elemento sustancial en la obra del rock, que su función no se puede reducir de ninguna manera a un ornamento en un disco de cualquier género del rock, pues éstas también están cargadas de significado que impregna a la obra.

De esta manera, es claro que por más disímbola u obvia que parezca la interpelación entre el rock con el arte y el diseño contemporáneo hay elementos comunes en que éstas convergen, puesto que es por el modo en que se interpelean que adquieren su carácter distintivo y singular.

REPRESENTACIÓN DEL MUNDO PSICODÉLICO

El referente del mundo psicodélico se desata en la década de los sesenta y a la postre encontrará nuevas y novedosas formas de actualizar su visión ácida y estridente del mundo.

Esos años se caracterizaron por un clima de crisis, innovación, incertidumbre, juicios, triunfos y turbulencia. El mundo fue testigo del apogeo de la Guerra Fría con la edificación del Muro de Berlín, la inestabilidad del Medio Oriente y su guerra de los seis días, la euforia del *rock and roll* con la llegada de los *Beatles* como representantes del género; la carrera espacial entre Rusia y Estados Unidos; la revolución sexual y la desintegración de los valores establecidos; la prosperidad económica acompañada de grandes avances tecnológicos en la industria, con mayor relevancia en el entretenimiento; además de una expansión poblacional en la segunda posguerra: los *Baby boom*.

El rock surgió entonces como un efecto de la combinación del torrente de la música popular y del nuevo continente social: la juventud. La combinación explosiva de ambos elementos suscitó la emergencia de una revolución musical con efectos sociales.

La población juvenil ocupó el centro de la sociedad de la posguerra, esta generación definiría la cultura juvenil y subversiva de la década de los sesenta. Emergida de la llamada generación de los *Baby boom*, la nueva cultura juvenil se instauró como la alternativa a los valores rancios y conservadores de la decadente burguesía. Nunca antes ningún continente social había establecido, de manera masiva, valores de una cultura contestataria y subversiva.

El movimiento *hippie*, el *rock and roll*, las protestas estudiantiles, la afluencia cada vez más imponente de los medios masivos de comunicación, el privilegio de las imágenes visuales, el crecimiento de la sociedad de consumo, los nuevos lenguajes artísticos y el viraje de los lenguajes del arte plástico son elementos catalizadores que revelan una ruptura dramática y violenta de lo que antes no acontecía, de lo que empieza a acontecer y de lo que está por acontecer: la emergencia de un nuevo orden social.

El complejo marco en que se edifica la representación de un mundo psicodélico tiene lugar en un clima social álgido, lleno de excesos y al mismo tiempo con enormes vacíos, en donde el rock, ácido, progresivo y artístico, se vuelve la narrativa ideológica del mundo psicodélico que configura una nueva re-presentación del mundo.

Más que nunca los lenguajes artísticos se vincularon con la producción musical, creando atmósferas nunca antes vividas, imaginadas, mucho menos experimentadas. Este mundo psicodélico se expresó con una brutal fuerza en el trabajo de Pink Floyd. La contribución artística y delirante de Syd Barret, en *Pink Floyd*, afloró un carácter progresivo de su música, era la máxima edificación de un mundo que antes no acontecía y que ahora más que nunca se expresaba en forma de happenings, performance, acompañados con canciones de pasajes progresivos, atmósferas densas, improvisadas y volátiles, de hilarantes y reflexivas canciones que hacían vibrar la sensibilidad de las nuevas generaciones, ofreciendo un nuevo mundo que expandía sus horizontes.

Para nadie era desconocido o extraordinario que la formación de Syd Barret como artista visual, egresado de Cambridge, le inspirara para hacer que los videos de *Arnold Lyne* y *See Emily Play* mostraran tendencias de *happening*, en los que Waters, Mason, Right y el mismo Barret actuaban y se sumergían en un juego artístico conceptual. La visión ácida y vanguardista de Barret pretendía vincular los conceptos del arte conceptual y la producción visual y musical: ser un artista-músico, decía Barret, de modo que el diálogo entre éstos producía efectos y tendencias visuales contagiosas en las demás bandas de rock, en la producción artística de la época y en la visión del mundo de la nueva cultura juvenil.

A la postre, Pink Floyd se convertiría en el referente más importante en el mundo del rock, porque en cada producción musical les será imposible dejar de rebasarse a ellos mismos, condición inevitable del espíritu creador sembrado por Barret. La correlación musical entre los lenguajes artísticos y la música progresiva de Pink Floyd se volvió todo una vanguardia, un modo de crear mundos y de inspirar a la creación de otros mediante otras representaciones, siempre vanguardistas.

La influencia de Barret inspiró la andrógina y teatral personalidad de Ziggy Stardust, encarnada por David Bowie. La teatralidad de Ziggy siempre dejaba un aire espacial, era un personaje mesiánico de rasgos espaciales. Se trataba de un personaje glamoroso, sin sexo definido, histriónico y ácido. En su personalidad se sintetizaba la influencia artística urbana callejera de las bandas de rock, de la tendencia psicodélica de la época.

El artista pop neoyorquino Andy Warhol puso su mirada efímera y banal en la escena del rock. Warhol fue el gran padrino de los *Velvet Underground*. La exótica interpelación del arte de Warhol y la música de los Velvet Underground rebasó límites imaginados en el mundo psicodélico.

En sus presentaciones eran más que una simple banda de rock ejecutando música, se podían experimentar verdaderos performances. Se trataba de espectáculos multimedia muy elaborados, de un arte experimental que ni Warhol sabía de las implicaciones que estos conciertos *happenings-performances*, plagados de conceptos efímeros, podrían tener en otras bandas o cantantes de rock de la época. Los ensayos y presentaciones de los Velvet Underground fueron verdaderas epifanías artísticas.

Videomágenes, proyecciones con inevitables explosiones plásticas, psicodélicas y ácidas se convirtieron en un proyecto innovador de Warhol, que caracterizó las escenografías delirantes del rock psicodélico neoyorquino de la época. No hay que olvidar que la emblemática banana de la portada del disco de los *Velvet Underground & Nico* se convertiría, desde 1966 y hasta la fecha, en un fascinante fetiche de diseño contemporáneo que actualmente se puede encontrar replicado en los circuitos de arte o en algunas exposiciones en museos de arte contemporáneo.

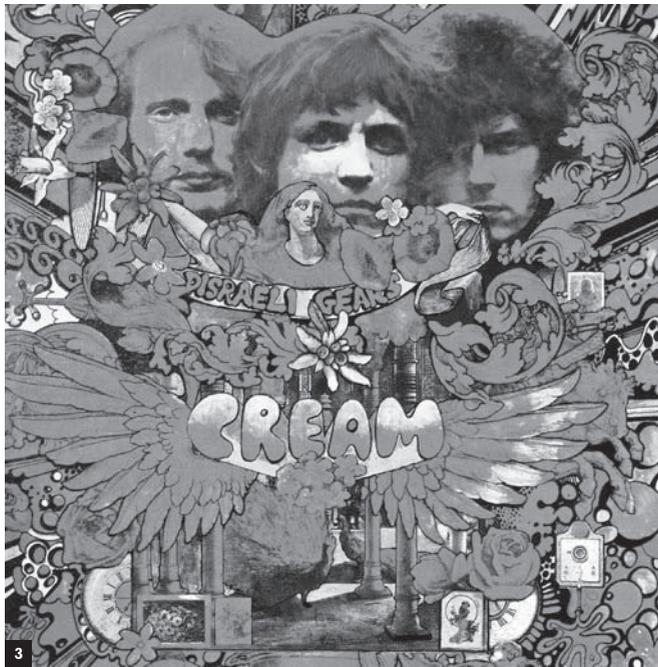


Figura 3
Cubierta para la portada del disco *Disraeli Gears* de The Cream por Martin Sharp, 1967. Fuente: P. Garner, *Sixties design*, Taschen, Italia, 2003.

Figura 4
Cubierta para la portada del disco *In the court of the crimson king* de King Crimson, por Barry Godber, 1969.



Las visiones ácidas, las pintas psicodélicas callejeras de los hippies y un toque de la sinuosidad del *nouveau* francés fueron el *leit motiv* de los diseños de portadas de discos y carteles artísticos para promocionar conciertos de rock masivo en los sesenta. El artista neoyorquino Andy Warhol diseñó la portada del *Sticky fingers* de los Rolling Stones; los despachos de publicidad Family Dog Productions y West Wilson diseñaron carteles psicodélicos para anunciar conciertos de las bandas más prominentes del rock de la época. El diseñador neoyorquino Milton Glaser creó un póster de Bob Dylan que daría la vuelta al mundo y sería reconocido como uno de sus carteles más afamados en el mundo del diseño. El artista Martin Sharp hizo la cubierta del *Disraeli Gears* de The Cream; los artistas ingleses con tendencias del Pop Art, Peter Blake y Jann Haworth, realizaron la portada del primer disco conceptual de los Beatles, *Sargent Pepper*.

Las portadas de los discos de rock progresivo de viajes psicodélicos y la estridencia de la mirada por la influencia de las drogas alucinógenas manifiestan la fantasía, nostalgia o locura. La obra titulada *El hombre esquizofrénico del siglo 21*, realizada por el pintor inglés Barry Godber, es la portada de uno de los discos más vanguardistas del *progressive rock*: *Court of the Crimson King* (1969) de King Crimson.

La formación artística de Brian Feerry (de Roxy music) y su gran amistad con Richard Hamilton el artista pop más importante de Londres, o la influencia de Barret en Bowie⁶ los hacen ser músicos innovadores que en todo momento se

irrumpan a sí mismos y mantienen una intempestiva relación con las manifestaciones del arte y música de su época.

Sin embargo, el devenir de los mundos psicodélicos no acaece exclusivamente en los sesenta y setenta, sino que trasciende y brilla con singular esplendor a finales de la década de los noventa y comienzos de la primera década del siglo XXI. Se trata de un discurso que fisura cualquier género del rock, que se actualizó, siempre yendo más allá de las propuestas originarias del mundo de la psicodelia. Se volvió un mundo con vida propia, con posibilidades infinitas de expandir los horizontes de la imaginación, de entrar a mundos maravillosos e inaccesibles con atmósferas volátiles, alternativas, y divergentes.

La hipnosis visual del mundo de la psicodelia puede ir del rock progresivo al *doom* y *death metal*, al rock alternativo o el rock electrónico porque se trata de un mundo que ha rebasado cualquier género del rock, porque se ha instaurado como una instancia vivible del mundo, que con su propio lenguaje visual abre caminos, brechas para que transite la imaginación en un perfecto correlato entre música, arte y diseño.

El mundo psicodélico se revitalizó de nuevos estilos musicales, quizá más espesos, oscuros e inasibles que el mundo psicodélico de los sesenta y setenta. En su propio devenir, el

6. En el documental *Seven Ages of Rock (Arte Rock)* de la BBC (2007) de Londres, el productor Tony Visconti admite que Syd Barret y el sonido vanguardista de Velvet Underground fueron dos de sus más grandes influencias en David Bowie.



mundo psicodélico se rebasó a sí mismo, representándose de otro modo. Cathedral (grupo inglés de Doom metal, con un estilo musical cavernario, oscuro y espeso) y el artista Dave Patchett se inspiraron en la obra pictórica de Jheronimus Bosch, *el Bosco*, para crear mundos fantásticos vivibles. Seres fantásticos que habitan en espesos, oscuros y cavernarios bosques, transmutaciones maravillosas entre hombres y animales, imágenes de carnavales corrosivos y morbosos al pudor humano. Estridencias visuales que fantasean entre el pecado y lo virginal, que profanan la vida y la muerte, que se mofan psicodélicamente del mundo real para proponer una realidad alterna.

Cathedral y Patchett. El principal propósito de la pintura de este último es promover la obra fantástica que ha realizado a través de su trayectoria pictórica. Él mismo manifiesta que el minimalismo es una forma de pintura de la nada, es austera, simplista, aunque su postura es completamente disímbola a la de los artistas del minimalismo, quienes piensan que la pintura debe ser ascética, pulcra, sin banalidades. Patchett no está de acuerdo con eso, quizá por esa contraposición él opta por la exuberancia visual, muestra siempre a aquellas mujeres castigadas y censuradas históricamente, ya sea por la belleza, inteligencia o lucidez.

La obra artística de Tool (banda de rock alternativo estadounidense) transfiere al espectador de una realidad a otra. Se trata de una representación de la realidad extraordinariamente psicodélica y vanguardista, emergida de la combinación

compleja entre músicos-diseñadores y artistas. La sinuosidad e intentos por lo inalcanzable en la relación entre (el artista plástico psicodélico) Alex Grey y Tool es siempre exponencial porque siempre están irrumpiendo de manera sublime el espíritu humano. Lo que hay en esta representación es la infinita posibilidad creadora para la manifestación plena de las energías humanas. La representación psicodélica de la realidad del ser es portadora de una carga energética de vida, en ella se aprecia siempre un aprendizaje introspectivo del ser desde sí mismo y para sí mismo.

La serie de imágenes estereoscópicas creadas por Grey para el disco *Lateralus* y *1000 days* funcionan como un claro símbolo del *arte objeto* que representa el estado intermedio al que todo ser se enfrenta entre la vida y muerte. La serie de los *Bardo Being*, dice Alex Grey⁷ es el estado intermedio del ser que se encuentra entre la muerte y el renacimiento. Esta obra trata de experimentar el alcance de la realización espiritual metafísica desde una cosmovisión budista expresada con lenguajes psicodélicos o neohippie contemporáneos

Figura 5
Póster que acompaña el arte del disco *The Garden of Unearthly Delights* de Cathedral, por Dave Patchett, 2006.



7. Alex Grey, *Transfiguraciones*, Inner Traditions International, México, 2003.

y con una generosa dosis de LSD. La obra musical de Maynard (compositor y vocalista de Tool) y Alex Grey es una mancuerna de la que emana energía, vida espiritual que busca la trascendencia renovadora del ser.

La obra pictórica lisérgica del artista plástico Robert Venosa es una fuente extraordinaria de vida que se conecta con el estilo musical de Cynic (grupo estadounidense de metal progresivo). Estos artistas y músicos estadounidenses mantienen un diálogo entre la atmósfera espiritual y psicodélica de Venosa con el jazz ácido y progresivo de Cynic, se trata de una manifestación del espíritu humano que se redime a través de la pintura luminosa, espiritual y psicodélica de Venosa.

La mancuerna de arte pictórico de Venosa y la música de Cynic sintetizan la espiritualidad y carácter onírico del agua, juntos sienten sus vibraciones. Es la viva intuición de que el espíritu también manifiesta un aura transparente y plagado de erotismo, sexualidad y belleza andrógina, no es el placer *per se* sino la sensibilidad metafísica de un cuerpo que se

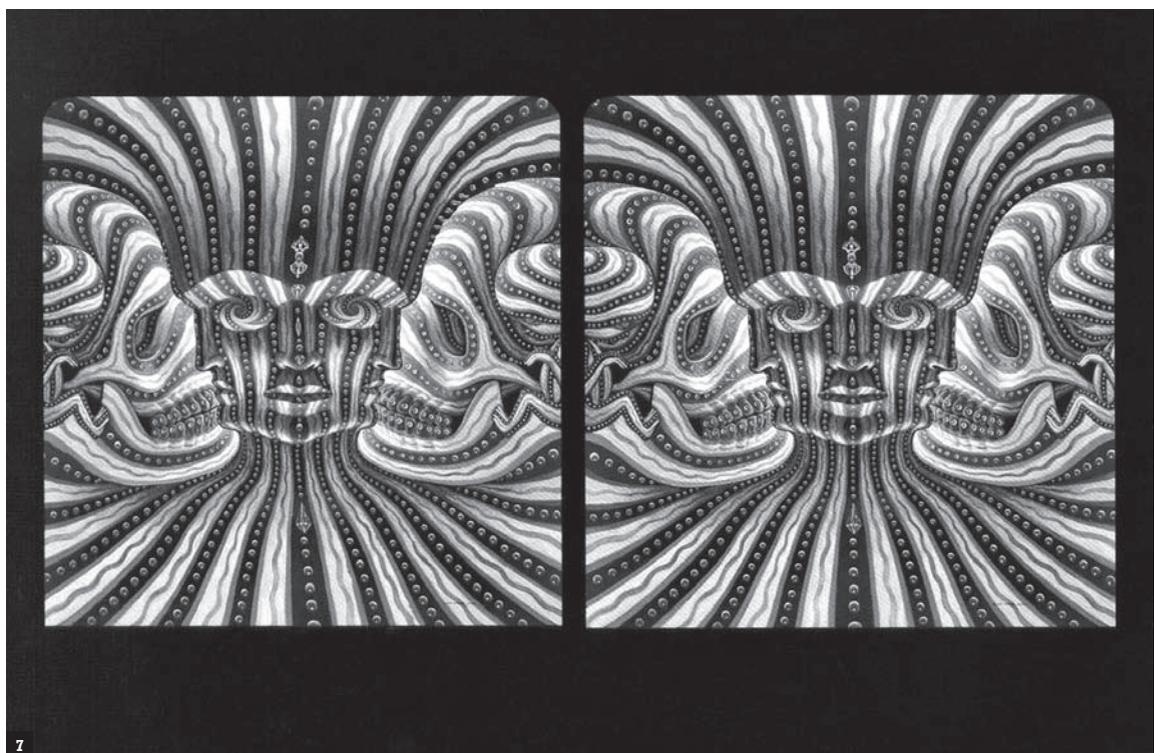


hace consciente de su espíritu. Un mundo que re-presenta el ascenso a las estrellas, una evocación al *Ad Astra* de Virgilio que invoca el deseo de perseguir a las estrellas más altas, atmósferas que incitan a abrir caminos que allanen las dificultades para que el corazón viaje a las estrellas.

El mundo de las representaciones psicodélicas no es entonces la visión plástica por el efecto del LSD, no es un

Figura 6
Obra pictórica, *Stargate*, que acompaña el arte del disco *Trace in air* de Cynic, por Robert Venosa, 2008.

Figura 7
Tarjeta estereoscópica "Bardobeing" para el disco *1000 Days* de Tool, por Alex Grey, 2002.





mundo sicotrópico, se trata de un mundo en el que se puede habitar y vivir, entrar y salir. Es un mundo que se nos presenta como un efecto enervado de la vida, como el modo en que se aparece una nueva perspectiva del *ser* en el mundo. Se trata de una forma de habitar en el mundo, de un espacio de existencia con atmósfera estridente, brillante y terriblemente seductora en que habitan aquellos sujetos que toman una posición ideológica alternativa, singular y emancipante a lo hegemónico y dominante.

La psicodelia es una re-presentación de un mundo fértil y creativo que conduce a la introspección de la consciencia de los sujetos que habitan en él. El mundo de las representaciones psicodélicas se desata en el periodo de los sesenta, pero no vive únicamente en esa década, rebasa ese periodo para instaurarse como un mundo singular, siempre vivo, que cambia y se actualiza según la compleja interpelación entre la música rock y las imágenes del arte y del diseño.

LA REPRESENTACIÓN DEL MUNDO DECONSTRUCTIVO

Las experiencias de diseño digital de los años setenta y ochenta están impregnadas de este pensamiento al momento de destronar en el centro de las estructuras o composiciones dominantes en el arte y diseño, de abolir la estructura lineal del significado y volverlo fragmentos conectados con otros fragmentos sujetos a estructuras u organizaciones.

La deconstrucción deviene del esquema de pensamiento con tendencias productivas en el arte y el diseño de los setenta y ochenta. Este lenguaje artístico cuestiona la lógica central del texto y lo pone en un lugar nuevo. Esta lógica sugiere

astillar, escarbar, dinamitar los textos con el fin de desmontar su estructura para saber qué significan. La intención profunda de la deconstrucción es revelar las capas de sentidos dentro de un texto. La autoría de este concepto se le atribuye al pensador francés Jacques Derrida.

Deconstruir no es destruir, sino cuestionar las premisas de argumentación de un discurso. Supone entrar en los textos para descifrar los argumentos uno a uno y paso a paso. Con la deconstrucción se refuerza la idea del sentido múltiple del rizoma deleuziano. Se cuestionan los sistemas absolutos para ceder la palabra a los procesos creativos de pensamiento, se diseminan las estructuras, se favorece la idea de lo múltiple; ahora el lector es también el autor del texto, porque al penetrar en él ya está desenmarañando la estructura y el sentido que el autor le había dado; así, la escritura se convierte en una experiencia sin principio ni fin, se quiebra el sentido de unicidad para repensar todo de otra manera.

La deconstrucción derridiana responde al principio del repliegue, que consiste en fundar espacios nuevos para la experiencia de la escritura, son pliegues que se despliegan y repliegan permanentemente. Este pensamiento declara el fin del logocentrismo y del fonocentrismo porque hay que destronar las voces hegemónicas y dominantes del discurso de occidente, y para ello es preciso detonar el centro para dejar hablar a la multiplicidad de partes que lo constituyen.

La anarquía del movimiento Punk es el detonante del mundo deconstructivo. Su antagonismo hacia los gustos hippies los lleva a manifestarse de manera radical y propositiva. La relación entre los Sex Pistols, McLaren (Publicista y manager) y Jamie Reid (artista visual) es la combinación para una revolución anárquica perfecta, *en esta se manifiesta una representación radical del mundo imperialista*. La actuación de los Pistols como pubertos enojados con el mundo, los diseños de vestuario extravagantes, realizados por McLaren, y la visión de un arte plástico radical como la de Jamie Reid, hace de los Sex Pistols más que una banda, un *concepto en la música*.

El diseño deconstructivo del mundo del metal rechazó el uso de la retícula tradicional, la consideró irracional y arbitraria en el contexto de un mundo cada vez más complejo. Byrne y Witte definieron al diseño deconstructivo como: "la descomposición de algo para descodificar sus partes de tal

Figura 8

Portada para el disco *Never Mind the Bollocks Here's the Sex Pistols*, por Jamie Reid, 1977. Fuente: R. Pynor, *Diseño gráfico posmoderno*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

Figura 9

Portada del disco *Good Save the Queen* de los Sex Pistols, por Jamie Reid, 1977.

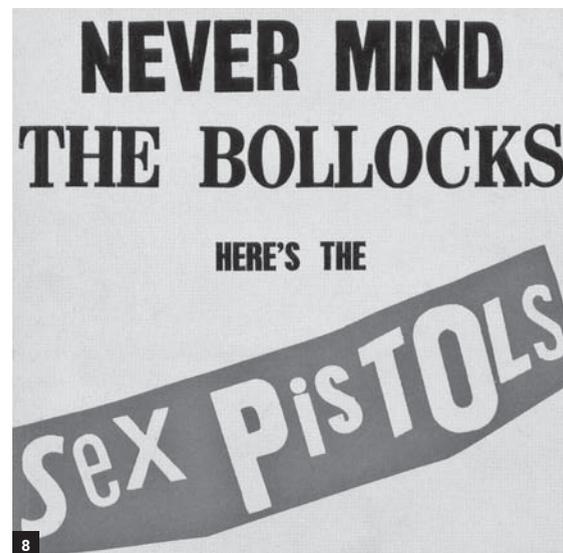
manera que actúen como informadoras de ese algo o de cualquier presuposición o convicción.⁸ La deconstrucción derridiana en el diseño debía entenderse como una crítica directa a las posiciones jerárquicas que tradicionalmente habían estructurado el pensamiento lógico, se abolieron los pares binarios dentro-fuera, mente-cuerpo, habla-escritura, presencia-ausencia, naturaleza-cultura y forma-significado.

La anarquía como tendencia ideológica de vida emanada en las portadas de los discos de los Pistols, servirá de inspiración para los panfletos informativos y volantes de las tocadas punk hechas por amateurs. Las emblemáticas portadas de *Never Mind the bollocks* o *Anarchy in the U. K.* de los Pistols son un hito en el arte, el diseño y la música porque Reid desgarró, rompió, recortó, pega letras, superpone imágenes de periódico, fotografías recortadas al tiempo que las destroza, no respeta retículas de la composición, su técnica se parece más a la del *collage* y *décollage*, pero en violento, radical y absolutamente creativo.

Las revistas y panfletos punk, el maquillaje, las imágenes de K. Marx, L. Trosky o Lenin en la ropa, la burla excesiva hacia la imagen de la reina de Inglaterra, las botas Dr. Martin (antes usadas por los soldados), la ropa de mezclilla como símbolo de la clase obrera son elementos paródicos del sistema imperialista. Este torrente de creación radical está fundando un estilo novedoso en el arte y diseño visual que pronto se atribuyó a J. Reid ser el creador del diseño gráfico posmoderno, mientras que los *Sex Pistols*, como concepto (Reid, McLaren y los propios Pistols), se reconocerán como los fundadores de la estética punk europea.

En tanto que la deconstrucción sugiere liberar a la escritura de los discursos céntricos y dominantes, hay que garantizar que sea el propio discurso que privilegie lo que desarregla, que lo marginal no se vuelva a obstaculizar. En este sentido, el *Metal Music* como otra representación del mundo deconstructivo —a diferencia de las obras deconstructivas de los Sex Pistols, no se nota la detonación de estructuras reticulares— exalta a plena vista el sentido de la re-escritura de las obras.

8. Chuck Byrne y Martha Witte citados por Rick Pynor, *No más normas: Diseño gráfico posmoderno*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003, p. 49.



Las imágenes de artistas empleadas por bandas como arte de sus discos, no son mero recurso de repetir, a modo de pastiche, lo ya hecho por un artista y ponerlo como el trabajo artístico, esto es pura superficialidad. Se trata de decir aquello que la obra misma no puede expresar, y que en la tarea de la lectura-reescritura otro "nuevo" autor puede hacerlo. "La deconstrucción, como lectura capaz de leer el fondo del cuadro sin mirar la figura, es, en cierto sentido, una interpretación del fondo mismo de virtualidades de toda significación".⁹

9. Mariano Peñalver, *Las perplejidades de la comprensión*, Síntesis, Madrid, 2005, p. 161.

Las vertientes contemporáneas del *Metal Music* (mi intención es no hacer distinciones de los subgéneros) también tienen una representación singular del mundo. Desde una estética mórbida, sádica, depresiva, nostálgica, fálica, violenta, de amores fallidos y, quizá para algunos muy *Gore*, nos dejan adentrarnos a lo más primitivo de nuestra condición humana. Esta atmósfera es posibilitada en muchos casos por las obras fotográficas del neoyorquino Joel Peter Witkin y del artista plástico y diseñador suizo, H. R. Giger.

Estas ideas, en términos deconstructivos, son la huella que funda el movimiento de repetición interminable. Lector-autor se topa con múltiples centros y fragmentos como si se tornara de sentido; los textos y los fragmentos deconstruyen como parte de una nueva experiencia de escritura, pero que ahora se pierde y disemina; es la deconstrucción un gesto desdoblado de escritura-lectura-re-escritura. La fascinación por re-escribir obras de Witkin y H. R. Giger va más allá de ser un pastiche, porque implican una decisión para decir lo indecible de la obra, aquello que nunca será alcanzado con plenitud e idealismo. La representación de este mundo deconstructivo trata de hablar o decir lo que no se ha podido decir o expresar. Muestran que el sentimiento del espíritu humano puede ser movido por la experiencia ilimitada y

terrorífica de lo *sublime*, sus obras artísticas pueden tocar los límites de la decencia humana antes de volverse una corrosión o torsión perversa del espíritu. Ningún espíritu humano está exento de experimentar que el ojo humano muestre su corrupción voyeurista.

El disco *Been caught buttering* de Pungent Stench, recupera la obra *El Beso* de J. P. Witkin, un par de rostros muertos besándose, para volverla en su portada una re-escritura posmoderna. Y quizá también la influencia de los pastiches witkinianos se muestra en portadas como *For God Your Soul... For Me Your Flesh* (1990) y *Ampeuaty* (2004) de la misma banda. Representan el carácter pútridamente honesto del espíritu humano.

La particularidad de las obras de Witkin consiste en que la composición de su obra fotográfica está constituida por cuerpos muertos mutilados, con ellos monta un *estudio necrofotográfico* (como en los que las parejas de casados o las quinceañeras van a tomarse sus fotografías) para montar escenas sensuales y pútridas. Anecdóticamente, cuando Witkin fotógrafo vivió en México se sintió tremendamente cómodo porque mediante módicos sobornos a los médicos forenses conseguía cadáveres para sus montajes fotográficos.

Figura 10

El beso, por Joel Peter Witkin, 1982.
Fuente: http://www.correnticalde.com/joelpeterwitkin/Witkin_12.shtml.

Figura 11

Portada del disco *Been caught buttering* de Pungent Stench, por Peter Witkin, 1991.
Fuente: <http://www.metal-archives.com/images/1/0/8/9/10890.jpg>.

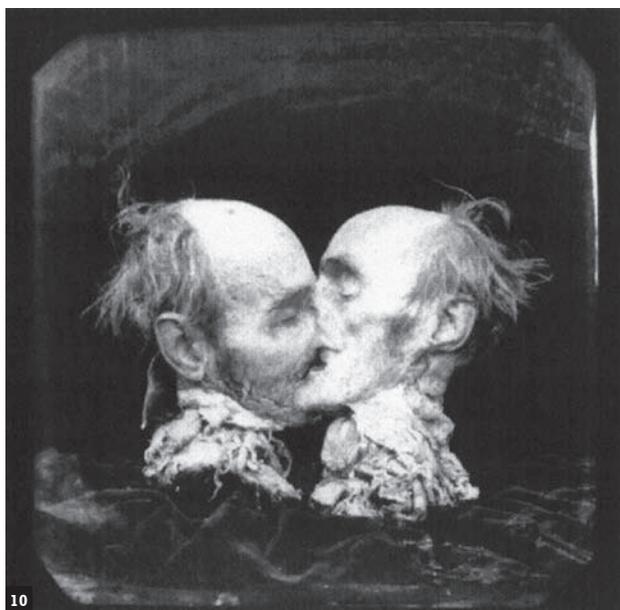


Figura 12
Artwork y portada
para el disco *How the
Gods Kill* de Danzig,
por H. R. Giger, 1992.



Figura 13
*El maestro y la
margarita*, por H. R.
Giger, 1977.



El terror es uno de los sentimientos que más conmueven al espíritu humano, este sentimiento sublime es aquello capaz de mover y exaltar la manifestación del espíritu. Lo grande, lo magnífico, lo terrorífico, lo abismal de la muerte, visualmente explicitada, la violencia sin prejuicio, los gritos primitivos de lo gutural, lo melódico del amor fallido y aún amado o del amor muerto o nunca realizado, las leyendas y cantos épicos indoeuropeos, los mitos medievales, las gorgonas, brujas y musas como figuras femeninas erotizantes y castradoras de lo masculino, lo sensible de las pasiones más avasalladoras guiadas por la poesía de W. Blake, Baudelaire o Goethe, la bella presencia existencialista de Kafka, la locura de Byron.

La presencia de los biomecanoides de H. R. Giger en la atmósfera del metal denso, oscuro y pagano crearon nuevas formas de realidad. Desde su enfoque plástico Giger evocaba frases surrealistas para sustentar la inventiva de sus magníficas obras oscuras. "En una época en que se puede hacer realidad la clásica frase de los surrealistas 'bello como el encuentro de un paraguas y una máquina de coser sobre la mesa de disección', y en la que existe la bomba atómica, los biomecanoides tienen vigencia".¹⁰

Los monstruos primigenios, las prótesis, los personajes corrosivos, orgánicos y pútridos de las cubiertas de los discos de bandas de metal y rock oscuro europeo dan vida a una realidad densa, erotizada y seductoramente tétrica. La portada del disco *To mega therion* de Celtic Frost (1985) o titulada por HRG como *El Mago* (1975); la portada del disco *Heartwork* de Carcass (1993) o *Recibiendo vida* (1966) de HRG; la portada del disco *How the gods kill* de Danzig (1992) o *El maestro y la margarita* (1976) de HRG; o la portada del *World Misanthropy* de Dimmu Borgir, y obras deconstruidas para Emerson Lake and Palmer, y una enorme variedad de bandas de rock de cualquier género del metal no son el *leit motiv* de las portadas de discos inspirado por H. R. Giger, van más allá de eso porque son un torrente de pasiones capaces de desestructurar el mundo para construir una nueva franja de realidad.

10. Hans Rudolf Giger, *H. R. Giger*, Taschen, Alemania, 2002, p. 48.



14



15

Ya sea desde el Punk o el Metal Music, la re-presentación de este mundo es siempre mostrar los valores anti-hegemónicos que siempre se nos presenta como una posibilidad de subvertir los valores dominantes, hay siempre una carga productiva que rebasa lo aprendido para generar otros mundos, otras realidades siempre propositivas, siempre productivas para el pensamiento humano. Re-escribe deconstruyendo siempre la experiencia humana desde la producción de su obra, así su estética representa al mundo sensible que trastoca la naturalidad del morbo humano que libera los valores poco convencionales, porque la representación del mundo deconstructivo, en el género del Metal Music, es también un atentado contra los valores dominantes, contra las estructuras rígidas que no dejan aflorar aquellas emociones que son mundanas o anticonservadoras.

La representación del mundo deconstructivo se muestra como un mundo áspero, violento, oscuro, irreverente, absolutamente anti-hegemónico. Desde las atmósferas punk y del metal oscuro se des-monta al mundo hegemónico para re-escribir otro, e instaurarse en él. La estética contestataria y espesa de su mundo no comparte valores convencionales ni dominantes, la deconstrucción de su discurso está en la irreverencia que se manifiesta como la re-escritura que sublima la experiencia de la creación en un mundo desgarrado y oscuro asible, habitable y vivible.

REPRESENTACIÓN DE LOS MUNDOS ORIGINARIOS

El mundo originario tiene su explicación en el mito fundador del origen. El mito funda el origen de un devenir civilizatorio que nunca cesa de hacerse en el instante mismo de su actualización. Este es el caso singular del *Kalevala* (canto épico de la cultura finlandesa) como fundamento de la representación de los mundos originarios.

El mito es una conexión del mundo arcaico con el mundo contemporáneo, desplegando siempre realidades nuevas porque el mito se actualiza en su narrativa cotidiana. De modo que los mitos fundacionales de los cantos épicos fineses representan el origen de un mundo que no para de re-presentarse como singular. Se trata de la representación de un mundo que siempre se actualiza en el rito expresado vía la música.

Aunque se dice que se trata de la representación de un mundo originario porque el origen siempre se presenta como un acto vivo, como un acto del instante. El origen es, pues, aquello que está en vías de volver, la repetición hacia la cual va el pensamiento, el retorno de aquello que siempre ha comenzado, la proximidad de una luz que ha iluminado desde siempre.¹¹

11. Michel Foucault, *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI, México, 1989, p. 321.

Figura 14
Nr. 324, *Satanás I*,
por H. R. Giger. 1977.

Figura 15
Portada para el disco
To Mega Therion de
Celtic Frost, por H. R.
Giger, 1985.
Fuente: <http://www.hardmusic.cz/pr-img/125/1/max/6b075291-2a6e-484e-a100-13ba2574d652.jpg>.



Figura 16
La madre de Lemminkäinen en el Río Tuonela, por Akseli Gallen Kallela, 1897. Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Gallen_Kallela_Lemminkainens_Mother.jpg.

Figura 17
Forjando el Sampo, por Akseli Gallen Kallela, 1893.



El mito es irreductible, su interpretación, inagotable, porque es una voz viva, porque está instaurada en la memoria colectiva y desde ahí es reproducida, actualizada. El mito no es pasado ni presente, es un acto que se consume en el instante, que se hace mientras se vive, pero no como presente eterno, sino como instante vivo. La representación del mundo originario en tanto mito fundacional da sentido y cauce a la vida que se proclama como instante.

El *Kalevala* es el canto épico que da fundamento a la cultura finesa. El *Kalevala* –es el nombre mítico que se le da a la tierra de los héroes– es el poema nacional de Finlandia en que se narran las heroicas hazañas de aquellos hombres que dieron origen a la tierra de los mil lagos.

El *Kalevala*, en tanto mito originario y civilizatorio, es un modo de organización simbólica de la vida de los fineses. El mito del *Kalevala* es el que inspira la producción artística finesa: la música, el arte pictórico, la literatura moderna, y la consolidación del idioma finlandés como idioma oficial. El mito desempeña una función social, explicando los orígenes de la sociedad y de sus procesos de transformación, y proporcionando los fundamentos para la legitimación de las leyes y de la autoridad.¹²

12. Josep Picó, *Cultura y modernidad*, Alianza, Madrid, 1999, p. 23.

El mito, dice Balandier, es el saber colectivo originario que permite estructurar y dar sentido al universo sensible; es la expresión de una difícil búsqueda del secreto del origen, de una puesta en orden prístina del mundo de las cosas y de los hombres.¹³

Desde 1822, Zacharias Topelius recogió y publicó unos pocos cantares finlandeses sobre las leyendas de los hijos de *Kaleva* (Finlandia). Años después, el filólogo finés Elías Lönnrot reunió los rasgos representativos sobre las leyendas que circulaban en los saberes de la cultura oral y empírica. Lönnrot recorrió el país de los mil lagos, adentrándose a regiones muy apartadas, durante varios años. La recuperación de información le permitió organizar y sistematizar las antiguas leyendas de la cultura finesa para constituir el gran poema del *Kalevala* que se publicó en 1835.

El mito originario del *Kalevala* funciona como una forma de experiencia colectiva que fundamenta la identidad social o nacional de los sujetos. La importancia del *Kalevala* en la cultura finesa es de proporciones magnas porque su difusión repercutió en la adquisición del prestigio literario del idioma

13. Georges Balandier, *El desorden: la teoría del caos y las ciencias sociales*, Gedisa, Barcelona, 2003, p. 19.



18



19

Figura 18
Ad Astra, por Akseli
Gallen Kallela, 1907.

Figura 19
Portada del disco
Gazing the Invisible
de Promethean,
creado a partir de
la obra *Ad Astra*
(1894), por Akseli
Gallen-Kallela, 1997.

finlandés, y los fineses se dedicaron a su cultivo, abandonando en parte el sueco. La moderna literatura finlandesa data, pues, de la publicación del *Kalevala*.

Este poema, en sí mismo, es un mundo que abre las posibilidades para representar mundos originarios, otras realidades nunca antes imaginadas, inexpresables o impensadas. Un mundo creado a partir del *Kalevala* es la obra de mitología fantástica de J. R. R. Tolkien. Seducido por las hazañas de los héroes en los mitos fineses, el filólogo inglés se inspiró en el *Kalevala* para crear atmósferas que sirvieran de marco a su compleja obra literaria: *El Silmarillion*, *El Hobbit* y *El Señor de los anillos*, inspirándose, incluso, en el idioma nacional de Finlandia (Suomi) para crear todo un lenguaje complejo –como el *élfico*– que denominaría en su obra.

Las sagas del *Kalevala* son el mundo del que surgen otras representaciones del mundo. El mundo originario de la cultura finesa se reactiva siempre en un instante eterno porque tiene una conexión profunda con su propia identidad colectiva. No se trata de un nacionalismo abigarrado, sino de un vibrante imaginario colectivo que conecta al hombre con la naturaleza, con la música y con sus manifestaciones plásticas.

La creación artística de Axseli Gallen Kellela (pintor) y Jean Sibelius (compositor) en el siglo XIX enaltecieron la identidad de Finlandia, teniendo como principal fuente de inspiración el *Kalevala* enmarcado en la exuberante belleza de los paisajes fineses. El magnífico canto épico se volvió la inspiración de artistas contemporáneos y eje cohesionador del orgullo nacional de una joven civilización que definió su propia identidad frente a la dominación rusa y sueca.

Finlandia es reconocida como uno de los países más vanguardistas en la creación del rock y metal. El *Kalevala*, en tanto fuente de perpetua creación, ha permitido que en las manifestaciones musicales del rock y metal finés se configuren mundos con otras realidades nunca antes supuestas. El efecto de escisiparidad del *Kalevala* en los artistas y músicos del rock finés es inagotable. Sin evocar eternamente su pasado arcaico, la influencia creadora de éste se expresa en el rock-metal como la re-presentación de una ilusión que restaura la armonía que siempre se proyecta al futuro.

Con un texto como el *Kalevala* se puede empatizar con un personaje o un episodio de muchas maneras. De tal modo que si no se dialoga con este texto no se le puede compren-

der. Esta es la esencia de la representación de estos mundos originarios. Este es el mundo que representan bandas como Amorphis, Promethean, Moonsorrow, Sentenced, Children of Bodom, Stormheit, Ajjatara, Amberiam Down, Turisas. Ensiferum ha realizado una pieza instrumental llamada *Melodía del Kalevala*, se trata de una pieza instrumental que sigue el ritmo métrico del mismo.

Muchas de estas bandas, inspiradas por la literatura (*Kalevala*, *Eino Leino*), la pintura (Axseli Gallen Kellela, Hugo Simberg), la música (Jean Sibelius), la melancolía que es natural para la gente finesa, pero desconocida para la mayoría de las culturas –quizá por sus oscuros y blancos días, con sus halos de impostergable luz invernal y la longeva luz de los días veraniegos, con los profundos bosques de espesos follajes y deslumbrante blanco, enmarcados por la tierra de los mil lagos– encuentran en la música el modo de expresión que deja salir algo de la inefabilidad de la de por sí ya compleja mezcla de sentires.

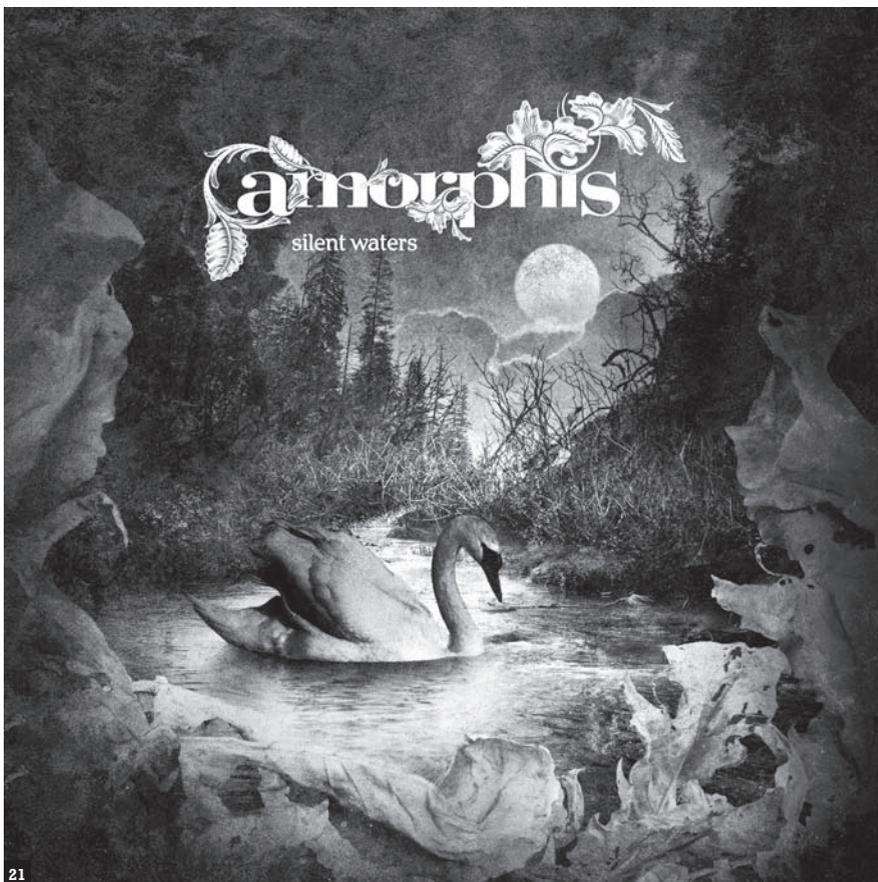
La representación de esta singular belleza ha sido posibilitada por la creación de innumerables trabajos dirigidos por el diseñador estadounidense Travis Smith, con su temperamento creativo, poético, épico y nostálgico, el diseñador se ha correlacionado con la atmósfera de esta representación del mundo. El *artwork* de los discos de Amorphis, realizado por Smith, es parte de esta representación del mundo: el Tuonela, el lago Tuoni, el cisne del lago Tuoni, el martillo mágico de Wainamoinen, el Sampo (molino mágico), el kantele, el Sollo con que Wainamoinen crea el kantele, la novia de plata que se crea el herrero Ilmarinen, el huevo del que se formó la Tierra, madre de todos los seres, las gigantes águilas, amigas de Wainamoinen que surcan el cielo con sus afiladas alas.

Las canciones que, aparentemente, evocan hazañas o eventos fantásticos del *Kalevala* van más allá de una mera inspiración literaria o adaptación musical. La representación del mundo originario encuentra su propio discurso más allá de pura narratividad del mito del *Kalevala*. La representación de este mundo originario es un acto y evocación a un texto muerto; ya de por sí el propio *Kalevala*, en tanto texto originario, no deja de producir efectos, por tanto la música es siempre la acción: es el eterno instante de un origen. Desde la representación de los mundos originarios en el rock-metal finés, la creación del kantele trata de volver a ser porque si



20

Figura 20
 Portada para el disco *Dragonheads*, inspirada en la rítmica y métrica del *Kalevala*, de Ensiferum, 2006. Fuente: http://1.bp.blogspot.com/-QKKT09aMUhA/UJX2IPvFALL/AAAAAAAAABrg/odlfr1_k3ZY/s1600/dragonheads.jpg.



21

Figura 21
 Portada para el disco *Silent Waters*, de Amorphis, inspirada en *el cisne del lago Tuoni*, por Travis Smith, 2007. Fuente: <http://www.timbal987.narod.ru/foreign-artists/amorphis-discography/silent-waters.files/image006.jpg>.



Figura 22
Museo Nacional de Historia de Helsinki, fresco *Matando al Sollo*, por Akseli Gallen Kallela, 1928.

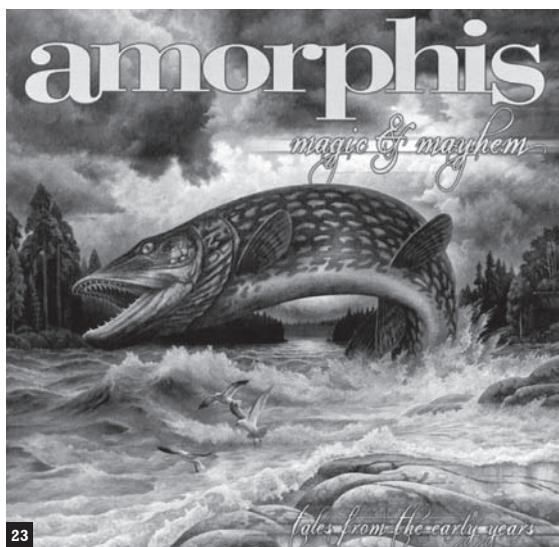


Figura 23
Portada para el disco *Magic and Mayhem: tales from the early years* de Amorphis, por Travis Smith, 2010.

no se dialoga con el texto no se le puede comprender. Esto hacen las bandas de rock-metal finés con el *Kalevala*.

Tuonela es el reino de los muertos, es el hábitat de los héroes que han perecido y que para gozar de su descanso eterno deben cruzar el río Tuoni para llegar al Tuonela. Pero el Tuonela también ha sido representado en el mundo originario como una forma de tránsito a otra forma de vida, como el momento en que aparece la conciencia de la extinción de la existencia física en el mundo terrenal. Se trata de una bella narración que manifiesta el acto en que el tránsito al inframundo aparece y la conciencia más lúcida revela el aparecer de la muerte. El desvanecimiento del guerrero, la transición del invierno a primavera o el paso de la vejez a la muerte son otras formas de muerte en el *Metal Music*.

El origen de la armonía que se hace música es una de las representaciones más bellas de este mundo. La música se origina en la mitología finesa con la creación del magnífico kantele que, el eterno runo, el gran Wainamoinen arma con los huesos de un sollo. El viejo, el impasible Wainamoinen, dijo:

De los huesos del sollo se podría hacer un kantele, si se pudiera hallar un maestro capaz de fabricarlo [...] Pero ningún maestro se presentó. Entonces el viejo, el impasible Wainamoinen puso él mismo manos a la obra. Y de los huesos del sollo hizo un manantial de melodía, una fuente de alegría eterna.¹⁴

La comprensión de la creación del kantele es una reactualización del mito, pero en condiciones que lo expresan como un acto vital. La creación de la música representada por el kantele, en el mundo originario, no es aquél que narra el *Kalevala*, sino aquél que se re-interpreta como una aparición diferencial marcada por la alteridad.

Sin cuestionamiento alguno, el kantele es el origen de la música, pero no puede ser la fuente de eterna alegría, no pudo haber sido creada por las manos del hombre inmortal y divino. Los huesos del kantele no son las cuerdas que dan los acordes de la alegría. Nada de esto puede ocurrir porque las circunstancias en que ha nacido no son alegres, están llenas de dolor,

14. Anónimo, *El Kalevala*, Losada, Madrid, 1999, pp. 145-146.

de pena, de tristeza, de venganza, de luto, de lágrimas. Nada alegre puede emerger del magnífico instrumento creado con el dolor. Sus cuerdas contienen el tormento del animal del que está hecho, del hombre que lo hizo, de las circunstancias dolorosas en que fue creado. El kantele, por tanto, no tocará para dar regocijo absoluto. La música no se tocará para complacer, encantar, alegrar o danzar. No puede emitir un tipo de gozo adecuado porque fue extraído de un molde de dolor.

La representación del mundo originario es una suerte de comprensión histórica porque a través de ella se establece una relación con el pasado arcaico que sólo se hace vivible en el instante que se re-descubre una comprensión profunda con su pasado. Lo expresado en el *Kalevala*, desde la representación del mundo originario del rock finés, sólo tiene sentido en la re-vivencia de la experiencia productiva como un acto vivo. El origen que da esta representación del mundo es un pasado que siempre se actualizará, pero no como una lectura o una narración oral, sino como un acto que permite la propia comprensión del ser mismo. Esta es la representación del mundo que es expresada en la comprensión infinita de un instante que no cesa de originarse dentro de la creación del rock-metal finés y que es capaz de producir efectos vivos para siempre rebasarse.

La representación del mundo originario, aquel mundo inspirado en la belleza profunda de un paisaje que nunca termina de dibujarse: el mundo asible y cotidiano de las imágenes arquetípicas del *Kalevala* que se reactivan actualizándose en la representación del mundo que siempre se re-origina en la incesante producción pictórica, literaria y musical del Metal Music. Se dice todo esto del mundo originario porque la vastedad de su mundo nunca termina de *hacerse a sí mismo en su perpetuo re-originar*.

REFLEXIONES FINALES

La interpelación entre los artistas plásticos, diseñadores gráficos y músicos de las bandas de rock ha podido configurar y representar realidades estéticas desde una visión contestataria del mundo. Tales mundos detonan nuevas formas de representación de la vida cotidiana –en el arte contemporáneo, en el diseño, en la fotografía, en el cine o en el teatro, en la música, en las culturas subalternas y contra hegemónicas– porque son capaces de irrumpir, desgarrar o reconfigurar a través de la

música, el rock-metal, formas de hacer asible el mundo, de apropiárselo y estar en él. Ya no se trata de realidades intermedias, sino de mundos vivibles desde los que se puede siempre renovar la posibilidad del *ser* que habita en estos mundos.

De esta manera las representaciones del mundo del rock trascienden e irrumpen la cotidianeidad para transfigurar *representaciones singulares del mundo* como hábitat de mundos posibles y vivibles. La estética psicodélica, la punk, o de los mundos originarios, con toda su carga estética sombría, nostálgica, mórbida, violenta, delirante, energética son modos de *representación del mundo singular* porque se manifiestan con tendencias ideológicas y sensibles distintas, pero manteniendo siempre como punto común el discurso alternativo y radical ante el mundo de las convenciones sociales comunes, canónicas o hegemónicas de lo que se supone es lo cotidianamente normal.

BIBLIOGRAFÍA

- ANÓNIMO, *El Kalevala*, Losada, Madrid, 1999.
- BALANDIER, Georges, *El desorden: la teoría del caos y las ciencias sociales*, Gedisa, Barcelona, 2003.
- FOUCAULT, Michel, *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI, México, 1989.
- GARNER, P., *Sixties design*, Taschen, Italia, 2003.
- GIGER, Hans Rudolf, *H. R. Giger*, Taschen, Alemania, 2002.
- GREY, Alex, *Transfiguraciones*, Inner Traditions International, México, 2003.
- LUHMANN, Niklas, *El arte de la sociedad*, Herder, Madrid, 2005.
- MELOT, Michel, *Breve historia de la imagen*, Siruela, Madrid, 2010.
- PEÑALVER, Mariano, *Las perplejidades de la comprensión*, Síntesis, Madrid, 2005.
- PICÓ, Josep, *Cultura y modernidad*, Alianza, Madrid, 1999.
- POYNOR, Rick, *No más normas: Diseño gráfico posmoderno*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.
- TRÍAS, Eugenio, *Filosofía del futuro*, Ariel, España, 1983.