

+

LOWBROW ART

ORÍGENES E INFLUENCIA EN EL ARTE
GRÁFICO ESPAÑOL

Universidad Internacional de La Rioja
Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital

TFM

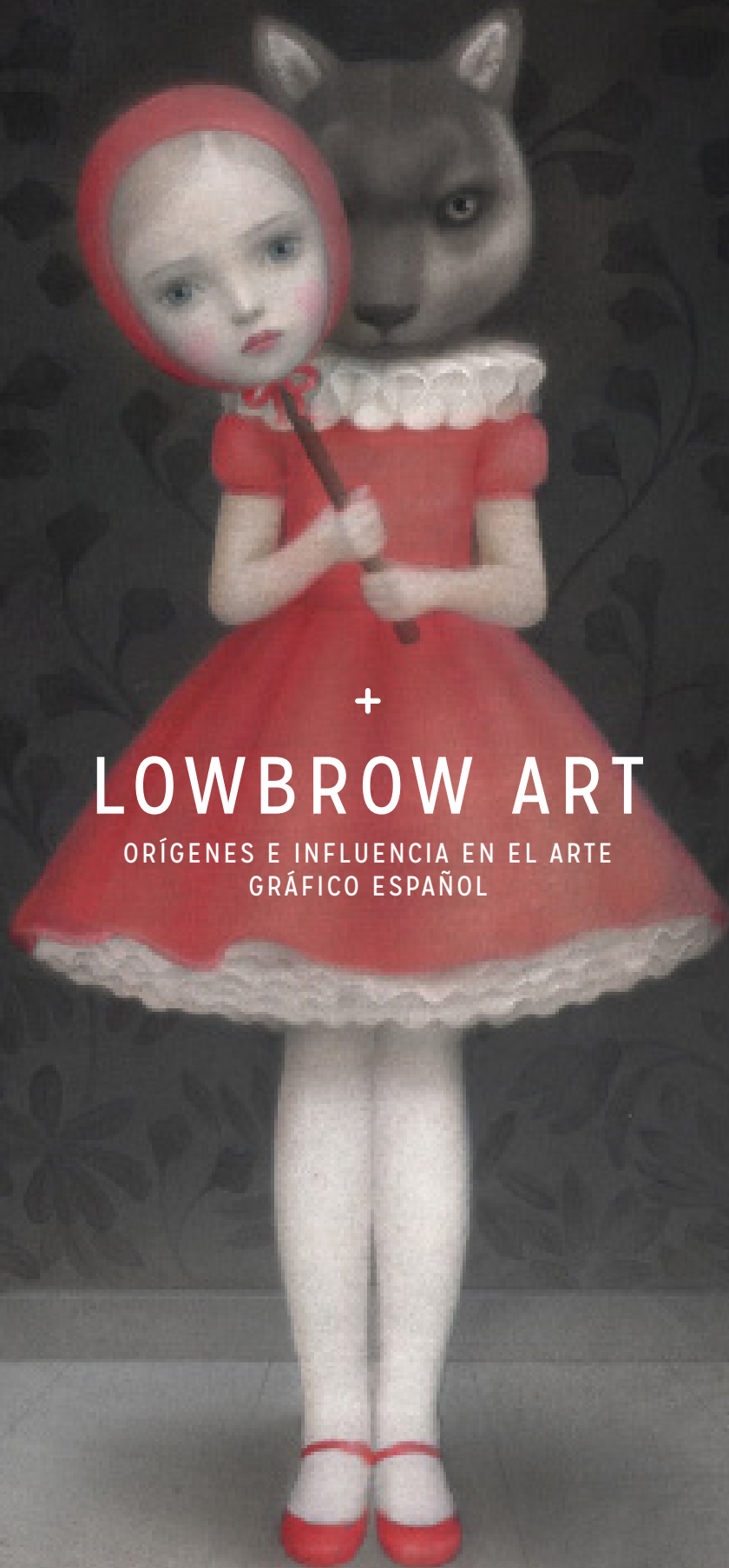


Eva M^a Muñoz Seco

PRESENTADO

Eva Gregori Giralt

DIRECTORA



+

LOWBROW ART

ORÍGENES E INFLUENCIA EN EL ARTE
GRÁFICO ESPAÑOL

RESUMEN

El arte *lowbrow*, traducido como arte de bajo nivel, conocido también como surrealismo pop, describe un movimiento alternativo que surgió a finales de los años 70 en los Estados Unidos. Sus orígenes están ligados a la cultura pop, los cómics, la ciencia ficción, la serie B, los dibujos animados, el grafiti y los videojuegos. El *lowbrow*, fruto de todas estas influencias, se ha convertido en uno de los movimientos artísticos más ricos de las últimas décadas, cruzando fronteras y llegando a países como España.

La realización de esta investigación se ha centrado en cubrir un vacío documental en torno al movimiento artístico *lowbrow* en España. La necesidad surgió al observar que la mayoría de la información sobre este movimiento estaba ubicada en internet y dentro de los circuitos de arte *underground*. Esta falta de estudios académicos llamó mi atención, viendo necesario e interesante realizar una investigación que pudiese servir, a su vez, a otros profesionales del arte y del diseño. La metodología general se ha centrado en la búsqueda de fuentes de información y el desarrollo de un diario de seguimiento fundamental durante la investigación; planteada de lo general a lo particular y ordenada por capítulos.

Este proceso de investigación me ha permitido observar el desarrollo y proyección del surrealismo pop en España. He podido comprobar que efectivamente este movimiento está ganando seguidores cada día, gracias a la labor de las nuevas galerías e importantes museos que lo promocionan a través de eventos y ferias. He visto evidencias claras de que se está creando un público aficionado al coleccionismo, gracias a la facilidad para conseguir reproducciones de alta calidad de estas obras, y que cada vez hay más conocimiento e interés por este movimiento artístico entre los diseñadores gráficos.

Palabras clave: *lowbrow*, *pop art*, surrealismo, *underground*, contracultura

ABSTRACT

Lowbrow art, translated as low-level art, also known as pop surrealism, describes an alternative movement that emerged in the late 70s in the United States. Its origins are linked to pop culture, comics, science fiction, series B, cartoons, graffiti and video games. The lowbrow, fruit of all these influences, has become one of the richest artistic movements of recent decades, crossing borders and reaching countries like Spain.

The realization of this research has focused on covering a documentary vacuum around the lowbrow artistic movement in Spain. The need arose when observing that most of the information about this movement was located on the internet and within underground art circuits. This lack of academic studies caught my attention, seeing as necessary and interesting to carry out an investigation that could serve, in turn, to other professionals of art and design. The general methodology has focused on the search of information sources and the development of a fundamental follow-up diary during the investigation; raised from the general to the particular and ordered by chapters.

This research process has allowed me to observe the development and projection of pop surrealism in Spain. I have seen that this movement is gaining followers every day, thanks to the work of the new galleries and important museums that promote it through events and fairs. I have seen clear evidence that an amateur audience is being created for collecting, thanks to the ease of obtaining high quality reproductions of these works, and that there is increasing knowledge and interest in this artistic movement among graphic designers.



Figura 3. Ryden, Mark. 2014. *Euglena*.

ÍNDICE

[01]	INTRODUCCIÓN	04	
	1.1. Justificación	04	
	1.2. Estructura de la memoria	06	
[02]	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	10	
	2.1. Objetivo general	10	
	2.2. Objetivos específicos	10	
	2.3. Metodología de trabajo	11	
[03]	MARCO REFERENCIAL	16	
	3.1. Introducción al tema	16	
	3.2. Antecedentes	22	
	3.3. Conclusiones	24	
[04]	EL MOVIMIENTO LOWBROW EN ESPAÑA	26	
	4.1. Antecedentes del surrealismo pop en España	26	+
	4.1.1. Contracultura y <i>underground</i> en España	30	—
	4.1.2. El cómic alternativo español	33	03
	4.2. Crónica del movimiento <i>lowbrow</i> en España	36	—
	4.2.1. Editoriales y publicaciones	38	+
	4.2.2. Artistas internacionales de <i>lowbrow</i> en España	42	+
	4.2.3. Galerías y Ferias de arte	50	+
	4.2.4. Artistas pioneros y emergentes	55	+
	4.2.5. El <i>Toy Art</i> y el diseño de producto	58	+
[05]	CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA	63	
	5.1. Influencias del <i>lowbrow</i> en mi obra personal	63	
	5.2. Reflexiones finales	66	
	5.3. Líneas de trabajo futuro	68	
[06]	FUENTES DE DOCUMENTACIÓN	70	
	Bibliografía	70	
	Índice de imágenes	76	
	Glosario	81	

[01]

INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN

Este movimiento artístico por su carácter popular y su alejamiento de los círculos *high cult*, se ha caracterizado por poseer unos orígenes alejados del panorama estándar artístico y como consecuencia su estudio ha sido escaso. Partiendo de esta falta de documentación e información detectadas, se ha planteado esta memoria como una oportunidad de rastrear las razones de su expansión internacional y como consecuencia de su aparición y creciente popularidad en el arte gráfico contemporáneo español.

La idea de llevar a cabo la investigación en el contexto artístico actual español y centrar la información existente pero dispersa y realizar un relato crónico del contexto de aparición y actualidad de los artistas de surrealismo pop en España. La posibilidad de desarrollar una investigación entorno al un tema del que me considero una completa seguidora.

No recuerdo el momento exacto en el que comencé a interesarme por el surrealismo pop pero sí recuerdo que la primera toma de contacto fue a través de la revista *Juxtapoz*. Solía visitar tiendas de cómics y me sorprendió encontrar de la noche a la mañana una publicación en inglés, con un precio bastante más alto de lo habitual y cuyo contenido se centraba exclusivamente en el surrealismo pop.

Recordaba haber leído algo sobre ella en las redes sociales, ya que como diseñadora gráfica e ilustradora siempre buscaba nuevos artistas a los que seguir de cerca. A través de Facebook conocí también otra revista de similar contenido, *Hi-Fructose*. A diferencia de la anterior, ofrecía una suscripción online mucho más económica por lo que no dudé en suscribirme. A partir de ese momento no pude desengancharme, el surrealismo pop juntaba todas aquellas cosas que me encantaban y con las que había crecido: música, héroes, cómic, cine, etc. Su carácter transgresor, no apto para todo el mundo, la originalidad y su humor, sin lugar a dudas, me llamaron la atención, así como su vinculación al mundo del diseño digital.

Hace unos años atrás y tras haber adquirido el libro que publicó la editorial Taschen, de la obra artística de Mark Ryden, titulado *Pinxit*, totalmente en inglés y en formato extra grande, con una impresionante portada, comprendí que esos artistas aún desconocidos estaban llegando poco a poco a España. El libro de *Pinxit* era simplemente

espectacular. Curiosamente en 2016, Taschen volvió a sacar este mismo volumen pero con un precio menor y con una calidad diferente, debido a que se habían agotado los ejemplares anteriores. A través de estas publicaciones, mi curiosidad fue en aumento. Descubrí años después editoriales que en España se estaban abriendo al surrealismo pop. Libros editados en español e inglés, en su gran mayoría recopilaciones de trabajos de diferentes artistas *underground* contemporáneos.

Siempre había consumido novela gráfica y cómic y como profesional vinculada al arte y el diseño solía frecuentar galerías de arte y museos pero a raíz de conocer el trabajo de estos artistas, empecé a fijarme más en los detalles y descubrí ilustradoras españolas como Ana Galvañ que transmitían el espíritu del surrealismo pop en sus cómics pero que no era nada conocida, o también a artistas como Sergio Mora; una de sus ilustraciones lucía impresa en las bolsas de cartón del famoso centro comercial Fnac. Observé más de cerca galerías y museos de mi entorno como: La Fresh Gallery, La Fiambrera, Mad is Mad, el museo ABC o museos de arte contemporáneo como el Reina Sofía, que ofrecían exposiciones relacionadas con esta temática.

A parte de Ryden, conocía al ya famoso ilustrador francés Benjamin Lacombe, el cual había entrado en el mercado editorial Español gracias a sus ilustraciones dedicadas a un público más infantil y sus también espectaculares ediciones con Eldelvives. Pero todo esto me parecía poco, con todos los artistas e ilustradores en España, ¿cómo era posible que no conociese a ninguno de estética y motivación similar? En ese momento comenzó mi investigación personal dentro del contexto del arte gráfico español, deseaba tener una visión más cercana del *lowbrow* en mi país.

Estas casualidades hicieron que me enamorase de este movimiento y, además, fomentaron la creación de mis propias obras digitales, algunas las muestro en esta memoria, enmarcadas dentro de este estilo artístico. He ahí la razón principal que me llevó a comenzar esta investigación enfocada en demostrar que el surrealismo pop llegó a España para quedarse y madurar a través de nuestros propios artistas gráficos y profesionales del sector.

1.2 ESTRUCTURA DE LA MEMORIA

PUNTO DE PARTIDA. FORMANDO EL ESQUELETO

La memoria se ha planteado con una estructura de capítulos en los que quedase reflejada la evolución de la investigación. En el planteamiento inicial de la memoria se tuvo muy en cuenta el tiempo para el desarrollo de la misma, así como el esfuerzo que supondría abordar un trabajo de estas características.

La clave para establecer un orden de consecución de objetivos fue partir de la premisa de que este tipo de investigación sobre un movimiento artístico *underground* requería de un esfuerzo inicial enfocado principalmente en la localización de fuentes de referencia y estudios relacionados, así como de la localización de un gran número de imágenes, que aportasen información visual.

Partiendo del hecho de que esta memoria buscaba cubrir una carencia de información sobre el estudio del *lowbrow* en España, fue muy importante la creación de un índice de contenidos adecuado a la consecución de los objetivos. De esta manera se establecieron cinco capítulos a desarrollar.

COMIENZO DE LA INVESTIGACIÓN. TOMA DE CONTACTO

En la primera parte de la memoria se establecieron las pautas para comenzar con la investigación, realizando una búsqueda de fuentes de información a través de las bases de datos escogidas previamente. Esta parte sin lugar a dudas supuso todo un reto, ya que la mayoría de información estaba enmarcada en los orígenes del movimiento *lowbrow* y su expansión internacional, sin casi hacer referencia a España y a su impacto en la misma.

Tras un estudio previo del alcance que podía tener esta investigación, se procedió a detallar el objetivo principal y los específicos. Esta parte era fundamental para concretar y evitar dar rodeos en la investigación, por esa razón, en el punto “Introducción al tema”, se buscó ofrecer una perspectiva inicial de los orígenes del movimiento en Estados Unidos, con el fin de definir de manera lógica el contexto del cual iba a partir esta investigación, sin profundizar en exceso en aspectos que no guardasen relación con España.

Una vez definidos los objetivos y teniendo claro cuál era el problema

que debía ser satisfecho con la investigación, se estableció el capítulo y contenedor de toda la investigación, titulado “El movimiento *lowbrow* en España”. En el primer punto, dentro de este contenedor principal, se llevó a cabo la investigación centrada en dar respuesta a los primeros objetivos específicos de la memoria. En el punto titulado, “Antecedentes del surrealismo pop en España”, se investigaron las bases y los orígenes artísticos que darían lugar a los primeros indicios de la cultura *underground* en España. Desde el dadaísmo, pasando por el surrealismo y posteriormente el pop art, fue necesario abordar estos conceptos como punto de apoyo en la investigación. No se planteó en ningún momento ahondar en cada uno de ellos, solo establecer un nexo de unión o de similitud entre el surrealismo pop y el arte surgido de las vanguardias.

Este punto se desglosó en otros dos, con el fin de crear un entorno que explicase de manera lógica y organizada, el contexto social y cultural en España que fomentaría más tarde la aparición de las primeras obras de surrealismo pop. Cabe señalar que di especial importancia al mundo del cómic, por tratarse de una de las influencias más relevantes para los artistas alternativos de nuestro país, así como para los artistas de *lowbrow* en Estados Unidos. Ese era el paralelismo que quería investigar y dejar reflejado en la memoria; cómo se estaba viviendo la contracultura y el *underground* en nuestro país.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN EN ESPAÑA

En el segundo punto, “Crónica del movimiento *lowbrow* en España”, se realizó una búsqueda de editoriales y publicaciones dirigidas a promocionar colectivos de artistas enmarcados dentro de este estilo, así como de fomentar el conocimiento de ese movimiento artístico más allá del círculo *underground*. Se continuó con una investigación a través de los artistas internacionales llegados a España. Se procedió a realizar una enumeración basada en aquellos que hubiesen publicado un libro en España, expuesto en una galería o mostrado su trabajo en un evento o feria. La finalidad era establecer un punto de conexión entre los artistas internacionales y su relación con arte contemporáneo en nuestro país. La investigación continuó con la selección de los artistas gráficos españoles; se basó en encontrar primero a los pioneros del *lowbrow* en España. Se realizó un rastreo general a través de

exposiciones en galerías y eventos sustraídos de diferentes directorios de artistas y espacios expositivos, dentro del circuito *underground* de arte contemporáneo español con disciplinas relacionadas con el surrealismo pop y el arte urbano. La finalidad era encontrar artistas que hubiesen expuesto en circuitos artísticos, consolidándose así, a ojos de los expertos y la crítica artística, como referentes del estilo en nuestro país. En base a esta investigación y recopilación, continuaría por otros artistas gráficos menos conocidos o aún sin etiquetar, es decir, artistas cuya obra pudiese ser enmarcada dentro del estilo *lowbrow* y que hubiesen comenzando a consolidarse en los circuitos artísticos recientemente.

+

—
08

+

+

+

+

Para completar y cerrar la investigación, el tercer punto, “Tendencias y evolución del surrealismo pop en España”. En este último punto se investigaron las últimas tendencias dentro del arte contemporáneo español centradas en el *Toy Art*, conocido como juguete de diseño coleccionable. El estudio debía ofrecer resultados que mostrasen que los artistas de surrealismo pop están vinculados con el diseño de objetos de arte de edición limitada que son expuestos en galerías y museos, para ser adquiridas por coleccionistas o admiradores.

EN LA RECTA FINAL. LAS CONCLUSIONES

Para, finalizar, el último apartado de esta memoria se reservó a las “Conclusiones y prospectiva”. Dentro de las mismas dejé un punto para ofrecer mi propia opinión sobre este movimiento, mostrando una serie de trabajos propios realizados bajo la clara influencia del surrealismo pop. Me pareció interesante reflejar el desarrollo de la idea para la maquetación final del trabajo, en formato revista y la selección de imagen final para la presentación de la memoria

Por último señalar que durante todo el proceso cada día surgía un evento nuevo que me dejaba la puerta abierta a la investigación, por esta razón y por lo que abarca en sí este movimiento artístico, en el apartado “Líneas de trabajo futuro”, señalé mis pretensiones de seguir investigando sobre esta corriente artística.



Figura 4. Rubenimichi^a. 2015. *Rea*.

[02]

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVO GENERAL

El objetivo de esta memoria se centra en desarrollar una investigación que documente el contexto de aparición y los referentes estéticos del movimiento *Lowbrow* o Surrealismo Pop como tendencia emergente en el arte gráfico contemporáneo español.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

+
—
10
—
+
+
+
+

- + Definir el origen del movimiento *lowbrow* en Estados Unidos.
- + Enumerar los elementos de la cultura popular americana y su influencia en los artistas pioneros del *lowbrow*.
- + Explorar los antecedentes del surrealismo pop en España.
- + Identificar a los principales artistas contemporáneos internacionales del movimiento *lowbrow* conocidos en España.
- + Examinar las características de la cultura *underground* en España.
- + Investigar la influencia de la música en el arte *underground* español.
- + Examinar las características, aspectos estéticos e importancia del cómic *underground* en España.
- + Enumerar y analizar la obra de los artistas pioneros y emergentes de *lowbrow* en España.
- + Identificar las revistas y publicaciones dedicadas al *lowbrow* en España.
- + Explorar las galerías de arte, museos y eventos relacionados con el surrealismo pop en España.
- + Estudiar el término *Toy Art* que define al coleccionismo de objetos de arte en España.
- + Mostrar mi obra personal basada en el movimiento *lowbrow*.

2.3 METODOLOGÍA DEL TRABAJO

La metodología del trabajo se ha planteado en base a un progreso temporal. Para el correcto seguimiento de la investigación he llevado a cabo un diario con las fuentes de información consultadas, con el fin de no repetir búsquedas y alcanzar resultados más acotados a los objetivos de investigación.

Para dar comienzo con la investigación consulté varias bases de datos, realizando búsquedas en varias de ellas con las palabras clave: *lowbrow*, *pop art*, surrealismo, *underground* y contracultura. Mi idea era tener una visión rápida y global de la calidad de información que me iban a ofrecer. Esta búsqueda inicial se centraba en definir el origen y contexto del movimiento *lowbrow* en Estados Unidos. No era necesario hallar documentos muy exhaustivos, ya que mi intención era exclusivamente definir y contextualizar el comienzo de mi investigación. Para localizar las bases de datos y hacer la selección, realicé una búsqueda sencilla a través de internet, escribiendo en el navegador, “bases de datos arte”. La búsqueda me devolvió un listado de varias bases de datos que poco a poco fui consultando para tantear cuáles me ofrecían resultados óptimos y más relacionados con mi tema de investigación. Por ejemplo, realicé búsquedas en la base de datos de Contemporary Culture Index. Esta base de datos me interesó porque ofrecía un acceso en línea abierto y centrado en ofrecer datos bibliográficos y publicaciones internacionales de revistas sobre arte, estudios culturales, diseño, fotografía, etc. Pero los resultados fueron para mi sorpresa muy escasos. Por lo que decidí descartarla y seguir con la base de datos Art Source. Esta base de datos de acceso abierto, desarrollada por EBSCO y H.W. Wilson, me ofreció unos resultados excelentes, con referencias bibliográficas y en algunos casos textos completos. Por lo que con los resultados obtenidos, pude cubrir la primera parte de la investigación.

Uno de los objetivos principales de la memoria era conseguir evidencias de estudios realizados en España relacionados con el *lowbrow* o surrealismo pop. La anterior base de datos me ofrecía resultados de todo tipo, tanto estudios realizados en inglés como en español, por lo que realicé una nueva búsqueda de bases de datos que ofreciesen resultados en español. La búsqueda me señaló la base de datos Dialnet como la más valorada. Esta base de datos me interesó

porque era importante para esta investigación que los resultados obtenidos fuesen en idioma español, para conocer si este movimiento había sido estudiado con anterioridad en nuestro país. Dialnet me ofrecía un acceso a documentos publicados en español en cualquier país y muy buenos resultados con las palabras clave. La mayoría de los artículos de revistas, capítulos de monografías colectivas, libros, etc. los conseguí gracias a su amplia cobertura. Con esta base de datos pude elaborar parte de los capítulos relacionados con los antecedentes del surrealismo pop en España. Aunque debo señalar que con estas dos bases de datos pude cubrir parte del trabajo de investigación, había datos que no eran posibles de hallar por esta vía. Exactamente en el capítulo del cómic alternativo en España, tuve que investigar si podía encontrar un repositorio de cómics y fanzines para poder consultarlos libremente. Fue entonces cuando me acordé de que el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía es todo un referente en la recopilación de publicaciones originales y materiales relacionados con aspectos de la contracultura española de los años setenta y ochenta. Posee una colección con varios títulos fundamentales del cómic español como: *Trocha y Trocha*, *Makoki* y *El Víbora*, entre otros. La intención del museo es seguir ampliando la colección tanto de cómic, como de fanzines y además atraer la atención del público con exposiciones sobre esta temática. Teniendo en cuenta esta oportunidad, ví la posibilidad de consultarlo en persona. Por lo que este punto del trabajo quedó satisfecho gracias a esta fuente de información unida a los resultados de Dialnet.

Siguiendo con la investigación observé que era de vital importancia localizar a los artistas pioneros de *lowbrow* en España. Para el desarrollo y consecución de objetivos en esta parte, opté por realizar una búsqueda de directorios que recopilasen a artistas gráficos en España. Una de las principales fue el directorio de la galería de arte La Fiambrera de Madrid. Conocida por ser una de las galerías más importantes de surrealismo pop y con un amplio abanico de diseñadores gráficos, ilustradores y artistas colaboradores. También fue muy interesante investigar dos de las asociaciones de ilustradores más grandes de España, APIM y Pencil Ilustradores. Pencil Ilustradores me ofreció muy buenos resultados, ya que se trata de la primera agencia creada en España de ilustradores con un amplio registro de estilos. Lo que más me interesó de esta fase de

la investigación fue ir descubriendo artistas españoles muy poco conocidos y con grandes influencias del *lowbrow*. Para la selección de los artistas, se realizó una búsqueda por orden de importancia y por su repercusión mediática en nuestro país. Se tuvo en cuenta para la selección de artistas pioneros aquellos que hubiesen expuesto en los circuitos artísticos *underground* o participado en ferias u otros eventos de carácter público; si habían realizado colaboraciones para publicidad o publicaciones en revistas y libros. Para los artistas emergentes se consideró a aquellos que estaban empezando a moverse en las galerías y espacios de arte por primera vez. También se valoró su trabajo fuera del mercado del arte, dentro de otras disciplinas como el cómic y la ilustración editorial.

Siguiendo con la investigación detecté que de nuevo había una parte del trabajo que no encontraba respuesta a través de las bases de datos, debido a que era información muy de actualidad. Me refiero a la actualidad en España de los museos y galerías de arte contemporáneo que pudiesen estar vinculadas al surrealismo pop. Para realizar un rastreo de exposiciones, eventos o ferias necesitaba consultar un directorio que me ofreciese esta información. Aunque conocía en persona a algunas de estas galerías de arte en Madrid, debía ir más allá e intentar obtener resultados en toda España. Por lo que hice uso del directorio del Ministerio de Cultura. La base de datos del Ministerio era complicada de utilizar. Para la realización de las búsquedas había que conocer el título de la exposición por lo que la descarté. En cambio ofrecía una búsqueda para libros publicados en España; pude realizar una serie de consultas y obtener resultados. Finalmente, para alcanzar el objetivo de conocer la actualidad de las salas de exposiciones con orientación al surrealismo pop, consulté a través de internet diferentes directorios relacionados con el arte contemporáneo en España. La búsqueda me mostró la plataforma de arte contemporáneo, PAC que ofrecía referencias totalmente actualizadas de las ferias y eventos por toda España, destacando: Madrid, Barcelona, Málaga y Castellón.

Cada una de la partes de la investigación tuvieron que ser abordadas de diferentes maneras. Este fue el caso en la parte del trabajo relacionada con las publicaciones internacionales realizadas en nuestro país. Para conseguir el objetivo busqué las fuentes de información directamente a través del nombre de las publicaciones, *Juxtapoz*, *Hi-*

+

13

+

+

+

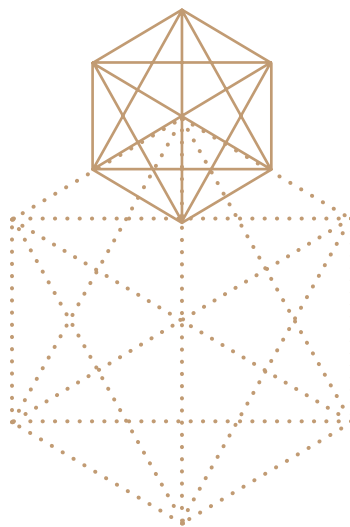
+

Fructose o *Mincho*, entre otras. Al tratarse de revistas, en casi todos los casos, tanto impresas como digitales, la mayoría tenían página web propia y directorio de artículos publicados. Por lo que pude realizar búsquedas concretas. Los resultados fueron muy certeros, pudiendo completar a través de artículos y entrevistas partes de la investigación. Esta parte era muy importante, ya que la mayoría de la información actual de nuevos artistas de surrealismo pop, tanto internacionales como españoles se ha dado a conocer a través de estas publicaciones. Por lo que el uso de las revistas especializadas fue fundamental para el desarrollo de esta investigación.

+
—
14
—
+
+
+
+

Como se puede observar muchos de los resultados obtenidos a través de los diferentes medios han estado interconectados entre sí. En algunas búsquedas hallaba resultados que cubrían una parte de la investigación y que además enlazaban con otra. En algunos casos he descubierto partes de la investigación gracias a estas conexiones.

Se ha realizado un glosario de términos utilizados que podían ser difíciles de comprender, junto a un breve comentario de su significado para mejorar la comprensión del texto.





+
—
15
—
+
+
+
+

Figura 5. Muñoz, Eva M^a.(2017). *Sin título.*

[03]

MARCO REFERENCIAL

3.1 INTRODUCCIÓN AL TEMA

A finales de los años 70 del siglo XX en la costa oeste de los Estados Unidos surgió una corriente artística *underground*. El arte *lowbrow* se caracterizaba por intercambiar la cultura de bajo perfil (*low cult*), en opuesto a la alta cultura (*high cult*). Este movimiento de arte *underground* encontró a uno de sus participantes más atrevidos, Robert Williams (véase figura 6).

En 1979 Gilbert Shelton, escritor y dibujante de cómics *underground*, que trabaja para la editorial *Rip Off Press*, propuso a Robert Williams, dibujante también de cómics *underground* que pensara un título para el libro recopilatorio de su obra que iban a editar. Haciendo honor de su humor ácido, Williams propuso el título de *The Lowbrow Art of Robert Williams*, que traducido quería decir algo así como el arte del mal gusto de Robert Williams. Williams sin saberlo había creado el término que definiría a toda una generación de artistas bajo unos de los movimientos más provocativos de finales del siglo XX (Nebot, 2013).

El mismo Robert Williams junto a otros artistas y coleccionistas crearían en 1994 en San Francisco, una de las revistas referentes en la actualidad de este movimiento artístico, *Juxtapoz* (véase figura 7). Esta publicación distribuida en Estados Unidos se convertiría en una de las mayores influencias de este movimiento, ofreciendo visibilidad a las primeras galerías de arte de *lowbrow* como La Luz de Jesus, ubicada en California, que gracias a sus publicaciones se darían a conocer internacionalmente (Puga, 2017).

Por lo que esta revista vio la luz paralelamente al nacimiento del mismo movimiento artístico que difundía. Su principal objetivo era fusionar el arte con la cultura *underground* dotándola de la importancia que se merecía y mostrando al público su riqueza. En estos orígenes hay que destacar la figura del coleccionista Billy Shire, fundador de la galería La Luz de Jesus en 1986. Shire era empresario y coleccionista y se consideró responsable de promocionar el arte californiano *underground* y la contracultura al público. Esta galería expondría los trabajos de los pioneros Robert Williams, Joe Coleman y Manuel Ocampo (La Luz de Jesus Gallery, s.f.).

Para poder ir un paso más allá y entender qué era lo que motivó a estos artistas en la realización de sus obras era necesario realizar



Figura 6. Williams, Robert. 1979. *The Lowbrow Art of Robert Williams*.



Figura 7. Juxtapoz. 1996. [Portada de Todd Schorr].

un breve recorrido por los antecedentes socioculturales de los años cincuenta en Los Ángeles.

En la capital del arte se estaba viviendo el final de la Segunda Guerra Mundial, esto propiciaría un gran desarrollo industrial y por consiguiente la recuperación económica. Se viviría entonces el resurgir de una sociedad marcada por el consumo y la publicidad. Surgiría la cultura del *hot rod* y los *kustom cars*. En esta época nació la música *rock'n'roll*, los famosos autocines y la comida basura.

El senador MacCarthy líder del partido republicano se dedicaría a vigilar las instituciones tachadas de comunistas. Este hecho afectaría considerablemente al mundo del espectáculo y el arte.

Los artistas de *lowbrow* como Robert Williams mezclaban diferentes elementos de la cultura popular que les rodeaba con el fin de criticar y, a la vez, reflejar la sociedad que estaba cambiando (véase figura 8).



Figura 8. Williams, Robert. 2015.
Fast Food Purgatory.

Los artistas como Ed Roth fueron influenciados por la *Kustom Kulture* (véase figura 9), neologismo estadounidense utilizado para describir a los vehículos personalizados por sus conductores. En las primeras etapas del *hot rod*, término que define a los vehículos clásicos estadounidenses, se desarrollarían muchas modas y estilos (Lowey, Prince, 2014).

El tema de la religión católica destacó en las obras de Manuel Ocampo. Para Ocampo la cultura popular está llena de imágenes y rituales católicos. También representa la relación entre la élite política y el clero. Sus imágenes agresivas e iconoclastas aparecen representando la pérdida y el caos culturales. Es normal ver en algunas de sus obras personajes que parecen pertenecer al *Ku Klux Klan* (véase figura 10).

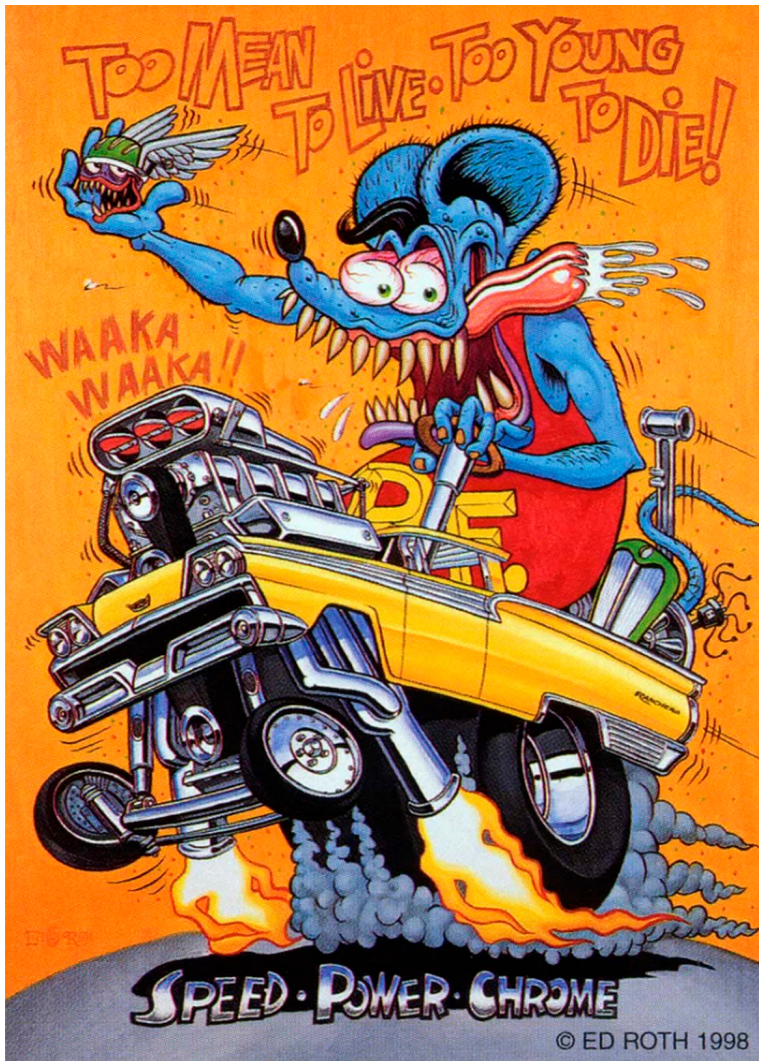


Figura 9. Roth, Ed. 1998.
Sepeed-Power-Chrome.

+
—
19
—
+
+
+
+

Ocampo viviría durante un periodo de su vida en Sevilla. Siendo uno de los artistas clave del *lowbrow*, fue influenciado del mundo cómic, la música y los dibujos animados (Heartney, 2013).

Destacar al veterano Mark Ryden como desarrollador y difusor del surrealismo pop. Ryden participó en su primera exposición grupal *Slide Show* en 1994, donde su obra fue descubierta por Robert Williams antiguo miembro del colectivo *Zap! Comix*. Aunque Ryden no era religioso su obra esta llena de estos iconos (Ryden, 1998) (véase figura 11). Ryden comenzaría su trayectoria profesional en el diseño gráfico, desde su punto de vista, mucho más creativo, interesante y abierto que el artístico; al que posteriormente se dedicaría plenamente (Cué, 2016).



Figura 10. Ocampo, Manuel. 1995. *From a Children's Picture Dictionary*.

Como observamos, si algo ha caracterizado a todos estos artistas pioneros del *lowbrow* son sus orígenes dedicados a los diferentes ámbitos artísticos de representación visual, como el cómic, la ilustración para publicidad, el *merchandising* o la customización de vehículos, entre otros muchos.



Figura 11. Ryden, Mark. 2006.
The Tree of Life.

+
—
21
—
+
+
+
+

3.2 ANTECEDENTES

En el inicio de la investigación y tras haber realizado un esquema previo para comenzar abordar el proceso de acopio de fuentes de información, me centré en encontrar previamente estudios académicos realizados en España y también internacionales enfocados al movimiento *lowbrow*. Encontré dos tesis doctorales, la primera muy reciente y con el título *El arte Lowbrow* (Puga, 2017). Este trabajo abordaba el movimiento *lowbrow* en Estados Unidos, desde los orígenes hasta la actualidad. La segunda titulada *Lowbrow art: the unlikely defender of art history's tradition*, también mostraba una visión del movimiento *lowbrow* desde sus orígenes hasta la actualidad en Estados Unidos (Givens, 2013). Estos dos trabajos académicos eran los únicos que se habían publicado sobre *lowbrow*. La mayoría de resultados obtenidos eran artículos publicados en diferentes revistas, en algunos casos, artículos académicos relacionados en parte con este movimiento. El artículo publicado por Pablo Dopico, *Espustos de papel. La historieta "Underground" española*, aportó información sobre el origen y desarrollo de la historieta española contemporánea y en especial sobre el cómic *underground* o también conocido como *comix*, precedente del surrealismo pop en España. También el artículo escrito por Juan Carlos Pérez García, titulado *Robert Crumb: Del comix underground al Génesis ilustrado*, ofrecía datos sobre la vida y obra del dibujante Robert Crumb, uno de los fundadores del *comix underground*. El libro *Cómo acabar con la contracultura. Una historia subterránea de España* de Jordi Costa, me ayudó a conocer más detalles sobre el origen de la contracultura en España y los vínculos existentes entre sus precursores.

Las revistas de surrealismo pop, *Juztapox* y *Hi-Fructose* han sido un pilar fundamental durante el desarrollo de la investigación. Aportando información de calidad a través de artículos actuales sobre artistas y eventos españoles e internacionales. También revistas como *Minchō*, cuyos editores Natalia Giménez y Paco Carrasco se han propuesto dar a conocer todas las últimas tendencias en arte, diseño y cultura visual en España. Por supuesto señalo el trabajo realizado por las editoriales que publicaron algunos de los libros que menciono en esta investigación como es Monsa. Editorial que sin lugar a dudas ha sido referente en cuanto a libros publicados entorno al arte *underground* y

todas las nuevas tendencias en el mercado del arte, el diseño y la publicidad. Siendo sus libros un pilar de conocimiento en los movimientos artísticos relacionados con el surrealismo pop.

En el trabajo de Ian Lowey y Suzi Prince, titulado *The graphic art of the underground. A countercultural history*, encontramos un trabajo muy completo en tanto que realiza un amplio estudio diacrónico de la evolución de la cultura visual underground desde sus orígenes hasta la actualidad. Este resulta un ejemplar indispensable para conocer y profundizar en las figuras artísticas del *lowbrow* como Robert Williams, Robert Crumb, o Mark Ryden, entre otros.

Como autores españoles consultados, debemos destacar el libro de Joan S. Luna, *Los colores del underground* (2009). Luna, repasa los antecedentes artísticos o las corrientes previas que han influido a buena parte de los creadores, precisando en la influencia de surrealistas como Ernst, Picasso, De Chirico, Dalí o Magritte. Esta aportación resultó fundamental para conocer una muestra representativa del actual panorama del surrealismo pop y a sus artistas más destacados. También Carolina Amell y su libro *Sweet & Bizarre* (2017). En este libro Amell mostraba una selección de artistas de *lowbrow* internacionales, realizando una breve descripción de su vida, contexto profesional y perspectivas de futuro.

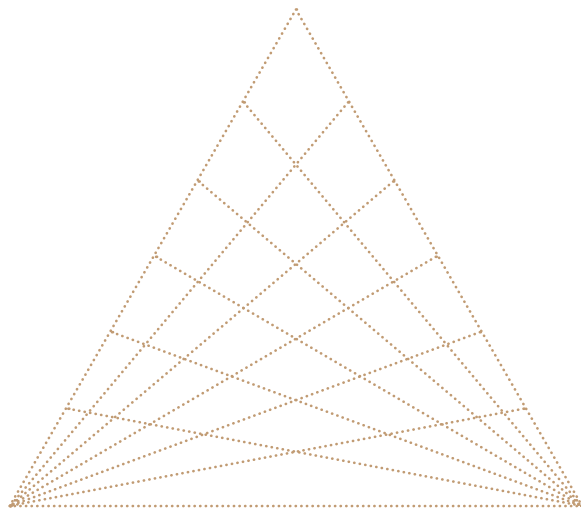
El libro de Amell junto al de Luna, han sido dos publicaciones actuales sobre surrealismo pop editadas en España tanto en inglés como en castellano. También el libro recopilatorio de *Ilustradores españoles. Dibujos, formas y colores que harán tu vida más bella* de Mario Suárez, sirvió para conseguir una perspectiva actual de los ilustradores españoles en activo. Además de ofrecer una introducción cronológica del comienzo de la ilustración en España, desde 1891 hasta la actualidad con el uso de las nuevas tecnologías como internet.

Los autores citados en este apartado son destacables por su aportación a esta corriente artística, en la labor de investigación y difusión de la misma. En el desarrollo de la búsqueda de información, la falta de documentos académicos entorno a esta corriente artística hizo que no fuese necesario descartar a ningún autor.

3.3. CONCLUSIONES

Este movimiento artístico ha estado marcado por la ideología de sus representantes pioneros. Las razones que motivaron a estos artistas en la realización de sus obras fue la necesidad de crear y dar rienda suelta a su imaginación, lejos de los círculos más elitistas del mercado del arte tradicionales. Sus intereses se centraban en fusionar todas aquellas manifestaciones artísticas alternativas, que se estaban desarrollando a la vez, y plasmarlo a través de sus obras.

Con este trabajo de investigación se pretende realizar una crónica del nacimiento o llegada de este movimiento artístico a España. La finalidad es crear un paralelismo entre el surgir del *lowbrow* en Estados Unidos y los comienzos del *underground* en España y de esta manera crear un vínculo de inicio y progreso hasta el presente, a través de sus artistas pioneros y emergentes en la actualidad. Para entender el impacto que este movimiento tuvo en España, se ha tenido en cuenta el marco sociocultural y los cambios que también motivarían a los primeros artistas del *underground* en nuestro país. Observando que al igual que los artistas del *lowbrow* en Estados Unidos, su principal intención era la provocación a través del arte. Predominando el inconformismo y la necesidad de reflejar a través de la creación, ya fuesen *comix underground*, ilustraciones para portadas de discos de música, la crítica a la sociedad y el mundo. Esto se podría decir que sería tan solo el principio, ya que a lo largo del tiempo se ha observado un goteo continuo de este movimiento artístico en España. A través de publicaciones en revistas, artículos de arte o en libros editados y publicados en nuestro país. Todo esto unido al consumo de masas, las nuevas tecnologías que facilitarían el conocimiento de este movimiento a través de internet, junto al auge de todas las tendencias estéticas emergentes y fruto del *underground*, crearían un ecosistema de nuevos artistas, influenciados por los pioneros del surrealismo pop. Por lo que en términos generales, lo que se pretende es buscar esos indicios del *lowbrow* en España y considerar cuál podría ser su evolución, con el fin de demostrar que el surrealismo pop forma parte del panorama *underground* en el mercado del arte contemporáneo y que además es probable que crezca exponencialmente hacia otros mercados más populares, como el de diseño de producto o el diseño digital aplicado a objetos de consumo (*merchandising*) o el *Toy Art* para coleccionistas.



+
—
25
—
+
+
+
+

[04]

EL MOVIMIENTO LOWBROW EN ESPAÑA

4.1 ANTECEDENTES DEL SURREALISMO POP EN ESPAÑA

El surrealismo pop, como el propio nombre indica es una corriente que se manifestó a partir de la unión de otros movimientos artísticos anteriores: el surrealismo y el arte pop. Por una parte el surrealismo, una corriente artística que intentaba reflejar el funcionamiento del inconsciente, dejando el control racional de lado y, por otra parte, el arte pop inspirado en la estética de la vida cotidiana y el consumo (Puga, 2017).

El surrealismo promovía un manera de entender el arte que se salía de los patrones establecidos, dejando libertad de expresión a la hora de crear. El artista estadounidense Todd Schorr, perteneciente al *lowbrow*, muestra en algunas de sus obras la influencia recibida por el pintor surrealista Salvador Dalí. Por ejemplo en su pintura titulada *Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land* (véase la figura 12). Obra realizada en 1996 que entremezcla el mundo de Disney con la estética de pesadilla o ensoñación propios de las obras de Dalí. Viendo esta pintura de Schorr, se puede apreciar la introducción de componentes perversos que podrían transformar la ingenuidad de la fantasía infantil en algo aterrador (Puga, 2017).

Otro movimiento artístico precursor que tuvo importancia para establecer las características de lo que sería el surrealismo pop en España fue la cultura pop. La cultura popular hacía referencia a los patrones culturales y las manifestaciones artísticas creadas y consumidas por las clases medias o bajas, es decir, sin instrucción académica. Lo contrario a la cultura académica, centrada en los medios más elitista y excluyentes. Dentro de la cultura popular española también entraba el mundo del cómic, las series de televisión, los dibujos animados y todas aquellas áreas de entretenimiento de masas. En un artículo publicado por la revista *Jot Down* titulado *Cultura pop bajo la bota del franquismo*, se destaca que mientras en otros países como Gran Bretaña o el estado de California, las vanguardias formaban parte del panorama cultural, España era “un solar cultural” que intentaba sin éxito ser moderno, apostando por el arte y la arquitectura (Corazón, 2016). El Arte pop vinculado con esta cultura popular de masas, surgido en 1950 en Inglaterra y Estados Unidos se caracterizaba por plasmar la sociedad del consumo a través del arte. Las obras se representaban como objetos que se podían reproducir en serie. En España el arte pop adquirió relevancia gracias, sobre todo, a



Figura 12. Schorr, Todd.1996. *Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land*

la temática erótica y la crítica a la política, debido a la represión que sufría el país. Artistas como Eduardo Arroyo, Ángel Orcajo o Darío Villalba serían el alma del este movimiento en España.

Pero si hubo un grupo de artistas imprescindible para el movimiento pop en España, fue *El Equipo Crónica*. Este grupo nacido en Valencia, estaba formado por Manuel Valdés, Juan Antonio Toledo (que abandonaría el grupo en 1965) y Rafael Solbes. Estarían activos desde 1964 hasta 1981, desarrollando su obra durante el último periodo del franquismo y la transición democrática.

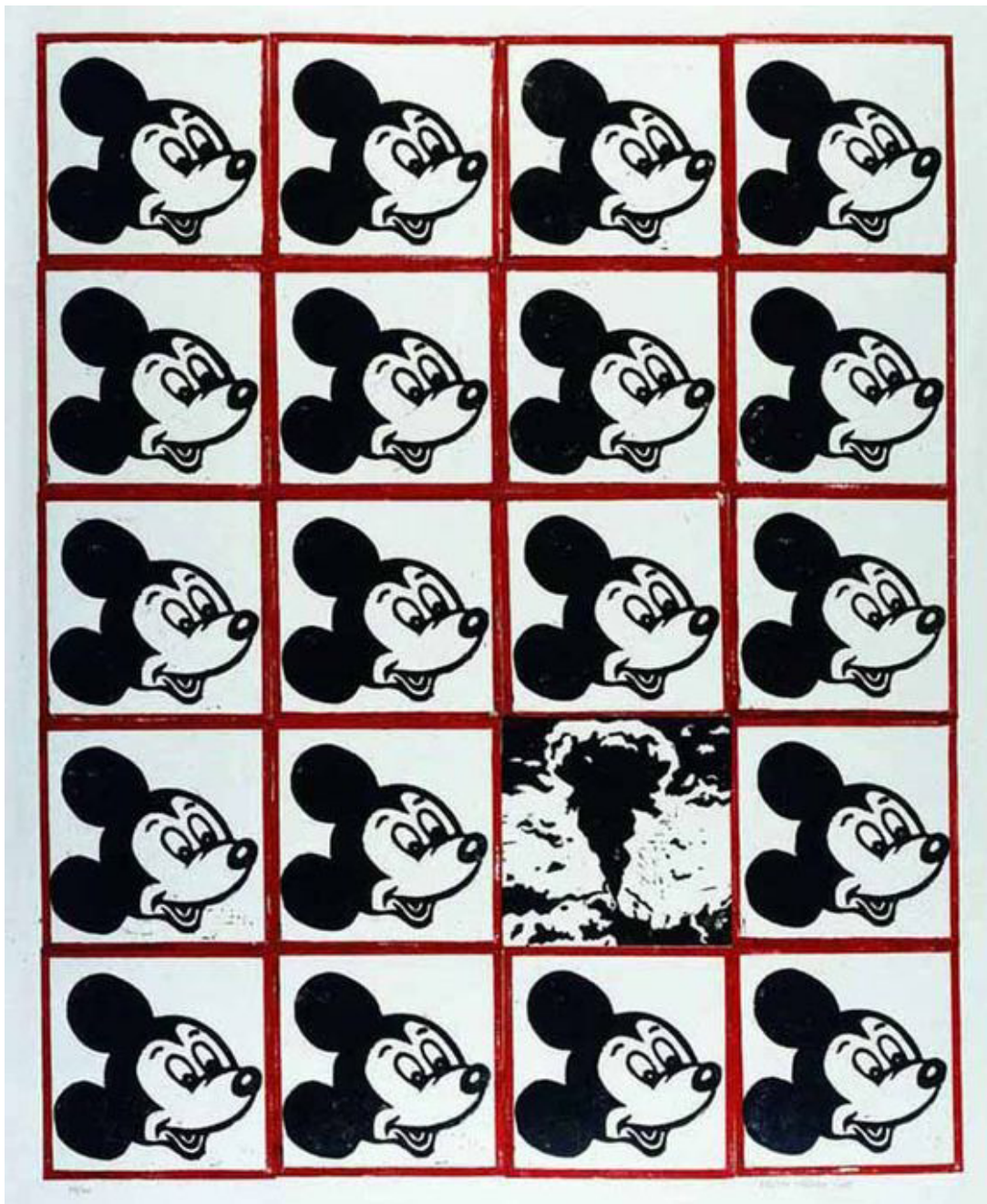
En sus obras usaban todo tipo de imágenes representantes de la cultura de masas, también hacían uso de tintas. Las obras mostraban la situación política española y la del mundo. Con temas inspirados en la pintura española del Siglo de Oro.

Las obras se llevaban a cabo entre todos los componentes del equipo; se realizaron en cuatro etapas divididas en periodos, comprendidas desde 1964 hasta 1981. Las obras se realizarían en series, ofreciendo variedad pero bajo un mismo tema. En total serían diecinueve series, destacando *El panfleto* (1973) (véase figura 13) (Bandala, 2003). Una de sus obras más importantes fue *América, América!*, de 1965 (véase figura 14). Esta obra destacaría por mostrar la imagen del ratón



Fig. 13. Equipo Crónica.1973. *El panfleto*.

Mickey, típica de la cultura de los Estados Unidos y símbolo de la felicidad. El grupo artístico lo escogería como un símbolo consumista de la sociedad norteamericana. Además utilizarían el procedimiento artístico empleado por Andy Warhol, el uso de la repetición de una imagen utilizada por los medios de masas. El estampado se realizaría con tintas planas, utilizando repetidamente el mismo icono, hasta romper la serie con la introducción de la imagen de la bomba atómica lanzada en Japón. Esta imagen rompe la continuidad y genera una imagen crítica. El grupo de artistas se disolvería definitivamente en 1981, con la muerte de Rafael Solbes (Arte España, s.f.). Sus obras se exponen en diferentes museos por toda España y también en colecciones privadas. En el Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía figuran en el catálogo 21 obras.



+
—
29
—
+
+
+
+

Figura 14. Equipo Crónica. 1965.
América, américa!

4.1.1. CONTRACULTURA Y UNDERGROUND EN ESPAÑA

Theodore Roszak, académico estadounidense de los años 60 del siglo XX acuñó el término contracultura para describir el panorama norteamericano caracterizado por las continuas revueltas estudiantiles relacionadas con la oposición a la guerra, el surgimiento de la cultura psicodélica, el movimiento *hippie* y el cómic *underground*, entre otros.

En España, el franquismo marcaba un camino diferente para la contracultura que no tenía nada que ver con el contexto norteamericano. La libertad de expresión era escasa. Jordi Costa, escritor y crítico barcelonés, comenta en su libro *Cómo acabar con la contracultura. Una historia subterránea de España* que la contracultura era “un movimiento más vital que homologable”. Siendo el comienzo de la contracultura en España un cruce de caminos que tenía como punto en común el impulso colectivo de ruptura y renovación, es decir, “una casa para todos desde la que transformar el mundo, convirtiendo la vida en obra de arte y proyecto político” (Costa, 2018, p. 12).

Costa menciona al grupo de música *Los Smash* como pioneros del primer texto genuinamente contracultural, titulado *El manifiesto de lo borde*. También habla del grupo de cineastas amateurs, *Els 5 QK's* como ejemplo del cine alternativo español, destacado por dar visibilidad al movimiento homosexual en España. Por otra parte, Costa refleja el movimiento contracultural a través del dibujante y pintor sevillano, Nazario Luque junto a Javier Mariscal, como pioneros de la historieta *underground* y la fundación del grupo *El Rrollo* en Barcelona. Costa nombra a Mariscal como el artista contracultural clave de la movida en Barcelona en los años 70 y 80 del siglo XX. En los orígenes de la contracultura y como impulsor de este movimiento en España también se hace referencia a la Movida madrileña, y los espacios televisivos como *La Edad de Oro*, programa dedicado a la música y la cultura (véase figura 15) y *La bola de cristal* con la cantante *Alaska* de presentadora, icono de la Movida

En esos años se empezaría a utilizar personaje excéntricos, surgiendo la llamada *Cultura Basura* como herencia contracultural. En el libro de Costa, *Mondo Bulldog. Un viaje al universo basura*, el autor destaca que hay que conocer nuevas metas artísticas y dejarse llevar por lo bizarro (Refoyo, 2005).



Figura 15. Vinilos de la *Edad de Oro* en España. (s.f.). Collage de portadas.

En los años 90 del siglo XX, llegarían a España unos cromos con una estética que llamaría la atención rápidamente entre los jóvenes.

La Pandilla Basura que se vendía en España en los kioscos, atrajo la atención de tal manera que aquellos que eran niños cuando empezaron a coleccionar los cromos, pagan fortunas hoy en día para acabar sus colecciones (véase figura 16). En España no duraría demasiado tiempo a pesar de su gran éxito, ya que sería retirada al poco tiempo por la crítica del público. A pesar de todo, quedaría en la memoria de muchos sus imágenes gores, con humor negro y surrealista.

La Pandilla Basura, en inglés *Garbage Pail Kids* fue una serie de ilustraciones creadas por los dibujantes Art Spiegelman y Mark Newgarden que se comercializaron en formato de cromos y que la empresa de golosinas Topps Company regalaba en Estados Unidos con los chicles. Sus ilustraciones mostraban un mundo surrealista y distorsionado, con imágenes desagradables e impactantes. Sus creadores parodiaban a las famosas Muñecas Repollo o como se conocían en Estados Unidos, *Cabbage Patch Kids*, diseñadas por



Figura 16. *La Pandilla Basura* (s.f.). Cromos vendidos en España.

Xavier Roberts en los años 80 del siglo XX. Debido a las imágenes, en muchos casos gore, la empresa decidió demandar a Topps, la empresa fabricante de golosinas que comercializaba los cromos con estas imágenes. Finalmente llegarían a un acuerdo y se llevaría a cabo un rediseño de los personajes, con el fin de que se pareciesen menos a las muñecas.

Pese a la violencia de las imágenes, los cromos iban dirigidos a un público infantil. Estas ilustraciones solían coleccionarse ya que venían del cómic underground y despertaban un gran interés. Hubo quince series y un total de seiscientos veintidós personajes. Llegando a comercializarse todo tipo de merchandisign e incluso la realización de una película. Art Spiegelman fue el creador de la novela gráfica *Maus* (1991), con gran éxito en España. Con esta novela ganaría el premio Pulitzer. Trabajaría también formando equipo con *Wacky Packages* (Pound, 2012). El pasado 2017, Art Spiegelman en una conferencia en el Museo Reina Sofía, a raíz de la exposición sobre uno de los pioneros de la historieta George Herriman, autor de *Krazy Kat*, señalaba: “Aprendí de sexo leyendo *Archi*, de economía leyendo *Uncle Scrooge* y de filosofía leyendo *Peanuts*” (Constenla, 2017, párr.1). Por otra parte Mark Newgarden fue un dibujante *underground* muy valorado e influyente. Su peculiar estilo llamaría la atención de su profesor Art Spiegelman, con quien formaría equipo para trabajar en la empresa Topps y comenzar el proyecto *Garbage Pail Kids* (Dery, 2006). Podemos observar cómo el cómic *underground* ha estado asociado a la contracultura desde sus orígenes. Creando a su alrededor seguidores y coleccionistas de sus historias y personajes.

4.1.2. EL CÓMIC ALTERNATIVO ESPAÑOL

El *lowbrow* ha estado asociado a los orígenes del comix o cómic *underground*, en español traducido como historieta “subterránea” o “bajo lo establecido”. Figuras como Gilbert Shelton, dibujante de cómics desde 1959, se caracterizó por su estilo marcado por el humor ácido y sus parodias de los superhéroes. Algunos de sus trabajos más importantes fueron: *Los fabulosos Freak Brothers* (*The Fabulous Furry Freak Brothers*) (véase figura 17), *El gato Freddy* (*Fat Freddy’s Cat*) y *Superserdo*. Obras consideradas como pioneras del cómic *underground* americano.

A mediados de los años 80 del siglo XX, Shelton comenzó a vivir en Francia, empezando a colaborar con el historietista francés Pic (Lelièvre, 1961) con el que crearía *Not Quite Dead*, cuyo argumento se centraba en una serie de aventuras de un grupo de rock que se darían a conocer por todo el mundo en diferentes publicaciones, entre ellas *El Vibora* (Shelton, s.f.).

Shelton fue galardonada en varias ocasiones por algunas de sus obras, en 1997 y posteriormente en 2009, con el prestigioso Premio Haxtur, en el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias ubicado en Gijón. Estos premios fueron creados por la revista de cómics y crítica más veterana de España y antigua de Europa, *El Wendigo*, fundada en 1974 (El Wendigo, s.f.).

La muerte de Franco provocó que la sociedad española viviese un momento de cambio hacia la democracia. Este hecho propició que entre los años 1976 y 1979, el desarrollo del *comix* español, siempre bajo la mirada del código penal y el delito contra la moral pública, creciese y generase la profesionalización y aceptación de este movimiento *underground*. Esta libertad de expresión que anhelaban los jóvenes, vio una vía de escape en este medio marginal, el cómic, para dar rienda suelta a sus protestas y reivindicaciones. (Sala de Prensa, 2016).

Ediciones La Cúpula nació en 1979, junto con el primer número mensual del cómic *El Vibora*, convirtiéndose en la insignia de la editorial y erigiéndose como estandarte de la evolución de la cultura española. El último número de *El Vibora* fue publicado en 2004, tras 25 años. *El Vibora* se convirtió en un icono y símbolo de la historia española, introduciendo el cómic adulto en la industria editorial española. A través de *El Vibora* se descubrió una nueva forma de



Figura 17. Shelton, Gilbert. 2006. *Los fabulosos Freak Brothers*.

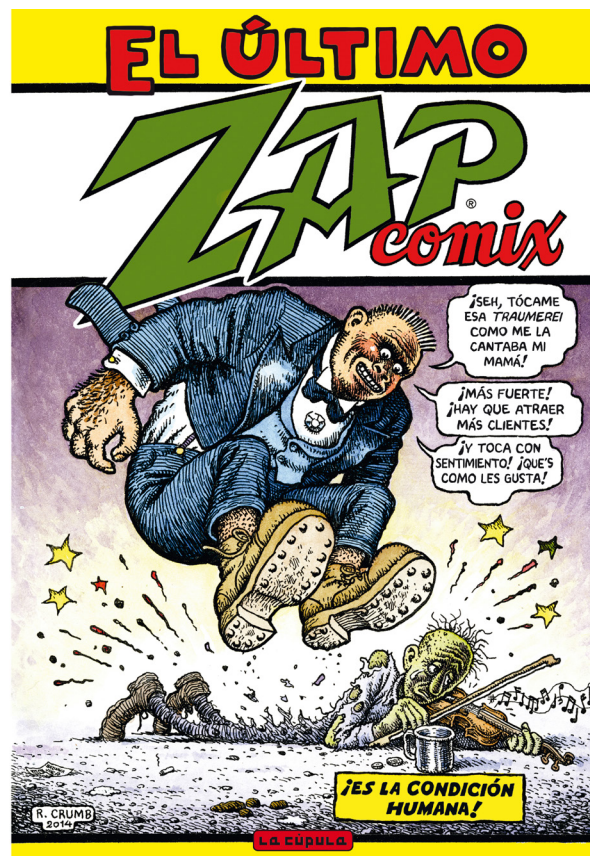


Figura 18. Crumb, Robert, Shelton, Gilbert. (s.f.). *El último Zap comix*.

entender los *comix*. En sus páginas se asentarían dibujantes como Luque Nazario, creador de la portada del primer ejemplar de *El Víbora* (véase figura 20).

Dibujantes como Robert Crumb, creador de su propio *comic-book*, *Zap Comix* (véase figura 18), también editado por Cúpula, está considerado uno de los grandes artistas del siglo XX.

La editorial Fundamentos publicaría, la primera antología del *comix* contracultural estadounidense, bajo el título *Comix Underground USA* (véase la figura 19). La portada sería la original dibujada por Crumb y recuperada del primer número de *Zap Comix*. En esos años el *comix*



Figura 19. Comix underground
USA, n.º3. 1979.

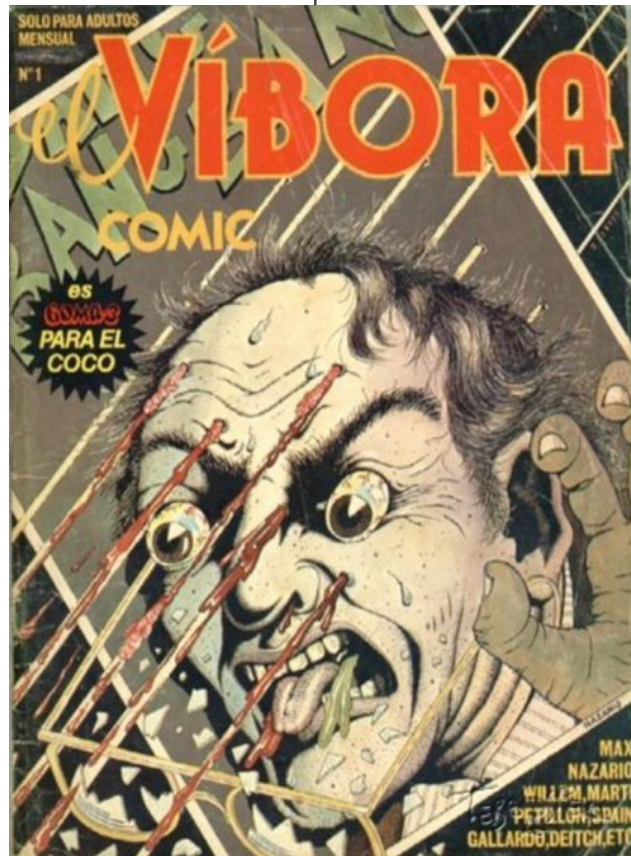


Figura 20. El Víbora. 1979.

se extendió por todo el país, como un mensaje liberador. Algunos de estos artistas también trabajarían como ilustradores para portadas de discos y en la creación de fanzines editados por ellos mismos (Dopico, 2011, p. 169-181).

Muchos de sus artistas perderían el miedo a las represalias, produciéndose una ruptura con el pasado. En la actualidad, estas obras son documentos gráficos de interés por el reflejo histórico que muestran de lo sucesos ocurridos en España, además de ser una fuente de inspiración que no pasa de moda para los actuales ilustradores y artistas.

4.2. CRÓNICA DEL MOVIMIENTO LOWBROW EN ESPAÑA

El surrealismo pop es un movimiento que poco a poco ha ido formando parte del panorama artístico español. Actualmente son cada vez más los artistas emergentes que han visto atractiva la idea de formar parte de este movimiento. Las editoriales y revistas de arte contemporáneo han investigado, colaborado y promovido estos movimientos, buscando llegar a un público hambriento de sensaciones nuevas. Ya no es algo raro encontrar libros en inglés y en español en las estanterías. Dentro de este universo del consumo, las grandes empresas como Fnac, han sabido adaptarse a la creciente demanda de las nuevas tendencias.

Si hacemos memoria y pensamos en la primera vez que vimos una publicación, un libro o una referencia a este movimiento artístico, realmente no hace tanto en España. Y es que el *lowbrow* ha sido una corriente artística que, a pesar de su gran impacto y expansión desde Estados Unidos, ha empezado a hacerse notar sutilmente en nuestro país. Si nos fijamos bien, podemos apreciar que se trata de un movimiento que se ha entrelazado con otros, mostrándose al público de diferentes maneras: a través de fanzines, en los cómics *underground*, en *merchandising* para marcas, en ilustraciones para portadas de discos o libros, etc.

El pasado 2 de julio de 2018, Fnac anunciaba una exposición colectiva por su 25 Aniversario. La exposición que estará abierta al público hasta el 31 de agosto de 2018 titulada *Clásicos en 2043*, mostrará las obras de seis ilustradoras que han reinterpretado las portadas de libros, discos, películas, videojuegos y *gadgets* tecnológicos que se disfrutaban en España cuando llegó Fnac. Entre las ilustradoras que exponen encontramos a Ana Galvañ, reinterpretando el cartel de *El día de la bestia* (1995), de Alex de la Iglesia, y *El piano* (1993), de Jane Campion. A Carla Fuentes reinterpretando la portada de *Veneno en la piel* (1990), de Radio Futura. En el marco de los videojuegos, la ilustradora Conxita Herrero, presentando su interpretación del *Tetris* (1984) y *Súper Mario Bros* (1985). Malota, otra ilustradora participante, recrea en sus obras la relación con *La cafetería* de finales del XIX a principios del XX y *El móvil* (desde 1973) (véase figura 21). Y por último los trabajos de las ilustradoras Laura Liedo, con su obra basada en el *Reproductor*

+

36

+

+

+

+

Figura 21. Malota. (s.f.). *El móvil*.

de música portátil (desde 1981) y Ana Penyas, con la reinterpretación de la portada de *Olvidado Rey Gudú* (1993), de Ana María Matute, y de *Los detectives salvajes* (1998), de Roberto Bolaño.

Esta exposición nos da una idea de cómo está evolucionando el arte en paralelo a la cultura popular. Una muestra que busca fusionar objetos como el móvil o los reproductores de música, los videojuegos, las obras literarias, el cine y la música a través de la mirada de artistas cercanas al surrealismo pop como Ana Galvañ o Malota. El arte a disposición de la cultura de masas y reinterpretado a través de artistas contemporáneas. Un ejemplo más de que el movimiento *lowbrow* forma parte de la actualidad en España y que cada vez se integra mejor con el mercado de consumo popular.

4.2.1. EDITORIALES Y PUBLICACIONES

La mayoría de los movimientos *underground* se han dado a conocer, en parte al público, a través de las publicaciones. Algunas de estas editoriales se han centrado exclusivamente en dar salida a todos los movimientos visualmente atractivos, tanto para los profesionales del sector como para los interesados en el arte, el diseño, la ilustración, la fotografía, etc. Este es el caso de una de las editoriales más famosas por dar valor a las nuevas inquietudes y tendencias en España, estamos hablando de Monsa. Esta joven editorial independiente de Barcelona lleva desde 1982, gracias al apoyo de colaboradores, clientes y amigos, trabajando en la búsqueda de las nuevas tendencias que se respiran en el mercado del arte internacional.

Entre sus categorías de publicación se encuentran el diseño industrial y gráfico, la ilustración y *Toys*, la publicidad, el graffiti y el arte urbano. Entre sus publicaciones más importantes relacionadas con el surrealismo pop encontramos títulos como *Ultimate Illustration!*, *Cool Illustration*, *Cool Paintings*, *Brands & Illustration*, *Toys. Limited Edition*, *Super Cute Dolls*, *Plush Toys!*, *Cute Illustration*, *Toy Land*, *Ilustración de vanguardia*. La mayoría son ejemplares que todavía siguen a la venta online pero que en las tiendas físicas no podemos encontrar con facilidad. Casi todos estos ejemplares muestran selecciones de artistas de todo el mundo y en la mayoría de los casos el texto se muestra en inglés y español.

Libros como *Sweet & Bizarre* (Amell, 2017), cuya portada muestra una de las obras del pintor de lowbrow Víctor Castillo, se centra en dar a conocer a los artistas de este movimiento, siendo uno de los pocos ejemplares que podemos encontrar actualmente en las librerías españolas sobre esta temática. Esta publicación partió de la idea original de Carolina Amell, productora de libros y diseñadora editorial. Con más de 20 libros publicados, esta profesional del diseño gráfico prestó sus conocimientos e ideas para poder sacar este libro recopilatorio de artistas del surrealismo pop.

Otros títulos importantes bajo el nombre de esta editorial han sido los dedicados al mundo del coleccionismo de muñecos y figuras de arte como *Toys. Limited Edition*, *Plush Toys!*, *Toy Land*, entre otros, de la mano de Louis Bou.

La importancia para el conocimiento de este movimiento artístico por parte de la editorial Monsa en España es destacable sin lugar a

dudas. Y sobre todo de los colaboradores de sus publicaciones como Eva Minguet y su última publicación *Women's Club. Art is Poweful*. Minguet muestra el trabajo dentro de diferentes disciplinas de ilustradoras, diseñadoras y artistas. Entre ellas la mayoría no desean etiquetar su estilo pero encontramos a la ilustradora y artista Coco Escribano que sí se siente cómoda ubicada dentro del surrealismo pop, por ejemplo.

Siguiendo con las editoriales más importantes se debe señalar Astiberri Ediciones de Bilbao. Esta editorial centrada en el mundo del cómic que nació en marzo de 2001, se caracteriza por crear libros orientados a un público adulto. Se mueve en un mercado que abarca a autores internacionales pero también trabaja en la promoción de autores españoles. Desde 2015 pasó a ser sello editorial independiente. Uno de sus libros relacionados con el surrealismo pop, *Los colores del underground* (Luna, 2009), es un clásico para los seguidores de este movimiento. Cabe destacar el amplio recorrido de obras de autores pioneros del underground en el mundo del cómic como Joyce Farmer y su obra *Un adiós especial* (Astiberri, 2011) o Howard Cruse, creador de cómics underground como *Stuck Rubber Baby*. Mundos diferentes (publicado en España en 2016) y fundador de la revista *Gay Comix*.

La editorial Taschen en España siempre ha sido reconocida por la publicación de libros relacionados con el mundo del arte con una alta calidad en los acabados de sus ediciones. Su origen se remonta a los años ochenta en Alemania. Durante su trayectoria se ha destacado por la búsqueda, registro y difusión de volúmenes con manifestaciones artísticas poco conocidas. Hace poco se publicaba por segunda vez *Pinxit*, la monografía de Taschen sobre Mark Ryden (Ryden, 2016). Esta nueva edición al igual que la anterior, mostraba los temas de sus exposiciones más importantes como *Tree Show*, *The Meat Show*, *Bunnies and Bees*, junto con ensayos y artículos.

Estas editoriales son en la actualidad las más destacadas, no solo por sus publicaciones sino por su interés en investigar y ofrecer al público la posibilidad de conocer a artistas de difícil acceso. Pero si hablamos de los principales referentes en la difusión del *lowbrow*, es necesario hablar de dos de las revistas más importantes que siempre han ofrecido información actualizada sobre los últimos movimientos artísticos, *Juxtapoz* y *Hi-Fructose*.

En 2008 los editores de *Juxtapoz* decidieron agrupar a varios de los



Figura 22. Juxtapoz Magazine. 2015.

+
—
40
—

artistas, en un libro, mostrando una pequeña biografía de cada uno de ellos, junto algunas de sus obras. El libro llegó a la mayoría de las librerías, siendo relativamente fácil encontrar un ejemplar, todo lo contrario a la revista. *Juxtapoz* comenzaría a distribuirse en España en 2012 debido a la demanda de los países de habla hispana. La revista online sería también una alternativa, ya que ofrecería contenido local de los países con mayor interés como España, Argentina, Chile y México. En total *Juxtapoz* lleva más de once años distribuyendo mensualmente la revista, dedicada completamente al surrealismo pop (véase figura 22). A pesar de todo, en España sigue siendo más conocida a través de redes sociales como Facebook y en su versión online (Ocho Damas, 2015). Otra de las revistas más importantes de arte en la actualidad internacionales es la creada por los dos artistas, Attaboy y Annie Owens en 2005. Su finalidad es parecida a *Juxtapoz*, informar al público de las nuevas tendencias de los nuevos artistas contemporáneos españoles e internacionales, tanto emergentes como distinguidos. *Hi-Fructose Magazine* se distribuye internacionalmente. En España es posible encontrarla en librerías e incluso en tiendas de cómics. Muchos de los artistas de *lowbrow* actuales además de ofrecer información sobre su obra, establecen relaciones creativas con el mundo del cine, la moda y el diseño.

Dentro de este punto es importante señalar las nuevas revistas, que están surgiendo en el panorama del arte contemporáneo Español, como es el caso de *Minchō*, creada en Madrid en 2013. Esta publicación

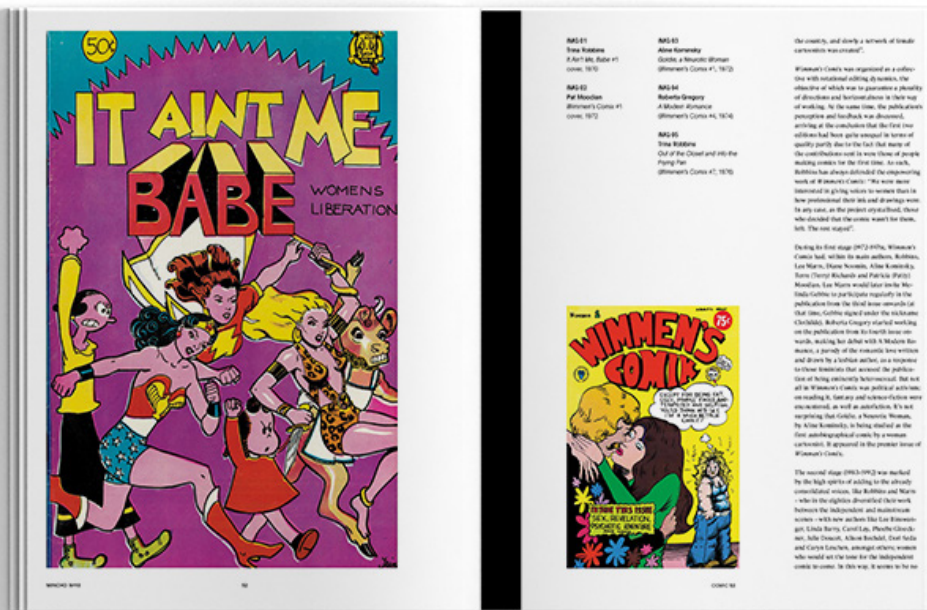


Figura 23. Minchō. 2016.

trimestral de los editores Natalia Giménez y Paco Carrasco es ya un referente. Como señala una de sus creadoras Natalia Giménez, “a pesar de que estamos hablando de un arte muy popular, y al que todos podemos tener acceso a través de diferentes formatos, cómic, películas de dibujos animados, la publicidad que nos inunda día a día... Pero luego no hay demasiada información de quiénes hay detrás de cada proyecto, de cómo trabajan, qué hacen, qué intereses tienen, que líneas o que corrientes siguen... Y eso pasa porque todavía no son considerados artistas con mayúsculas, al no ser vistos en grandes exposiciones ni en manuales de historia del arte”. Realmente es un hecho que la mayoría de los artistas de surrealismo pop necesitan de revistas como Minchō para poder ser etiquetados y puestos en conocimiento al público (véase figura 23). Su capacidad de expansión ya ha traspasado fronteras llegando a ciudades como Londres, París, Berlín, Taiwán. Su distribución en España está muy relacionada a la clásica suscripción (Pizarro, 2015, párr. 4).

Como se puede observar la mayoría de las publicaciones de *lowbrow* que han llegado a España han sido introducidas como pequeñas dosis de “algo nuevo”. El público que por casualidad o por interés se ha encontrado con un libro relacionado con este movimiento, siempre ha querido saber más. De ahí el interés de editoriales como Monsa en buscar continuamente nuevas corrientes artísticas. Es probable que a partir de 2019 surjan muchas más publicaciones y revistas con esta corriente estética.

4.2.2. ARTISTAS INTERNACIONALES DE LOWBROW EN ESPAÑA

Los artistas de *lowbrow* o surrealismo pop que han llegado a España a través de publicaciones o exposiciones en galérras o museos, han ido ganado prestigio y seguidores entre el público. Por orden de importancia y por su repercusión mediática, he decidido nombrar aquellos que ocupan un lugar relevante en nuestro país. Al final de este capítulo he enumerado a aquellos artistas que han aparecido en libros recopilatorios editados en España y que por lo tanto su obra también ha sido mostrada al público español.

El artista e ilustrador francés Benjamín Lacombe, llegó a las librerías españolas a través de la editorial Edelvives. En poco tiempo se posicionó dentro del mercado de los libros infantiles. Una de sus primeras obras *Cereza Guinda*, escrita e ilustrada por él en 2006, consiguió que las editoriales se interesaran en su trabajo. A partir de ese momento seguiría produciendo obras clásicas ilustradas de algunos de sus escritores y artistas favoritos como Edgar Allan Poe, Tim Burton, el dibujante Edward Gorey y la artista Frida Kahlo (véase figura 24) entre otros. Lacombe utiliza diferentes técnicas plásticas para la realización de sus obras. La utilización de personajes conocidos como Frida Kahlo o Edgar Allan Poe, ha posicionado su arte dentro del movimiento del surrealismo pop (García, 2017).

Otro de los artistas internacionales representativos del surrealismo pop llegados a España fue Mark Ryden. Ryden se inició en el mundo de la ilustración, teniendo especial interés por el diseño gráfico. En 1987 se graduó en la universidad de Pasadena en el *Art Center College of Design*. Inicialmente se ganaba la vida como dibujante publicitario, creando varias portadas de libros para el escritor Stephen King, de revistas como la Rolling Stone y carátulas de discos para Michael Jackson, Aerosmith, Ringo Star, Red Hot Chilly Peppers, entre otros. Su primera exposición en 1998, *The Meat Show*, atrajo al público e hizo que Ryden se centrara en la artes plásticas. A finales de 2015, Ryden anunció que iba a exponer por primera vez en Europa. El Centro de Arte Contemporáneo de Málaga inauguró en 2016 la exposición e invitó al artista a venir a España. El actor Antonio Banderas, le recibió e hizo de anfitrión durante su estancia. La exposición mostraba algunas de sus obras con el título *La Cámara de las maravillas*. Ryden comentaba en una entrevista realizada por



Figura 24. Lacombe, Benjamin. (s.f.). *Carnet Frida*.



el museo que algunos de sus cuadros expuestos como *Saint Barbie*, llevaba veinte años sin verle (Puga, 2017).

La cantante de la Movida madrileña, Alaska se ha declarado en varias ocasiones seguidora de la obra de Ryden. De hecho asistiría a la exposición en Málaga. En una entrevista realizada, declararía que había conocido al pintor a través de la portada del disco *Dangerous* de Michael Jackson y que desde ese momento decidió seguir al artista (Los Prietos Flores, 2017).

Otra artista e ilustradora que ha llegado a España a través de diferentes publicaciones de sus obras en formato *artbook* es Nicoletta Ceccoli. Esta ilustradora estudió en el Instituto de Arte en Urbino, Italia. La artista ha reconocido las influencias recibidas de la obra de Mark Ryden en sus ilustraciones (véase figura 25). Comenzó su trabajo como ilustradora de libros. En algunas librerías o tiendas de ropa, es posible encontrar *merchandise* de la artista como: postales, broches, bolsas de regalo, cartas, etc. Actualmente Nicoletta todavía no ha realizado una exposición de su trabajo en España (Puga, 2017).



Figura 25. Ryden, Mark. 2008. *Sophia's Bubbles*.

+
—
45
—
+
+
+
+

Víctor Castillo es otro de los artistas internacionales que llegó a España. Nació en Santiago de Chile, estudió en la escuela de arte y posteriormente participó en un colectivo artístico experimental independiente. Tras pasar un periodo de tiempo viajando, decidió quedarse a seguir desarrollando su trabajo en Barcelona, donde estableció su estilo de pintura con referencias al mundo del cómic y la pintura clásica. En sus visitas a los museos españoles les interesaron las pinturas negras de Goya (véase figura 27). Durante un periodo trabajaría en la galería de arte Iguapop hasta su cierre en 2010. En este periodo se daría a conocer internacionalmente. Su trabajo ha sido expuesto en España y en numerosas publicaciones (Amell, 2017). Su última exposición llamada *Strange Fiction* tuvo lugar en 2014 en Madrid en la galería Blokker Gallery. Actualmente este espacio expositivo es representate del artista en la ciudad.

Víctor Castillo también muestra interés por el diseño de *Toy Art*, desarrollando juguetes de edición limitada para la Toy Art Gallery



Figura 26. Cecolli, Nicoletta. (s.f.).
Consumed by you.

+
—
46
—
+
+
+
+

de Los Ángeles. El autor destaca que en un futuro le interesaría hacer películas de animación (Prnoticias, 2014).

Otro de los artistas internacionales que han llegado a exponer en España bajo la etiqueta de surrealista pop, es el estadounidense Geoffrey Gersten. Entre sus principales influencias destaca artistas como Salvador Dalí. En una de sus obras podemos observar cómo une al personaje de videojuego Súper Mario Bros, con la obra *La persistencia de la memoria* (1931) de Dalí (véase figura 28). Algunas de sus obras fueron expuestas en una de las galerías de arte vinculadas a este movimiento La Fiambrera de Madrid, bajo el título *In Dreams* el 22 de abril de 2018.

Este pintor estadounidense al igual que otros pintores enmarcados en el surrealismo pop, fusiona en muchas de sus obras los clásicos de la pintura, la fotografía y el cine. Gersten declaraba que: “La pintura de hoy está muy por debajo de esos maestros clásicos. Para ser más exacto, la capacidad de crear enormes obras de una belleza incomparable, pero hacerlo con pinceles de cerdas y pintura al óleo, es impresionante. Siempre será conmovedor, convincente e inspirador” (García, 2018, párr.9).

Gersten confesaba que: “los Minions, Súper Mario por los colores y paisajes surrealistas; y Roger Federer por el tenis”, eran algunos de los personajes conocidos que le habían influenciado aunque en



Figura 27. Castillo, Víctor. (s.f.). *Big Boss*



Figura 28. Gersten, Geoffrey.(s.f.).
The Persistence Of Mario II (Piranha Plant)

la actualidad estaba intentando alejarse de ellos y enamorarse de sus propias creaciones (García, 2018, párr.11).

La artista y escultora Silke Thoss, también muestra su corriente *lowbrow*. Esta artista alemana, estudió Bellas Artes en Bremen; ha expuesto de forma conjunta e individual en galerías de toda Europa y Estados Unidos (véase figura 29). Colabora como ilustradora de libros y también como música con cinco álbumes publicados. Su trabajo está directamente relacionado con la cultura popular. La artista señala que su pintura es escultórica porque utiliza material reciclado a modo de protesta por la sociedad de consumo. Forma parte de la galería La Fiambrera; algunos de sus trabajos expuestos están a la venta actualmente (La Fiambrera, s.f.).

El artista y profesor canadiense Ryan Heshka, es creador de ilustraciones que han aparecido en revistas como *Vanity Fair*, *Playboy*, *The New York Times*. Su trabajo ha sido publicado en libros como *American Illustration*. Es colaborador en diferentes galerías en América

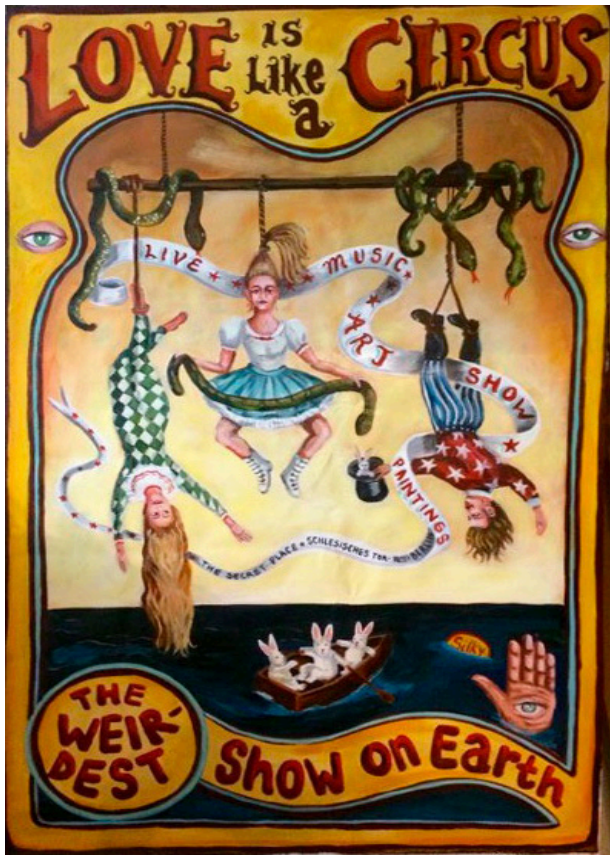


Figura 29. Thoss, Silke. (s.f.). *Love is like a circus*.



Figura 30. Heshka, Ryan. (s.f.). *Quiet please*.

y Europa. También realiza trabajos para editoriales como ilustrador de cuentos infantiles y en libros para adultos.

El artista señala que las influencias en su trabajo están relacionadas con las películas en súper 8, las revistas *pulp*, *el diseño gráfico*, la música, el cine y los dibujos animados (véase figura 30). En sus obras tiende a unir todas estas temáticas creando un estilo enmarcado en la corriente del surrealismo pop. Actualmente forma parte de la plantilla de colaboradores de La Fiambrera (La Fiambrera, s.f.).

Por último, los artistas Pool, graduado en diseño gráfico y Marianela, licenciada en Bellas Artes. Han realizado exposiciones por todo el mundo, especialmente en Europa, Argentina y Estados Unidos. Medios de comunicación como *El Mundo*, *The New York Times*, *Hi-Fructose*, han hablado de sus trabajos. Entre sus seguidores están personalidades como el director de cine Álex de la Iglesia. Sus referentes artísticos son Andy Warhol y Mark Ryden. También forman parte de los colaboradores de La Fiambrera (La Fiambrera, s.f.).

4.2.3. GALERÍAS Y FERIAS

En España podemos encontrar entre sus galerías, espacios expositivos y museos una selección que, por su trayectoria, han estado desde sus orígenes, ligadas a las corrientes artísticas *underground*.

Una de estas galerías es La Fresh Gallery, creada en 2008 como un espacio privado dedicado al arte *underground* emergente en Madrid (véase figura 32). La directora, artista y galerista, Topacio Fresh, la ha dirigido definiéndolo como un espacio “arriesgado y versátil”. Desde su origen ha expuesto obras de pintura, dibujo, fotografía; también instalaciones de vídeo y escultura. Topacio Fresh formaría parte del grupo musical *Fangoria*, junto a la cantante Alaska, antes de comenzar el proyecto de la galería junto con su marido Israel Cortes. Por los contactos de su directora, La Fresh Gallery se convertiría en un centro de reunión de artistas, músicos, celebridades y personajes del mundo del entretenimiento español.

En sus primeras exposiciones participaron artistas como Alberto de las Heras, Nacho Torra, Juan Gatti o Fabio McNamara. Actualmente forman parte de la galería 23 artistas. Como señala Topacio Fresh, algunos ya consagrados y otros poco conocidos pero con proyección (La Fresh Gallery, s.f.).

La Fiambrera Art Gallery en Madrid está exclusivamente dedicada al arte *underground* con una marcada corriente estética de la cultura popular (véase figura 31). Actualmente representa a dieciséis artistas. En la galería se pueden ver exposiciones individuales de cada uno de ellos. Aunque también realizan exposiciones colectivas. Los artistas que participan en La Fiambrera son estadounidenses, españoles y colombianos. El proyecto surgió de la iniciativa de Ruth López-Diéguez y Maite Valderrama. Ambas con trayectorias similares en el mundo de la cultura y la museografía; cuando decidieron crear La Fiambrera pensaron en un espacio abierto y polivalente; de esta forma la galería ofrece merchandising de los artistas, *Toy Art*, ropa, libros, etc. También es posible conseguir, en alta calidad, serigrafías de las obras de algunos de los artistas, así como ilustraciones originales.

La galería Mad is Mad fue creada por tres periodistas en el barrio de Chueca en 2005. Se muestra al público como un espacio para la creación contemporánea. Se destaca a sí misma por ser plural en cuanto a conceptos y formatos. Actualmente forman parte de la galería unos 100 artistas (Mad is Mad, s.f.).

Figura 31. La Fiambrera Gallery (s.f.). Fotografías © Fani Iglesias.



+
—
51
—
+
+
+
+





+
—
52
—
+
+
+
+

Figura 32. La Fresh Gallery (s.f.).
Fotografía © Jose Ramón Ladra

Al igual que las galerías, los espacios expositivos también están formando parte de exposiciones relacionadas con el arte *underground* como Montana Gallery en Barcelona. Este espacio expositivo inició su actividad en 2007, con la finalidad de mostrar al público el talento de jóvenes artistas relacionados con el *street art* y el grafiti. Representa a artistas españoles de *lowbow* como Okuda. En Barcelona se posiciona como un referente dentro del nuevo arte popular (Montana Gallery Barcelona, s.f.).

También como espacio expositivo la plataforma [ES]Positivo en Madrid. Su proyecto se centra en dar impulso a la innovación cultural a través de la obra de artistas de arte popular emergentes. El espacio cuenta también con una academia de formación. Han participado en



Figura 33. Museo ABC (s.f.).
Fotografía Eva M^a Muñoz.

festivales de cultura urbana como el *Mulafest*, colaborando con la artista española de street art, Marina Capdevilla ([ES] Positivo, 2016).

El Museo ABC del dibujo y la ilustración de Madrid inaugurado en 2010, posee una colección privada de dibujos e ilustraciones. Posee un espacio dedicado a la editorial Eldelvives. (véase figura 33). El pasado enero de 2018, se exponía una muestra de 23 ilustraciones originales del artista Benjamin Lacombe del libro publicado *Carmen* (Museo ABC, 2017).

El CAC, Museo de Arte Contemporáneo de Málaga presentó, en diciembre de 2016, en exclusiva la exposición de Mark Ryden en Europa; titulada *Cámara de las maravillas*, compuesta de 55 obras y esculturas. La exposición que abarcaba 20 años de creaciones, se



Figura 34. Plural. 2015.
Theriomorphism II.

presentó al público como una de las más importantes en la trayectoria de Ryden; como el propio artista comentó (Cacmálaga, 2016).

La empresa de gestión cultural Ink and Movement (Iam), es un proyecto que promueve artistas urbanos contemporáneos. En 2015 celebró la segunda edición de la exposición colectiva titulada *Theriomorphism* (véase figura 34). La exposición que se realizó en el espacio multifuncional Ciento y pico de Madrid, fue patrocinada por la revista *Juxtapoz* y comisariada por el artista de *lowbrow* español Okuda San Miguel. En 2014, en el primer evento se reunieron artistas como Charlie Immer, Smithe, junto con los españoles Luis Serzo y Okuda. La inauguración atrajo a coleccionistas, profesionales de la escena artística y medios especializados (Plural, 2015).

La última feria de arte urbano y *lowbrow* en España, bajo el título *Urvanity '18*, tuvo lugar en Madrid del 21 al 25 de febrero de 2018, en LASEDE COAM. En 2017, en su primera edición sería un éxito y decidirían repetir. *Urvanity* es la primera feria española dedicada al nuevo arte contemporáneo, con disciplinas que parten del arte urbano, o el surrealismo pop (*lowbrow*). Al evento acuden artistas internacionales como Shepard Fairey o Cranio (Gráfica, 2018).



Figura 35. San Miguel, Okuda. 2017.
Miky's scalp.

4.2.4. ARTISTAS PIONEROS Y EMERGENTES

Los selección de los artistas de *lowbrow* o surrealismo pop españoles se ha realizado por orden de importancia y por su repercusión mediática en nuestro país. Se ha tenido en cuenta para la selección de los artistas pioneros que hayan expuesto en los circuitos artísticos *underground* o participado en ferias u otros eventos de carácter público; si han realizado colaboraciones fuera del mercado del arte como el diseño gráfico para publicidad o publicaciones para revistas y libros. Para los artistas emergentes se ha considerado aquellos que están empezando a moverse en las galerías y espacios de arte por primera vez. También se ha valorado que aunque no hayan expuesto públicamente su trabajo, se hayan iniciado dentro de otras disciplinas como el cómic y la ilustración editorial.

Dentro del circuito *underground* de arte contemporáneo español con disciplinas relacionadas con el surrealismo pop y el arte urbano, encontramos artistas que han expuestos en circuitos artísticos como museos, galerías y ferias de arte, consolidándose así a ojos de los expertos y la crítica artística como referentes del estilo en nuestro país.

Okuda San Miguel, artista nacido en Santander, licenciado en Bellas Artes, comenzó realizando pinturas en vías y fábricas abandonadas. En 2009 comenzaría a trabajar en su estudio. Sus figuras están formadas por estructuras geométricas y planos de color. Sus obras se pueden ver



Figura 36. Mora, Sergio. (s.f.). *Electric funeral*.

en calles y galerías por todo el mundo: Estados Unidos, Japón, Chile, Perú, entre otros (véase figura 35). Okuda San Miguel es considerado un artista pionero español del surrealismo pop (San Miguel, s.f.).

El artista multidisciplinar Sergio Mora, nacido en Barcelona, es reconocido tanto en España como a nivel internacional como representante del surrealismo pop español (véase figura 36). Ha trabajado en diferentes proyectos, desde colaboraciones con diseñadores como Philip Stark en la elaboración de azulejos de decoración para el restaurante de José Andrés, como en el diseño del álbum *El poeta Halley* de la banda española Love of Lesbian que le valdría ganar un Grammy Latino en 2016. En sus obras firma como Mágicomora. Sus obras muestran iconos de la cultura popular y del imaginario colectivo (La Fiambrera Art Gallery, s.f.).

Los artistas Ruben y Minchi, muestran su trabajo firmado con el nombre de Rubeniminchí. Su actividad artística comenzó en Madrid en 1996. Utilizan diferentes técnicas en sus obras, tanto pintura como cerámica y serigrafía. Están representados por la La Fresh Gallery de Madrid. Han expuesto en La Luz de Jesús Gallery (California). Se etiquetan así mismos como artistas de *lowbrow* (La Fresh Gallery, s.f.).

Álvaro P-FF, formado en comunicación, comenzó trabajando para Disney. Sus ilustraciones y diseño están relacionados con la



Figura 37. Peralta, Leo.
2016. *S/T 2*

música, llegando a colaborar con artistas como Sabina, Bunbury, Pablo Alborán, entre otros. Está representado por La Fiambrera (La Fiambrera, s.f.).

Leo Peralta es un diseñador gráfico de Málaga. Sus trabajos aparecen en diversas publicaciones como: *Vein Magazine*, *Revista Zoom*, *Masmag*, *Starfucker Magazine*. Algunos de sus trabajos fueron elegidos por Warner Music Spain para ilustrar el álbum *La mecánica del tiempo* (véase figura 37) (La Fresh Gallery, s.f.)

El artista valenciano Antonio de Felipe, comenzó trabajando en publicidad. Ha desarrollado su carrera durante veinte años, con más de setenta exposiciones individuales tanto en España como en el extranjero. Ha colaborado en proyectos de cine con Pedro Almodóvar, en publicaciones como *ByN Dominical*, *El País*, *El Magazine de El Mundo*, la revista *Rolling Stone*, entre otras. Se considera un pintor de la cultura popular (La Fiambrera, s.f.)

Sean Mackaoui es un artista que define su estilo como surrealismo pop. Lleva realizando trabajos desde 1995 con publicaciones en *El Mundo*, *Cinemanía*, *Marie Claire*, entre otros. Ha ilustrado carteles para eventos e instituciones. En 2003 ganó el primer premio al Mejor Libro editado, del Ministerio de Cultura por *Garra de la guerra* de Gloria Fuertes. Algunas de sus obras incluyen 3D (Suárez, 2012).

Algunos artistas, cuya obra podemos enmarcar dentro del estilo y que han comenzado a consolidarse en los circuitos artísticos recientemente son: Ricardo Imbern, Samuel Guzmán, Antonio Lorente y Ana Galvañ.

4.2.5. EL TOY ART Y EL DISEÑO DE PRODUCTO

En marzo de 2018, bajo el nombre de *Un viaje al universo de los art toys*, se inauguraba la exposición en el Topic de Tolosa. Una exposición temporal sobre los *art toys*, comisariada por el colectivo artístico internacional Art Toy Gama. En la muestra se podían ver las obras de 59 artistas nacionales e internacionales por primera vez en España. Topic destacaba que: “la exposición va a ser una gran experiencia para los visitantes. Podrán ver algo distinto...objetos de arte creados para algo más que “jugar”. Son objetos artísticos para experimentarlos”.

Otras muestras de este arte también se pudieron disfrutar en Tabakalera con el nombre *Como te lo cuento. Una forma diferente de contar. Otra manera de jugar*. O la llevada a cabo en el Palacio Aramburu (Tolosa), bajo el título de *El movimiento artístico de los Art Toys. Interiorizando Art Toys* (Titeresante, 2017, párr.6).

La marca MondoToyz 2005, tienda Española especializa en juguetes de diseño destacaba que el público amante de esta mezcla de arte y escultura relacionada con el surrealismo pop ha generado un fenómeno acorde con coleccionistas de juguetes y amantes del arte. Señalan que algunos de estos juguetes desaparecen en horas, creando objetos de culto. Mondotoyz anima a todos sus usuarios a descubrir y explorar a los artistas (MondoToyz, s.f.).

La publicidad también está jugando un papel importante mostrando el arte *underground* de una manera diferente y cercana. Y es que España está viviendo una apertura a las nuevas tendencias, entre ellas el surrealismo pop. En la última campaña de Coca Cola, podemos ver a los grafitis cobrar vida a través de las paredes.

Libros como *Brands & Illustrator* publicado por la editorial Monsa, escrito por Marc Giménez, recogen el trabajo realizado por ilustradores y artistas Españoles *underground* para marcas como Adidas, Pepe Jeans, Paul Smith, etc. Podemos ver entre sus páginas su obra gráfica aplicada en diferentes objetos como zapatillas, botellas de agua, escaparates, etc. Sus influencias son la música hip hop, la cultura callejera, el cómic o el grafiti. Entre sus páginas artistas como el madrileño Mister Onüff y el barcelonés Aleix Gordo Hostau, entre otros (Monsa, 2013).

El *Toy Art* está directamente relacionado con el surrealismo pop, ya que la mayoría de estos muñecos o juguetes están diseñados partiendo de personajes populares de los videojuegos, la televisión o el

cine, entre otros. Sus diseños son totalmente expresivos y realmente divertidos y están principalmente dirigidas a un público adulto, ya que su precio suele ser alto y además estos personajes suelen hacer referencia a iconos de la infancia. Actualmente son muchos los artistas underground de diferentes disciplinas como: diseñadores de moda, ilustradores, diseñadores gráficos, artistas o dibujantes de cómics lo que se han sumado a esta tendencia del *Toy Art*.

El material con el que están fabricados puede ser muy variado y depende de la idea del artista o diseñador. Encontramos figuras de vinilo y plástico, pero también con papel, madera, tejidos, etc. Estas “esculturas” están consideradas en la actualidad como verdaderas obras de arte, ya que el proceso de creación suele ser totalmente artesano y por consiguiente se considera una pieza única. Cuando una persona adquiere un *Toy Art* es principalmente para exponerlo en su casa como cualquier otra figura, ya que representan una pequeña obra de arte en si misma.

El origen del *Toy Art* se remonta a los años noventa, sus creadores fueron Eric So y Michael Lau, provenientes de Japón y Hong Kong. En 1993 Lau decidiría modelar a uno de sus personajes de uno de sus cómics para posteriormente exponerlo. Esto daría como resultado la creación de una colección de 101 personajes llamada Gardengala en 1998. Las piezas eran producidas por él mismo y de carácter muy limitado, llamando la atención de los coleccionistas.

Este arte se empezaría a extender a través de los diseñadores e ilustradores. Más tarde llegarían a realizarse eventos y a formar parte de tiendas especializadas, para acabar en algunos casos en museos, llegando cada vez a un público más amplio (Robles, García, 2012). En España es un hecho comprobado que el *Toy Art* ha encontrado un hueco relevante entre un público quizás todavía minoritario. En la galería de arte La Fiambrera, la artista zaragozana Dafne Artigot, muestra su trabajo de ilustración y escultura. Sus creaciones grotescas y transgresoras ya han sumado seguidores. Sus obras muestran a seres sacados de los dibujos animados y la fantasía popular como brujas de cuento (*Risa y resaca*) o magos (*El gran Houdini*). Las creaciones son piezas únicas a la venta, realizadas con materiales como madera, acrílico, arcilla, vidrio, etc.

El pasado 2013 hubo una importante muestra de arte *lowbrow* y *Toy Art* en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga bajo el título de



+
—
60
—
+
+
+
+

At home, I'm a tourist (véase figura 38). La muestra estaba formada por obras gráficas de los artistas y *Toy Arts* creados también por ellos mismos. La exposición se concibió en base a la selección de una serie de piezas que reflejasen el arte urbano de la década de los noventa y principios del siglo XXI hasta la actualidad. Todas las piezas expuestas, en total unas 1350, eran pertenecientes al coleccionista alemán Selim Varol. Varol comenzaría su colección dejándose llevar por sus gustos basados en la representación de las culturas de su generación. En la actualidad posee una colección de quince mil piezas entre juguetes y objetos artísticos (Mena, 2013).

En el mundo del coleccionismo no solo las galerías y los museos han trasladado esta afición al público también las editoriales como Monsa. De la mano de Louis Bou, editor y director de arte de la propia editorial, se han publicado varios libros como *Plush Toys!*, *Toys. Limited Edition*, entre otros, donde se muestra este mundo de fantasía, diseño y exclusividad.

Bou, publicaba también en 2012, un libro dedicado a la customización



Figura 38. CAC Málaga. (2013). “At Home I’m A Tourist”

+
—
61
—
+
+
+
+

de muñecas Blythe, titulado *Super Cute Dolls. The art of Erregiro*. Presentaba en su libro al artista sevillano Rafael Rodríguez, conocido como Erregiro. De esta manera se mostraba en todas la librerías Españolas un arte poco conocido. Erregiro señalaba que para él se trataba de un proceso artístico, ya que le permitía sentirse diseñador, escultor, pintor, estilista, fotógrafo y narrador (Bou, 2012).

Las Blythedolls, son unas muñecas que poseen unas características físicas muy parecidas a los personajes típicos de las obras de algunos artistas de lowbrow, como Mark Ryden. Se caracterizan por tener una cabeza bastante grande en comparación con el cuerpo y unos enormes ojos. Sus piezas se pueden sustituir y permiten su manipulado estético. Fueron fabricadas por Kenner en 1972, no obteniendo un gran éxito. Curiosamente 30 años después, en 1999, Junko Wong, presidenta de CWC en Nueva York decidió volver a lanzarlas al mercado Asiático. En poco tiempo traspasó fronteras convirtiéndose en un objeto de coleccionismo y culto, a la par que fuente de inspiración para algunos artistas *underground* (Wong, s.f.).



Figura 39. Muñoz, Eva M^a.(2017). *Bus stop*.

[05]

CONCLUSIONES

5.1 INFLUENCIAS DEL LOWBROW EN MI OBRA PERSONAL

El descubrimiento de este movimiento supuso para mi desarrollo profesional toda una experiencia. De hecho me motivó a volver al mundo de la ilustración digital. Anteriormente mi labor como diseñadora gráfica se había centrado sobre todo en el desarrollo de diferentes piezas gráficas para clientes de todo tipo. alejándome de uno de mis proyectos personales, la ilustración.

Lo que más me llamó la atención de este movimiento fue conocer que la mayoría de los artistas de *lowbrow* habían sido autodidactas. Algunos de ellos sí que habían recibido clases de pintura pero sus motivaciones propias y sus ansias de experimentar y sacar al exterior sus sentimientos, les había empujado a romper las normas y buscar su propio camino. Gracias a revistas como *Juxtapoz* o *Hi Fructose* pude empezar a conocer mejor la vida y obra de algunos artistas pioneros y posteriormente a nuevos artistas del todo el mundo. Otro aspecto que también me llamó la atención fue conocer que algunos de estos artistas fuesen diseñadores gráficos, dibujantes de cómics o creadores de objetos. Estaba acostumbrada a ver artistas que sólo era artistas, por así decirlo, pero que no traspasaban esa frontera mostrando la capacidad de su obra más allá de un lienzo. Esa idea de romper con las normas y poder crear sin barreras me pareció muy interesante, ya que permitía la experimentación y la posibilidad de captar a un público mucho más amplio.

Aproximadamente en 2016, aunque ya dibujaba antes, comencé a realizar ilustraciones, con técnicas mixtas y la tableta digital, haciendo uso de programas como Adobe Photoshop. Las temáticas eran muy similares a las del surrealismo pop. En algunas de mi obras mostraba a un personaje de videojuego integrado en un cuento popular como *Alicia en el país de las maravillas*. También algún muñeco de la infancia como *My little pony*, era protagonista de alguno de mis dibujos. Casi siempre con un humor oscuro y haciendo referencia al cine de serie B, la ciencia ficción o a cualquier cosa que llamase mi atención. Las imágenes que muestro en los interiores, forman parte de la única colección que creé basada en el personaje de videojuego *Robbie the Rabbit*.

A la par que dibujaba, aumentaba mi colección de revistas, cómics, libros recopilatorios y de autor. Pero observaba que pasaba mucho

tiempo hasta que veía un ejemplar nuevo en las librerías por lo que la mayoría los compraba a través de internet y en inglés.

En uno de mis cumpleaños, me regalaron un libro recopilatorio titulado, *Ilustradores españoles, dibujos, formas y colores que harán tu vida más bella*. Estaba tan acostumbrada a seguir de cerca a los artistas gráficos internacionales que me había olvidado de los que estaban más cerca a mi alcance. De esta manera empecé a investigar más e intentar buscar sus obras en galerías y eventos.

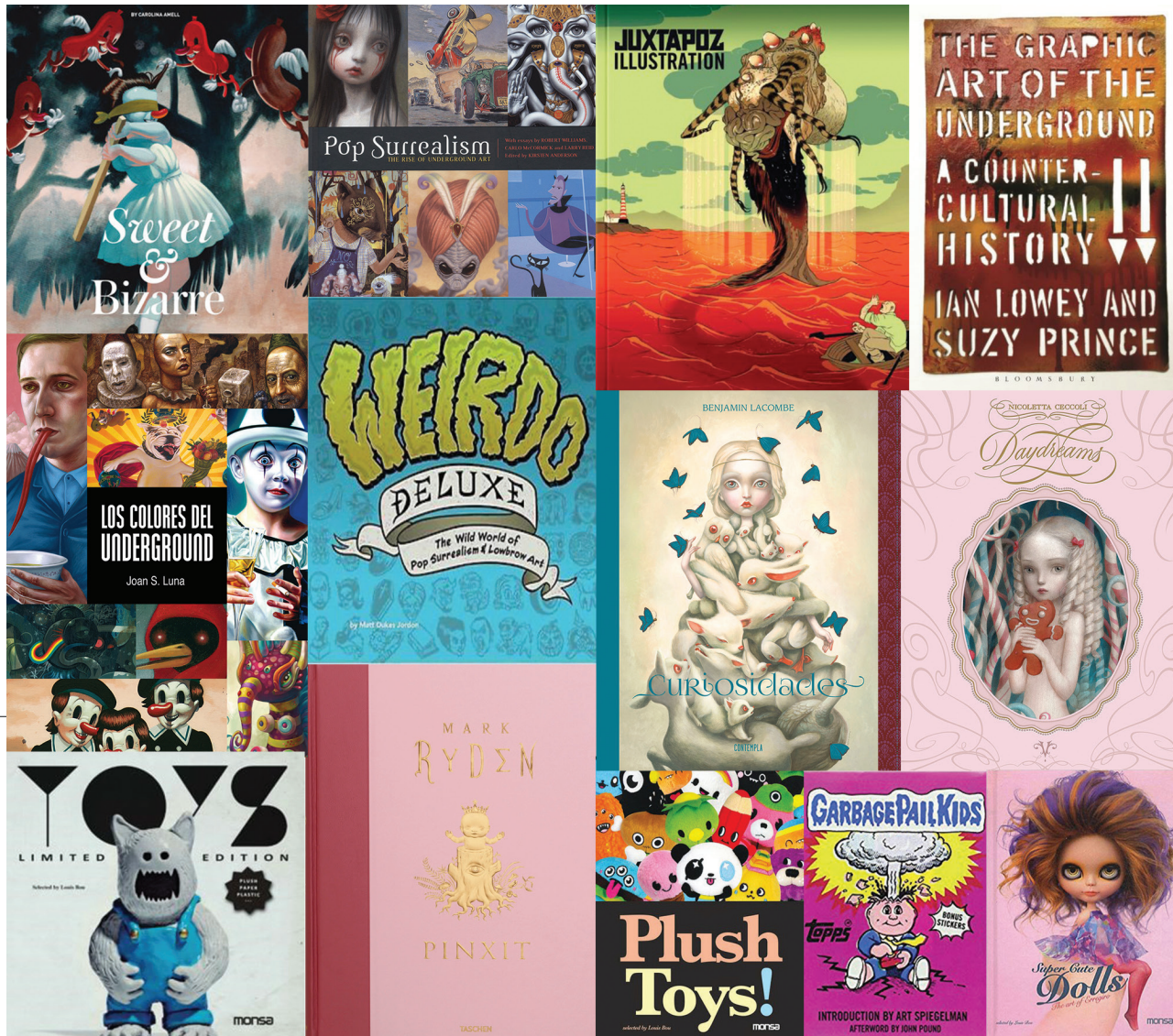
Para el desarrollo de esta memoria tuve muy en cuenta la estética de la misma. Ya que no podía solo mostrar un texto escrito obtenido de una investigación, deseaba también mostrar mi gusto por este movimiento artístico y mi perspectiva como diseñadora gráfica. Por esa razón planteé la maquetación de la memoria como una revista, llena de imágenes y con simbología típica del *lowbrow*, como las cruces y las figuras geométricas. Ya que me parecía muy interesante también reflejar mis capacidades como diseñadora digital; creí conveniente que el trabajo resultante tuviese una imagen atractiva en conjunto, de cara al público objetivo, es decir, las personas interesadas en este movimiento artístico, profesionales o no.

Deseo destacar, como cierre a este punto, que esta investigación ha adivado mi necesidad de seguir investigando en esta línea, con el fin de ampliar aún más los estudios que existen sobre los movimientos artísticos *underground* en la actualidad en España. Ya que sin lugar a dudas el surrealismo pop es una corriente que va en aumento y que además promete ofrecer interesantes propuestas dentro y fuera del sector del arte y del diseño. Uno ambas categorías, arte y

+
—
64
—
+
+
+
+

Figura 40. Muñoz, Eva M^a. *Collage* realizado con todos los libros que actualmente forman parte de mi colección de surrealismo pop.

diseño, porque creo que en el surrealismo pop español estarán muy unidas ofreciendo como resultado interesantes propuestas, tanto de comunicación, como de proyectos de arte. En mi caso espero, que en un futuro no muy lejano, poder seguir trabajando y formar parte de esta constelación de artistas gráficos del surrealismo pop español.



+
—
65
—
+
+
+
+

5.2 REFLEXIONES FINALES

El desarrollo de esta investigación supuso un reto, principalmente por dos razones: la primera fue el tiempo para poder llevar a cabo el proceso de investigación y el segundo la falta de fuentes de información y de estudios previos relacionados con este movimiento artístico.

Durante el proceso de investigación pude observar que la mayoría de la información que iba consiguiendo estaba relacionada entre sí, de tal manera que pude establecer conexiones entre diferentes puntos de la investigación. Este hecho me sirvió para poder ir alcanzando progresivamente los diferentes objetivos específicos que me había marcado .

La primera parte de la investigación me ha confirmado que los artistas de *lowbrow* internacionales vivieron unas circunstancias sociales y un cambio en su entorno cultural que afectarían al tema de sus obras. Este hecho se parecería a la situación social y cultural de España, siendo clave unas circunstancias de opresión social y falta de expresión, seguidas de una libertad de expresión. Por lo que se puede decir que las influencias a lo largo de la vida de los artistas pioneros del *lowbrow* en Estados Unidos y los primeros artistas *underground* españoles serían reflejo de su cultura popular recibida desde niños y las diferentes etapas y cambios vividos en su país. Todas estas emociones se verían reflejadas en sus obras, siendo el contexto económico del país, la clave principal de su posterior expansión.

En la segunda parte de la investigación he podido confirmar que la principal influencia del movimiento *lowbrow* en España tuvo su origen en las primeras ediciones de cómics *underground* publicados en España, provenientes de Estados Unidos. Estas publicaciones, con alto contenido erótico, junto a otras influencias como la música, la televisión, los dibujos animados o la serie B, llevarían a algunos artistas españoles, en algunos casos relacionados con el mundo de la música, a plasmar sus intereses, quejas o espíritu inconformista a través de los comix, carteles para conciertos, ilustraciones, etc.

En el siguiente punto de la investigación, busqué realizar un relato crónico más centrado en la actualidad del movimiento *lowbrow* en España; pude comprobar que efectivamente hay más galerías de arte que buscan ofrecer visibilidad a nuevos artistas *underground* y que

en los últimos años han aumentado exponencialmente los eventos relacionados con ferias de arte alternativas. Investigando a los artistas de *lowbrow* pioneros encontré información sobre exposiciones en España que traían por primera vez a estos artistas a España; ampliando, por consiguiente, el conocimiento de los mismos al público. Como he podido averiguar algunos de estos artistas vieron en el mercado del arte español una posibilidad de continuar, gracias al interés recibido por parte de los galeristas y museos españoles.

Para dar respuesta a los objetivos planteados era importante realizar un recorrido por el entorno de los artistas, conociendo sus influencias, observando su entorno profesional. Siguiendo con la investigación pude ver que la mayoría de los artistas del surrealismo pop españoles buscaban formar parte de galerías interesadas en su trabajo, creando grupos de artistas con influencias similares. A través de estas galerías muchos han desarrollado su trabajo en otros ámbitos como el diseño de producto en formato de muñecos coleccionables, también en publicidad con la creación de merchandising. Este aspecto ha sido relevador, ya que ha reflejado la trayectoria que están siguiendo los nuevos artistas del *lowbrow* en España, una trayectoria directamente relacionada con el diseño gráfico y la ilustración. Este hecho ha propiciado la aparición de nuevos comercios abiertos a vender y exponer las obras y objetos de estos nuevos artistas y además fomentar el coleccionismo entre los amantes del género. Por lo que no solo se está impulsando un nuevo estilo de negocio sino que además se está impulsando una nueva forma de mover el arte y las obras de estos artistas.

Esta forma de entender el arte gráfico está generando tendencia, ya que cada vez son más los diseñadores y artistas que ofrece exponer sus obras y *toy arts* en los escaparates de estos comercios y que además crean colectivos que fomentan el arte *underground* y el consumo del mismo a pie de calle. Creando un contexto de descubrimiento para el público muy dinámico e interesante. Ya que este sistema ha conseguido crear un diálogo directo con el público, ofreciendo la posibilidad de disfrutar de este movimiento artístico fuera del típico contexto de museo.

5.3 LÍNEAS DE TRABAJO FUTURO

A raíz de esta investigación, me he planteado la posibilidad de continuar y profundar más; considero que es un tema que no ha sido estudiado lo suficiente, ya que es demasiado nuevo y se encuentra todavía oculto dentro de los circuitos de arte *underground*.

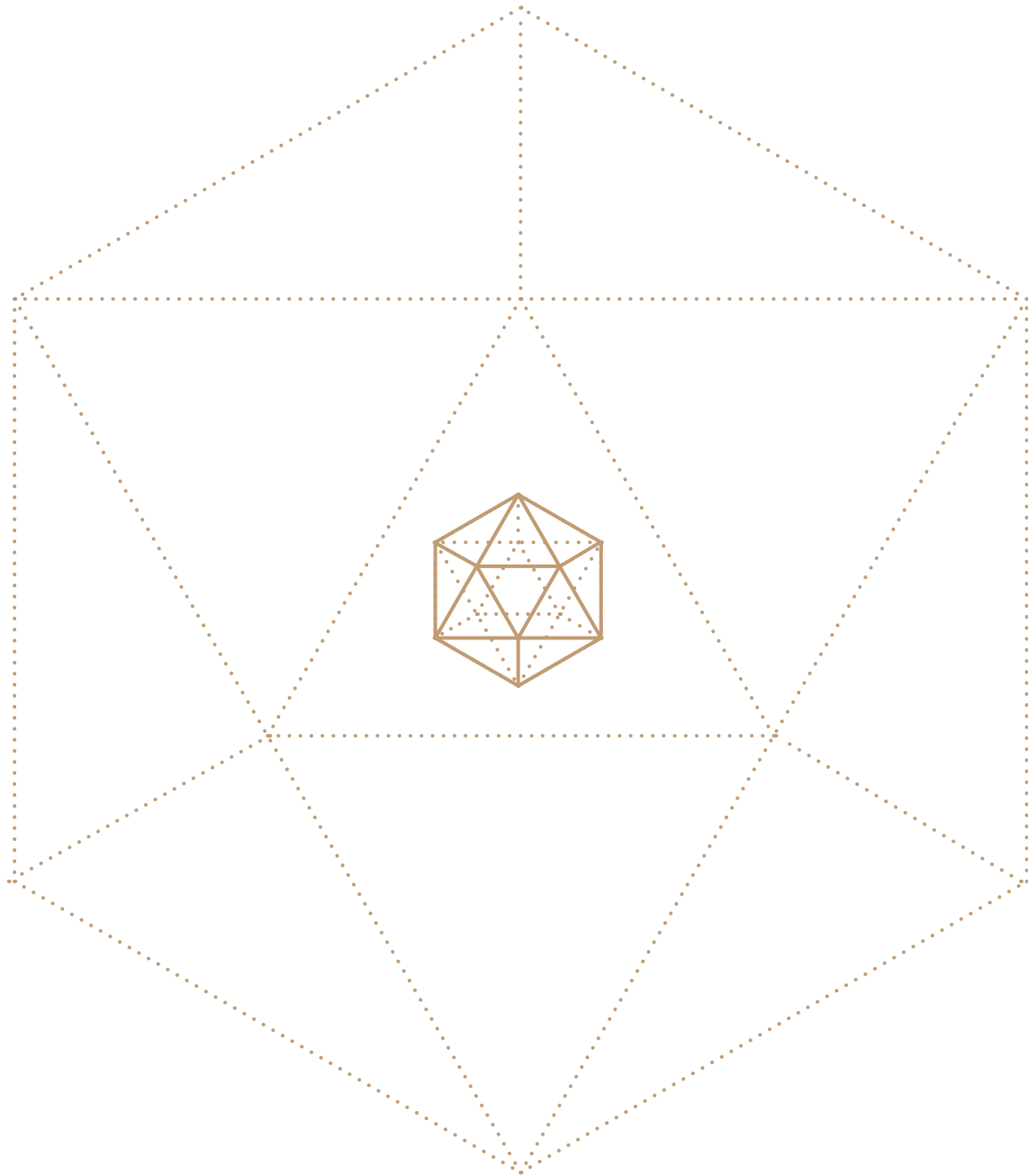
Durante el trabajo de investigación pude observar que muchos de los eventos relacionados con el surrealismo pop se estaban llevando a cabo a la vez que escribía el trabajo, es decir, me enteraba de un nuevo espacio expositivo inaugurado y centrado en esta corriente artística.

Este hecho me hizo pensar que quizás este es el momento idóneo para conocer más de cerca e investigar con más detalle, toda esta movilización entorno al arte *underground*.

Puede que en un mundo globalizado, ya no existan barreras y lo que antes era *underground*, realmente haya dejado de serlo. Si ahora estos artistas exponen en comercios y puedes comprar una de sus obras en una tienda de zapatillas, algo está cambiando. Puede que sea una necesidad más que una elección o simplemente puede que sea una nueva forma de acercar el arte al público. Un público más habituado a pasearse por la tiendas que por los museos o galerías.

Por otra parte, algunas de las galerías que se investigaron ofrecían un espacio abierto al diálogo con los artistas; estableciendo relaciones mucho más directas. Este es un hecho que está empezando a ser frecuente en este tipo de espacios expositivos de arte contemporáneo. Buscan llegar a un público de una forma mucho más informal. En estos espacios es posible encontrar al autor o autora de las obras, que están expuestas, y hablar directamente con ellos, pudiendo conocer de cerca cómo se crearon las obras.

Esta nueva forma de entender el mercado del arte parece estar muy conectado a las nuevas tendencias y corrientes artísticas. En el caso del surrealismo pop podría ser interesante conocer más a fondo cómo se va a seguir desarrollando.



[06]

FUENTES DE DOCUMENTACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

Amell, C. (2017). *Sweet & bizarre*. Barcelona: Instituto Monsa de ediciones.

Becket-Griffith, J. (2009). *Gothic Art Now. Ilustración gótica contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bendala, Galán, M. (2003). *Manual del Arte Español*. Madrid: Sílex.

+
—
70
—

Bou, L. (2011). *TOYS. Limited Edition*. Barcelona: Monsa.

+
+
+
+
+

Bou, L. (2012). *Plush Toys!* Barcelona: Monsa

Bou, L. (2012). *Super cute dolls. The art of Erregiro*. Barcelona: Monsa.

Ceccoli, N. (2013). *Daydreams*. Italia: Éditions Soleil

Costa, J. (1999). *Mondo Bulldog. Un viaje al universo basura*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy.

Costa, J. (2018). *Cómo acabar con la contracultura. Una historia subterránea de España*. España: Taurus.

Giménez, M. (2013). *Brands & Illustrators*. Barcelona: Monsa.

Heartney, E.(2013). *Arte & Hoy*. New York: Phaidon.

Juxtapoz Illustration. (2008). USA: Gingko Press.

Lowey, I. y Prince, S. (2014). *The graphic art of the underground a countercultural history*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.

Luna, J. (2009). *Los colores del underground*. Bilbao: Astiberri.

Matt Dukes, J. (2005). *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop*

Surrealism and Lowbrow Art. San Francisco: Chronicle Books.

Pound, J. (2012). *Garbage Pail Kids*. New York: Abrams ComicArts.

Ryden, M. (2016). *Pinxit*. Madrid: Taschen.

Suárez, M. (2013). *Ilustradores españoles. Dibujos, formas y colores que harán tu vida más bella*. Barcelona: Lunweg.

TESIS

Puga, S. (2017). *El arte Lowbrow*. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Granada. Granada, España. Recuperada de <https://hera.ugr.es/tesisugr/26764234.pdf> [Consultado el 09/06/2018]

Givens, J. R. (2013). *Lowbrow art: the unlikely defender of art history's tradition*. Louisiana State University. Luisiana, Estados Unidos. Recuperada de https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_theses/654/?utm_source=digitalcommons.lsu.edu%2Fgradschool_theses%2F654&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages [Consultado el 09/06/2018]

+
—
71
—
+
+
+
+

ARTÍCULOS DIGITALES

Álvarez, S. (2013). *Selim Varol: el arte de coleccionar arte urbano*. Málaga: Art Discover. Recuperado de <http://www.artdiscover.com/es/noticias/selim-varol-el-arte-de-coleccionar-arte-urbano/177> [Consultado 10/07/2018]

Amell, C. (s.f). *Books for Visual Addicts*. Recuperado de <https://amellcarolina.com/projects> [Consultado 20/06/2018]

Arte España.(s.f.). *Equipo Crónica*. Recuperado de <https://www.arteespana.com/equipocronica.htm> [Consultado 05/07/2018]

Astiberri. (2001). *Astiberri Ediciones. Un proyecto en movimiento*. Recuperado de <http://astiberri.com/pages/who> [Consultado 22/06/2018]

Cacmálaga. Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. (2016). *Mark Ryden*. Recuperado de <http://cacmalaga.eu/2016/12/16/mark-ryden-4/> [Consultado 02/06/2018]

Civilización Española 2. (2014). *El Arte Pop en España*. Recuperado de <https://mailiscivesp.wordpress.com/2014/03/26/el-arte-pop-en-espana/> [Consultado 05/07/2018]

Constenla, T.(2017). *Art Spiegelman: “Aprendí de sexo, economía y filosofía con los tebeos”*. Madrid: El País Cultura. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2017/12/21/actualidad/1513855687_465223.html [Consultado 25/06/2018]

Dery, M. (2006). *A Cartoonist in Despair? Now That’s Funny*. The New York Times. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2006/03/19/fashion/sundaystyles/a-cartoonist-in-despair-now-thats-funny.html> [Consultado 02/06/2018]

Dopico, Pablo. (2011). *Espustos de papel. La historieta “underground” española*. Arbor. <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1375/1384> [Consultado 19/06/2018]

[ES] Positivo. (2016). *Entrevista a Marina Capdevila: “Me gusta transmitir mensajes con un toque de humor”*. Madrid. Recuperado de <http://espositivo.es/entrevista-a-marina-capdevilablog/> [Consultado 09/06/2018]

Fourmont, G. (2010). *Surrealismo pop*. Público. Recuperado de <http://www.publico.es/culturas/surrealismo-pop.html> [Consultado el 08/06/2018]

García. M. Á. (2018). *El surrealismo pop de Geoffrey Gersten conecta a Super Mario con Dalí*. Yorokobu. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/geoffrey-gersten/> [Consultado el 04/07/2018]

Gráfica. (2015). *La Pandilla Basura reinterpretada gracias a Affinity Photo*. Recuperado de <https://grafica.info/pandilla-basura-vuelve-affinity-photo/> [Consultado 25/06/2018]

Gráfica. (2018). *Urvanity '18, la primera feria española sobre arte urbano y lowbrow, se celebrará en febrero*. Recuperado de <https://grafica.info/urvanity-arte-urbano-y-lowbrow/> [Consultado 15/06/2018]

Hi-Fructose. (s.f.). *About/Contact*. Recuperado de <https://hifructose.com/about/> [Consultado 10/07/2018]

La Fiambrera Art Gallery.(s.f.). *Artistas. Biografía de los artistas que representa La Fiambrera*. Recuperado de <https://www.lafiambrrera.net/bio-de-los-artistas/> [Consultado 09/06/2018]

La Fresh Gallery. (s.f.). Recuperado de <http://www.lafreshgallery.com/webfresh.nsf/Menu?OpenFrameSet&Frame=frmContent&Src=/fresh/afvartic.nsf/frsShopNew2?openframeset> [Consultado 09/07/2018]

La Luz de Jesus Gallery. (s.f.). *About*. Recuperado de <http://laluzdejesus.com/about/> [Consultado 09/07/2018]

Los Prietos Flores. (2017). *Mark Ryden, el rey del surrealismo pop: entrevista y momento fan en el CAC Málaga!* Youtube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KkiTT84D3yQ&t=174s> [Consultado 09/06/2018]

Mad is Mad. (s.f.). *La galería*. Recuperado de <https://www.madismad.com/la-galeria/>[Consultado 10/06/2018]

Mateo, P. (2018). *Jordi Costa. Hablamos con el crítico y escritor sobre la historia subterránea de la (contra)cultura española*. Notodo.com. Recuperado de <http://www.notodo.com/jordi-costa-como-acabar-contracultura> [Consultado 20/06/2018]

MondoToyz. (s.f.). Recuperado de http://www.mondotoyz.com/index.php?id_category=7&controller=category&id_lang=1 [Consultado 02/07/2018]

Monsa. We love books (s.f.). <http://monsashop.com/es/> [Consultado 21/06/2018]

Montana Gallery Barcelona. (s.f.). Recuperado de <http://www.montanagallerybarcelona.com> [Consultado 10/06/2018]

Museo ABC. (2017). *Exposición. Carmen by Benjamin Lacombe*. Madrid. Recuperado de <https://museo.abc.es/exposiciones/2017/09/carmen-benjamin-lacombe/1510195> [Consultado 09/06/2018]

Ocho Damas. (2015). *Juxtapoz Magazine o la revista del Surrealismo Pop*. Recuperado de <https://ochodamas.wordpress.com/2015/05/21/juxtapoz-magazine-o-la-revista-del-surrealismo-pop/> [Consultado 09/07/2018]

San Miguel, O. (s.f.). *Bio*. Recuperado de <http://okudart.es/showcase/biography/biography--contact/> [Consultado 07/07/2018]

Pizarro, J. (2015). '*Minchō*', una revista para meter en nuestras vidas el cómic y la ilustración. El asombrario & Co. Recuperado de <https://elasombrario.com/mincho-una-revista-para-meter-en-nuestras-vidas-el-comic-y-la-ilustracion/> [Consultado 12/06/2018]

Plural. (2015). *Theriomorphism II*. Recuperado de <http://pluralform.com/releases/theriomorphism-ii/> [Consultado 10/06/2018]

Prnoticias. (2014). *El artista chileno Víctor Castillo desembarca en Madrid con la exposición Strange Fiction*. Recuperado de <https://prnoticias.com/bemeroteca/448-sala-de-prensa-clubagencias/globally-1/20130349-el-artista-chileno-victor-castillo-desembarca-en-madrid-con-la-exposicion-strange-fiction> [Consultado 09/06/2018]

+

74

Refoyo, M., Á. (2005). *Mundo Bulldog: La basura que nos rodea*. Un Mundo desde el Abismo. Recuperado de <http://refoworld.blogspot.com/2005/05/mondo-bulldog-la-basura-que-nos-rodea.html> [Consultado 20/06/2018]

+

+

+

+

Robles, C., García, R. (2012). *El juguete, Oportunidad para el Deseo (Parte 2)*. Mujam. Museo del Juguete Antiguo México. Recuperado de <http://museodeljuguete.mx/?p=412#fn-412-4> [Consultado 10/07/2018]

Corazón, Á. (2017). Contemporary culture mag. Cultura pop bajo la bota del franquismo. Jot Down. Recuperado de <https://www.jotdown.es/2017/07/cultura-pop-la-bota-del-franquismo/> [Consultado 13/07/2018]

Mark Ryden. (s.f). *Press Archive. Article layout from Juxtapoz Magazine, Winter 1998*. Recuperado de <https://www.markryden.com/press/archive/juxtapoz-winter-1998/layout.html> [Consultado 13/07/2018]

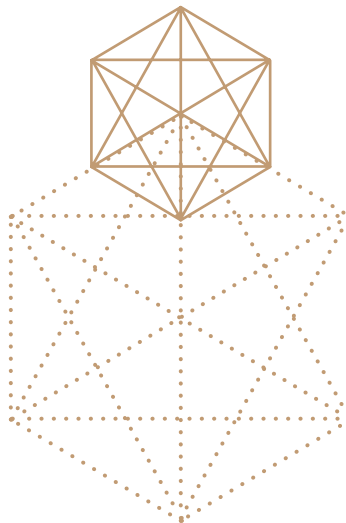
Sala de Prensa. (2016). *El cómic underground surgido durante la transición, en la UAB*. Barcelona: Universidad Autònoma de Barcelona. Recuperado de <http://www.uab.cat/web/sala-de-prensa/detalle-noticia/el-comic-underground-surgido-durante-la-transicion-en-la-uab-1345667994339.html?noticiaid=1345706527255> [Consultado 22/06/2018]

Shelton, G. (s.f). *Gilbert Shelton*. Ediciones La Cúpula. Recuperado de <https://www.lacupula.com/autor/gilbert-shelton/> [Consultado 22/06/2018]

Taschen. (s.f). *Nuestra historia*. Recuperado de https://www.taschen.com/pages/es/company/taschen_history/index.taschen_history.htm?crt_page=1 [Consultado 22/06/2018]

Titeresante. (2017). *Un viaje al universo de los Art Toys. Exposicion en el Topic de Tolosa*. Recuperado de <http://www.titeresante.es/2017/10/un-viaje-al-universo-de-los-art-toys-exposicion-en-el-topic-de-tolosa/> [Consultado 11/07/2018]

Wong, Junko.(s.f.). *What's Blythe*. Blythe. Recuperado de <https://www.blythedoll.com/en/whats/#whats> [Consultado 15/06/2018]



ÍNDICE DE IMÁGENES

- [00] Fig. 1. Castillo, Víctor. 2017. *Me quiere no me quiere*. KP Projects (s.f.). Recuperado de <http://kpprojects.net/victor-castillo-broken-hearts/> [Consultado el 10/06/2018]
- [01] Fig. 2. Ceccoli, Nicoletta. 2016. *The Uninvited*. Wow x Wow (s.f.). Recuperado de <https://wowxwow.com/guest-blog/nicoletta-ceccoli-hide-and-seek-gb> [Consultado el 10/06/2018]
- [02] Fig. 3. Ryden, Mark. 2014. *Euglena*. Mark Ryden. (s.f.). *Dodecahedron*. Recuperado de <https://www.markryden.com/paintings/dodecahedron/paintings.html> [Consultado el 10/06/2018]
- [09] Fig. 4. Rubenimichi. 2015. *Rea*. Rubenimichi. (2015). *Sol negro*. Recuperado de <http://www.rubenimichi.com/index.php/obras/sol-negro/> [Consultado el 19/07/2018]
- [15] Fig. 5. Muñoz, Eva M^a. 2017. *sin título*.
- [17] Fig. 6. Williams, Robert. 1979. *The Lowbrow Art of Robt. Williams*. Google Libros (s.f.). Recuperado de https://books.google.es/books?id=Zn4j2JY6K6wC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [Consultado el 09/06/2018]
- [17] Fig. 7. Juxtapoz. 1996 [Portada de Todd Schorr]. Speed, H. (1996). *Juxtapoz Magazine (1994) comic books*. Mycomicshop. Recuperado de <https://www.mycomicshop.com/search?TID=485041> [Consultado el 09/06/2018]
- [18] Fig. 8. Williams, Robert. 2015. *Fast Food Purgatory*. Wayne Museum of Art. (2017). *Robert Williams: Slang Aesthetics Captures Fort Wayne*. Indiana: Juxtapoz Magazine. Recuperado de <https://www.juxtapoz.com/news/magazine/robert-williams-slang-aesthetics-captures-fort-wayne/> [Consultado el 09/06/2018]
- [19] Fig. 9. Roth, Ed. 1998. *Speed·Power·Chrome*. Brooklyncheese. (2008). *Rat fink ed big daddy roth too mean to live*. Flickr. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/15902275@N05/2166784781/in/album-72157603632434366/> [Consultado el 09/06/2018]

- [20] Fig. 10. Ocampo, Manuel. 1995. *From a Children's Picture Dictionary*. Pinterest. (s.f). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/570127634068979160/?lp=true> [Consultado el 09/06/2018]
- [21] Fig. 11. Ryden, Mark. 2006. *The Tree of Life*. Mark Ryden. (s.f.). *The Tree Show*. Recuperado de <https://www.markryden.com/paintings/treeshow/index.html> [Consultado el 11/06/2018]
- [27] Fig. 12. Shor, Todd. 1996. *Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land*. Todd Shor. (s.f). Recuperado de <http://toddschorr.com/portfolio/five-oclock-shadows-in-disney-dali-land/> [Consultado el 11/06/2018]
- [28] Fig. 13. Equipo Crónica. 1965. *América, américa!* Pinterest. (s.f.). Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/316729786279103689/> [Consultado el 16/06/2018]
- [29] Fig. 14. Equipo Crónica. 1973. *El panfleto*. Pinterest. (s.f.). Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/356065914266168748/> [Consultado el 16/06/2018]
- [31] Figura 15. Vinilos de la *Edad de Oro* en España. (s.f.). *Collage de portadas. 20 Listas. (2012). La movida madrileña vs la movida viguesa, sus grupos más representativos (edad de oro de la música española)*. Recuperado de <https://listas.20minutos.es/lista/la-movida-madrilena-vs-la-movida-viguesa-sus-grupos-mas-representativos-edad-de-oro-de-la-musica-espanola-329204/> [Consultado el 18/06/2018]
- [32] Fig. 16. *La Pandilla Basura (s.f.)*. Cromos vendidos en España. Frikis Viajeros. (2015). *El afán por el coleccionismo en Japón, primer a parte*. Recuperado de <http://frikisviajeros.com/noticias/el-afan-por-el-coleccionismo-en-japon-primera-parte> [Consultado el 18/06/2018]
- [34] Fig. 17. Shelton, Gilbert. 2006. *Los fabulosos Freak Brothers*. Ediciones La Cúpula. (s.f.). Recuperado de <https://www.lacupula.com/catalogo/o-c-shelton-04-los-fabulosos-freak-brothers-vida-campestre/> [Consultado el 20/06/2018]
- [34] Fig. 18. Crumb, Robert, Shelton, Gilbert. *El último Zap comix*. Ediciones La Cúpula. (s.f.). *Robert Crumb*. Recuperado de <https://www.lacupula.com/autor/robert-crumb/> [Consultado el 20/06/2018]

- [35] Fig. 19. *Comix Underground USA. Nos. 1, 2 y 3.* (1979). Portada tapa dura. AbeBooks.com. (s.f.). Recuperado de <https://www.abebooks.com/COMIX-UNDERGROUND-U.S.A-Nos-Varios-Fundamentos/6257012689/bd> [Consultado el 20/06/2018]
- [35] Figura 20. El Víbora. 1979. Pinterest. (s.f.). Recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/427771664598177104/> [Consultado el 20/06/2018]
- [37] Fig. 21. Malota. (s.f.). *El móvil.* Culturafnac (2018). Fnac: “Clásicos en 2043”. (s.f.). Recuperado de <https://www.abebooks.com/COMIX-UNDERGROUND-U.S.A-Nos-Varios-Fundamentos/6257012689/bd> [Consultado el 22/06/2018]
- [40] Fig. 22. Juxtapoz Magazine. 2015. Juxtapoz. (2015). *Best of 2015: an interview with Banksy about Dismaland.* Recuperado de <https://www.juxtapoz.com/news/october-2015-banksy-s-dismaland-exclusive-interview/> [Consultado el 24/06/2018]
- [41] Fig. 23. Minchō. 2016. González Mara. (2015). *Camino a la redención: El #10 de Mincho Magazine.* Ángulo Crítico. Recuperado de <https://angulocritico.wordpress.com/2016/10/17/camino-a-la-redencion-el-10-de-mincho-magazine/> [Consultado el 20/07/2018]
- [43] Fig. 24. Lacombe, Benjamin. 2015. *Carnet Frida.* Amazon. (s.f.). Recuperado de <https://www.amazon.es/Carnet-Frida/dp/2226318348> [Consultado el 12/06/2018]
- [44] Fig. 25. Ryden, Mark. 2008. *Sophia's Bubbles.* Mark Ryden. (s.f.). *The Snow Yak Show.* Recuperado de <https://www.markryden.com/paintings/snowyak/index.html> [Consultado el 12/06/2018]
- [46] Fig. 26. Ceccoli, Nicoletta. (s.f.). *Consumed by you.* Nicoletta Ceccoli. (s.f.). Recuperado de <http://www.nicolettaceccoli.com/work.php> [Consultado el 18/07/2018]
- [47] Fig. 27. Castillo, Víctor. (s.f.). *Big Boss.* Pinterest. (s.f.). Recuperado de <https://www.ggersten.com/paintings/> [Consultado el 18/07/2018]
- [48] Fig. 28. Gersten, Geoffrey. (s.f.). *The Persistence Of Mario II (Piranha Plant).* Geoffrey Gersten(s.f.). *Paintings.* Recuperado de <https://www.ggersten.com/paintings/> [Consultado el 12/06/2018]

+

78

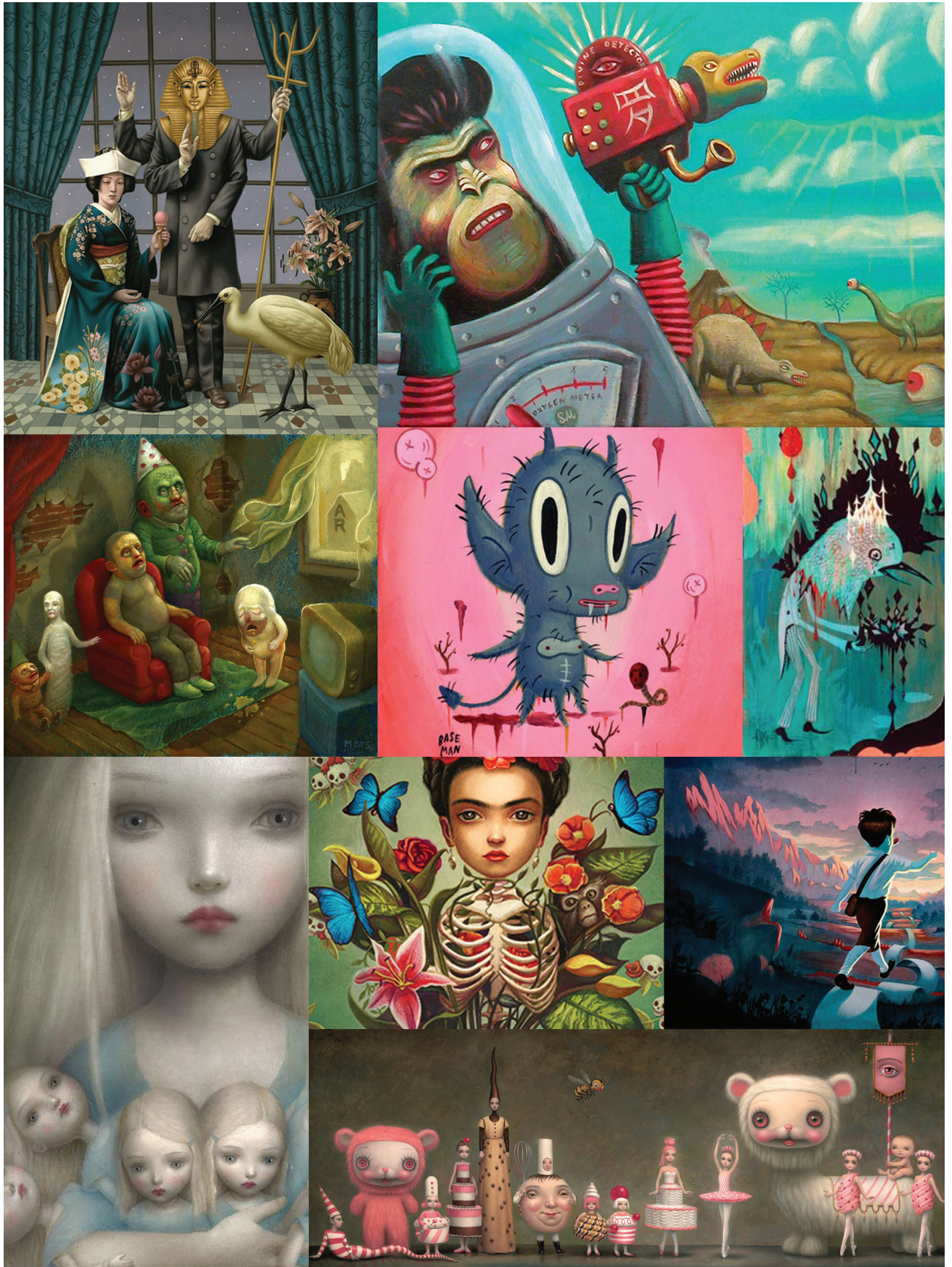
+

+

+

+

- [49] Fig. 29. Thoss, Silke. (s.f.). *Love is like a circus*. La Fiambrera. (s.f.). Recuperado de <https://www.lafiambrera.net/staff/silky-silke-thoss/> [Consultado el 22/06/2018]
- [49] Fig. 30. Heshka, Ryan. (s.f.). *Quiet please*. La Fiambrera. (s.f.). Recuperado de <https://www.lafiambrera.net/staff/ryan-heshka/> [Consultado el 22/06/2018]
- [51] Fig. 31. La Fiambrera Gallery (s.f.). [Fotografías © Fani Iglesias]. Calvo, I. (2015). *La Fiambrera de Madrid, un continente de cultura*. Ah Magazine. Recuperado de <http://www.ahmagazine.es/la-fiambrera/> [Consultado el 22/06/2018]
- [52] Fig. 32. La Fresh Gallery (s.f.). [Fotografía © Jose Ramón Ladra] Juardiola, Gd. (2018). *José Pedro Godoy (“Animales salvajes”. La Fresh Gallery)*. Siete de Un Golpe. Recuperado de <https://sietedeungolpe.es/jose-pedro-godoy-animales-salvajes-la-fresh-gallery/> [Consultado el 22/06/2018]
- [53] Fig. 33. Museo ABC (s.f.). Fotografía Eva M^a Muñoz.
- [54] Fig. 34. Plural. 2015. *Theriomorphism II*. Plura (2015). Recuperado de <http://pluralform.com/releases/theriomorphism-ii/> [Consultado 10/06/2018]
- [55] Fig. 35. San Miguel, Okuda. 2017. *Miky's scalp*. Okuda san Miguel. (s.f.). *Sculpture*. Recuperado de <http://okudart.es/showcase/sculpture/2017/> [Consultado 21/06/2018]
- [56] Fig. 36. *Mora, Sergio. (s.f.). Electric funeral*. Sergio Mora. (s.f.). *Children of the revolution*. Recuperado de <https://sergiomora.com/art/children-of-the-revolution/> [Consultado 21/06/2018]
- [57] Fig. 37. Peralta, Leo. 2016. *S/T 2*. La Fresh Gallery. (s.f.). *Índice de obras*. Recuperado de <http://www.lafreshgallery.com/webfresh.nsf/Menu?OpenFrameSet&Frame=frmContent&Src=/fresh/afvartic.nsf/frsShopNew2?openframeset> [Consultado 21/06/2018]
- [61] Fig. 38. CAC Málaga. (2013). *“At Home I’m A Tourist”*. Coloma, Verónica. (2014). *Selim Varol, el coleccionista de vinyl toys*. Vinyltoys. Recuperado de <http://www.vinyltoys.es/selim-varol/> [Consultado 25/06/2018]
- [62] Fig. 39. Muñoz, Eva M^a. (2017). *Bus stop*.
- [65] Fig. 40. Muñoz, Eva M^a. *Collage*.



+
—
80
—
+
+
+
+

GLOSARIO

CARTOONS

Término en inglés que significa dibujo humorístico.

COMIX

También conocido como cómic *underground*, en español historieta subterránea. En España se utilizaría este término asociado a los rasgos y temáticas de la contracultura.

FANZINE

Revista o publicación que era editada por su propio creador con poco medios. Dedicada a diferentes temáticas como el cómic, el cine o la música, entre otros.

HIGH ART

Referido al arte consumido por la clase alta y en círculos elitistas

HIP HOP

Estilo musical norteamericano, relacionado con el arte urbano y el grafiti.

HOT ROD

Es un término que designa a los coches americanos clásicos para

las carreras que poseían grandes motores.

KUSTOM KULTURE

Neologismo que engloba un estilo de vida estadounidense basado en los vehículos, la música y la moda.

LOW CULTURE

Término utilizado para referirse a la clase trabajadora con una educación básica y pocos recursos. Se relaciona con la cultura popular o de masas.

LOWBROW

Término que define a un movimiento de arte *underground* surgido en California a finales de los años 70 del siglo XX.

MERCHANDISING

Conjunto de productos destinados a promocionar una marca, evento o artista. Forman parte de la imagen de marca y la desarrollan estudios de diseño.

OLD SCHOOL

Define a los diseños realizados para tatuaje de forma rápida, como: águilas, banderas,

estrellas militares, chicas, etc. Se los solían hacer los marineros en sus descansos.

PULP

Es un tipo de encuadernación rústica. Utilizado para describir un tipo de revistas con historietas de géneros relacionados con la literatura de ficción.

STREET ART

En español traducido como arte urbano. Relacionado con el grafiti.

TATTOO

Tatuaje en español. Se trata de una marca hecha mediante la inserción de un pigmento bajo la piel con una máquina.

UNDERGROUND

Término inglés que hace referencia a los movimientos contraculturales opuestos a los valores establecidos por la sociedad.

TOY ART

Juguetes de diseño coleccionables y de edición limitada, creados por artistas.

AGRADECIMIENTOS.

TFM.

Agradezco la atención recibida y todos los consejos de Eva Gregori Giralt. A mi compañero y gran profesional David Rodríguez Antón por todo su apoyo y dedicación. Y a mi familia por haber hecho posible la realización de este máster.

+

—
82
—

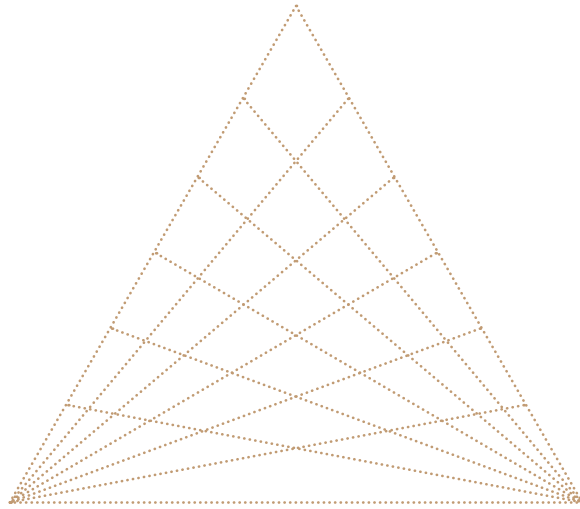
+

+

+

+







+

LOWBROW ART

ORÍGENES E INFLUENCIA EN EL ARTE
GRÁFICO ESPAÑOL

*Universidad Internacional de La Rioja
Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital*

TFM